

ARNOLD VINCENT

Jeux de cour d'école

Illustrations Jennifer Bongibault



Plus de
100
JEUX

EYROLLES

Jeux de cour d'école

ARNOLD VINCENT

Marelle, billes, balle au prisonnier, 1,2,3 soleil...

Ce guide illustré à la manière d'un cahier d'écopier propose une centaine de jeux traditionnels, pour découvrir, retrouver ou faire partager les jeux de l'enfance et de la cour de récréation.

Pour chacun, il précise le matériel nécessaire, la règle et l'historique. Ludique, tendre et pratique, il constitue une référence complète pour petits et grands, de 7 à 77 ans.

Arnold Vincent est journaliste, spécialisé dans la presse jeu vidéo et micro-informatique depuis une quinzaine d'années.

Il est déjà l'auteur de plusieurs ouvrages de jeux et en particulier de *Jeux d'énigmes*, dans la collection Eyrolles pratique.



Code éditeur : G 54606
ISBN : 978-2-212-54606-4

www.editions-eyrolles.com
Groupe Eyrolles | Diffusion Geodif

Jeux de cour d'école

Dans la collection Eyrolles Pratique

- *Jeux de culture générale*, Yann Caudal
- *Jeux de mémoire*, Yann Caudal
- *Jeux d'intelligence*, Marc et Yann Caudal
- *Jeux de lettres*, Yann Caudal
- *Jeux d'enquête*, Yann Caudal et Maguy Ly
- *Tests de logique*, Valérie Clisson et Arnaud Duval
- *Premiers pas au poker*, Romain Dammène
- *Premiers pas au bridge*, Martine Evraud
- *Premiers pas aux échecs*, Franck Lohéac
- *S'entraîner aux échecs*, Franck Lohéac
- *Jeux de logique*, Maguy Ly
- *Jeux de mathématiques*, Maguy Ly
- *Jeux de géométrie*, Maguy Ly
- *Jeux de grilles logiques*, Nicole Masson
- *Tests psychotechniques d'intelligence*, Horst H. et Renate Siewert
- *Jeux et quiz avec la géographie*, Patrice Ronceret
- *Jeux et quiz avec le patrimoine*, Patrice Ronceret
- *Jeux de langue française*, Albert Taïeb
- *Jeux de mots*, Tirimo, Gilbert Thiry
- *Jeux d'énigmes*, Arnold Vincent

— ARNOLD VINCENT —

*Jeux de
cour d'école*

EYROLLES

Éditions Eyrolles
61, Bd Saint-Germain
75240 Paris Cedex 05
www.editions-eyrolles.com

Illustrations de Jennifer Bongibault
Création de la maquette : le Bureau des Affaires Graphiques
Mise en pages : Istria



Le Code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique s'est généralisée notamment dans les établissements d'enseignement, provoquant une baisse brutale des achats de livres, au point que la possibilité même pour les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre Français d'Exploitation du Droit de Copie, 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris.

© Groupe Eyrolles 2010
ISBN : 978-2-212-54606-4

Préface

par Caroline Vincent-Laugero, thérapeute familiale

Jeux de cour de récréation, des mots qui résonnent dans notre esprit comme de lointains souvenirs ; et pourtant, c'est par eux que nous nous sommes probablement essayés à de nouvelles personnalités, au gré des jeux de rôle, ou que nous avons affiné nos relations sociales afin de nous situer au mieux dans un groupe.

Le jeu, travail de l'enfant

Sénèque, le philosophe latin, explique que l'enfant ne peut pas toujours travailler et qu'il a besoin de relâchement, d'un temps de jeu, récréatif. Le jeu n'est donc pas considéré, à l'époque, comme une activité sérieuse. Jusqu'au XIX^e siècle, ce n'est donc qu'une occupation futile, sans grand intérêt, à part peut-être celui des exercices physiques, car en jouant, on peut exercer son corps !

À partir du XIX^e siècle, l'éducation de l'enfant est prise au sérieux. L'activité ludique est considérée comme le préalable d'un apprentissage. Le jeu acquiert une certaine valeur lorsqu'il est sous le contrôle d'un adulte. Il doit être didactique, éducatif, et mener à l'apprentissage.

Dans les années 70, au sein des écoles expérimentales, la place du jeu est importante. Le jeu est le travail de l'enfant, il le prépare à l'apprentissage. Petit à petit, une réflexion émerge sur le choix du jeu dont les objectifs sont dans un premier temps la socialisation et le langage.

Aujourd'hui, le jeu fait partie intégrante du programme de l'école maternelle (espaces de jeux symboliques, de jeux de construction...) mais aussi dans ceux de l'école primaire et du secondaire, où le jeu est employé comme une « ruse » pédagogique à des fins éducatives.

Le temps scolaire est programmé par l'enseignant et chaque activité comporte un objectif pédagogique, prévoit des compétences à atteindre ou un savoir à intégrer. Rien n'est gratuit, tout doit avoir un sens.

Pourtant, au sein de cet espace scolaire, il existe un moment sans contrôle de l'adulte. L'adulte lui a donné un cadre, pour le bien-être et la sécurité de tous, mais il n'intervient pas, laissant à l'enfant un espace d'activité libre : la cour de récréation.

La cour de récréation, l'apprentissage par les pairs

Par définition, la cour de récréation est un espace délimité, clos, attenant à un établissement scolaire et dans lequel les élèves peuvent se détendre. C'est un moment qui fait diversion au travail demandé par l'enseignant. Ce même enseignant n'a alors pour fonction qu'un rôle de surveillant, laissant l'enfant développer son autonomie.

Le jeu étant le travail de l'enfant, il va s'y adonner à plein temps durant la récréation. Le jeu évolue et se diversifie en fonction de l'âge de l'enfant. Dans un premier temps, en maternelle, il est davantage centré sur le groupe, qui choisit un leader. Ce « chef » décide alors des jeux et de leurs règles. En primaire, vers 7-8 ans, le groupe est toujours présent, mais les décisions quant au choix des règles deviennent plus collégiales.

Quant aux cours de récréation des collèges ou des lycées, les adolescents y passent d'un groupe à l'autre, essentiellement pour discuter. Le jeu n'est plus le mode premier de socialisation, à moins qu'il ne s'agisse de chamailleries entre filles et garçons afin de pouvoir se rapprocher physiquement sans en avoir l'air !

La cour de récréation est ainsi l'endroit où l'enfant va construire son identité sociale en faisant partie de tel ou tel groupe, en préférant tel ou tel jeu. Elle lui permet également, entre deux périodes scolaires, de s'appropriier les règles dictées par l'enseignant en les revivant avec les autres enfants à travers différents jeux. L'enfant met alors en place des stratégies de socialisation pour être entendu, vu et écouté de ses camarades.

Chaque époque et chaque cour d'école possèdent leurs propres modes et leurs jeux préférés. Les enfants, dans cet espace de vie qu'est la récréation, développent une véritable culture ludique. Comme toute culture, elle se transmet de génération en génération, se transformant parfois au gré de changements de règles ou de noms, mais le principe est le même et le plaisir toujours aussi intense.

Les adultes que nous sommes retrouvons toujours avec émotion ces madeleines de Proust à travers les récits de nos enfants, lorsqu'ils nous racontent leurs « aventures » de cour d'école.

À la lecture de cet ouvrage, des images et des émotions remonteront certainement à la surface et vous feront dire « Ah mais oui, je le connais, on y jouait aussi... j'avais oublié ! ». Vous aurez plaisir à redécouvrir ces joies simples qui prenaient beaucoup de place dans votre vie de petite fille ou de petit garçon.

Introduction

Nous gardons toutes et tous des souvenirs impérissables de nos années d'école primaire ou maternelle. Parmi ces souvenirs, beaucoup sont liés à ces moments de loisirs partagés avec un ou plusieurs copains ou copines dans ce lieu privilégié de détente qu'était la cour de récréation. Enfants d'hier ou d'aujourd'hui, nous avons tous joué à des jeux qui semblent faire partie du lieu incomparable que peut représenter une cour d'école pour un enfant de moins de dix ans. Ces jeux, nous les avons pour la plupart oubliés, mais il suffit de peu de choses pour les faire remonter à la surface et, avec eux, des émotions, des visages que l'on croyait disparus.

Un univers infini

Ce recueil ne se prétend aucunement exhaustif : il existe en effet un nombre incalculable de jeux et de variantes de jeux. Nous avons donc préféré vous présenter une sélection de jeux parmi ceux qui nous paraissaient les plus connus et les plus joués (pour certains encore aujourd'hui), bref, des incontournables. Il est plus que probable que certains éveilleront en vous des souvenirs enfouis et que, peut-être, à la lecture de certaines règles, vous découvrirez que vous n'aviez jamais joué à tel ou tel jeu de la « bonne » façon. Mais y a-t-il en réalité une seule façon de jouer ? Certainement pas. Ces jeux ont en effet probablement été inventés par les enfants eux-mêmes et il est quasi certain qu'ils ont, au fil du temps, évolué, devenant pour certains plus complets, pour d'autres plus compliqués ou, pour d'autres encore, tombant dans l'oubli.

Une tradition orale

Il est également intéressant de relever que la transmission de ces jeux est généralement orale et se fait, naturellement, entre les enfants eux-mêmes, mais aussi entre les parents et leurs enfants. Qui n'a pas, un jour, expliqué le sacro-saint principe du jeu de la marelle à ses enfants ? Idem pour les billes ou le chat perché. Certains jeux, en revanche, semblent ne pas pouvoir sortir de la cour d'école. C'est le cas de la déli-délo et autres jeux pour lesquels il faut être tout de même assez nombreux.

Nous vous souhaitons de prendre autant de plaisir à parcourir ces pages que nous en avons eu à les écrire et, pourquoi pas, d'en profiter pour partager des moments de jeu privilégiés avec vos enfants, petits-enfants, nièces, neveux...

- 1 -

Les classiques

La marelle

Le jeu de la marelle existe dans la plupart des pays du monde. C'est l'un des plus classiques et on en retrouve des traces jusque dans l'Empire romain. Au Moyen Âge, le jeu est également pratiqué, ce que laisse en partie deviner sa connotation religieuse (la terre, le ciel, la forme d'église du dessin).

Fiche technique

À partir de : 4 ans, environ

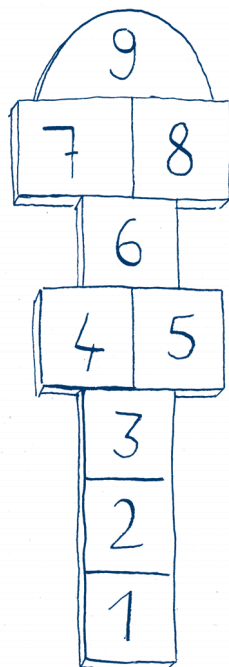
Nombre de joueurs : à partir d'1 joueur

Matériel : une craie, un palet ou un caillou pour chacun des joueurs

Durée d'une partie : environ 10 minutes (à 2 joueurs)

Physique : ●

Difficulté : ☆☆☆



La règle

On dessine au sol (en général à la craie) un parcours constitué de 9 cases superposées ; les cases 4 et 5 et 7 et 8 sont cependant alignées. La case du bas porte le n°1 ou se nomme la Terre, tandis que la case la plus haute porte le n°9 s'appelle le Ciel. L'objectif pour chacun des joueurs est de faire glisser son palet de case en case (sans mordre sur les lignes) et d'arriver le premier au Ciel. Pour progresser, les joueurs sautent à cloche-pied et poussent ainsi leur palet (ou caillou) de case en case. Chaque joueur joue à son tour et continue tant qu'il ne commet pas de faute. On considère qu'il y a faute lorsque le palet mord sur une ligne ou sort du tracé.

1^{re} variante

Toute faute est éliminatoire et ramène le palet du joueur concerné à la Terre.

2^e variante

Seul un palet complètement sorti du tracé ramène le joueur à la Terre. Si le palet mord simplement une ligne, le joueur passe son tour et reprend à la case précédente.

Le jeu de la marelle est universellement répandu ; voici comment il est nommé dans différents pays du monde :

Italie : Campana

Maroc : Piso

Royaume-Uni : Hopscotch

Bulgarie : Dama

Islande : Paris

Les billes

Le jeu de billes est au moins aussi ancien que celui de la marelle, puisqu'il remonterait à la Grèce antique. À l'époque, on jouait avec des cailloux ou d'autres petits objets qu'il fallait lancer dans un trou. Ce n'est qu'à partir du Moyen Âge que les billes sont manufacturées, probablement par des maîtres verriers italiens. Au fil des siècles, le jeu se précise et les règles apparaissent et se multiplient. Une dimension est importante : celle de la possession et de la collection. En effet, on joue généralement aux billes pour en gagner d'autres, et toutes n'ont pas la même valeur, laquelle peut s'établir selon la matière, la rareté, l'aspect de la bille, etc.

Fiche technique

À partir de : 5 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : des billes en terre, verre, céramique, métal... et un parcours de jeu avec un trou (le sol...)

Durée d'une partie : de 5 à 15 minutes en moyenne

Physique : ●

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Il existe des dizaines de règles et de variantes, plus ou moins compliquées. La règle que nous vous présentons ici est une base.

Chaque joueur dispose d'un capital de billes et engage, à chaque manche, la bille avec laquelle il joue. Un trou dans le sol constitue l'objectif à atteindre. Le premier joueur réussissant à placer sa bille dans le trou remporte les billes de tous les autres joueurs. L'engagement se fait par un lancer de la bille ; ensuite, la progression s'effectue par pichenettes, chacun sur sa bille et chacun son tour. Il est naturellement interdit de déplacer sa bille autrement que par pichenette. Il est également possible de miser des billes en les plaçant dans le trou. Elles constitueront ce que l'on pourrait appeler le pot. Notons que le premier joueur est potentiellement avantage, il faut donc le tirer au sort pour chacune des parties.



Chat perché

Également connu sous le nom de jeu du loup, le jeu de chat perché est un jeu de poursuite, extrêmement répandu dans le monde. Cette popularité tient essentiellement au fait qu'une partie peut s'improviser n'importe où, car aucun matériel n'est nécessaire. Il faut juste un minimum de 3 ou 4 joueurs (les parties sont tout de même plus amusantes à plus de 6 joueurs...) et de quoi se percher. Ce jeu permet aux jeunes joueurs de se défouler, car il est essentiellement constitué de courses-poursuites plutôt haletantes. Notons qu'il existe de nombreuses variantes, comme le fameux chat-balle, dans laquelle il s'agit de toucher les autres joueurs au moyen d'un ballon ou d'une balle. On peut jouer à chat perché à peu près n'importe où, même dans l'eau en adaptant quelque peu les règles (par exemple, au lieu de se percher, on doit toucher un objet flottant ou bien joindre les deux mains en l'air...).

Fiche technique

À partir de : 4 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 3 joueurs

Matériel : aucun, seulement de l'espace et un endroit pour se percher

Durée d'une partie : de 5 à 10 minutes, selon le nombre de joueurs

Physique : ●●●●●

Difficulté : ☆

La règle

On commence par choisir le joueur qui sera le chat (il peut être tiré au sort). Ce joueur doit alors au plus vite toucher un autre joueur qui devient à son tour le chat, et ainsi de suite. Pour se protéger, les joueurs ont recours à la possibilité de se percher, mais ils ne peuvent le faire plus d'un certain nombre de fois dans une partie. Il est également souvent établi qu'il est interdit de « retoucher son père », c'est-à-dire le joueur qui vient de nous toucher. Par définition, une partie de chat perché n'a pas véritablement de fin clairement établie, aussi peut-on la limiter dans le temps en la chronométrant. On comptabilisera ensuite le nombre de fois où chacun des joueurs a été le chat, et le moins « félin » d'entre tous sera désigné vainqueur. Il est également possible, pour écourter un peu les parties, de considérer que les chats restent chats même après avoir touché un autre joueur. Il faut cependant pour cela être assez nombreux. Le gagnant est le dernier à avoir été touché.



Colin-Maillard

Il est dans l'ordre des choses de vous présenter le jeu de Colin-Maillard après vous avoir parlé du jeu de chat perché, car il en constitue une sorte de dérivé. Selon toute vraisemblance, le nom du jeu viendrait du nom d'un militaire originaire de Belgique, Jean Colin-Maillard qui, au cours d'un combat épique contre le comte de Louvain (X^e siècle), aurait eu les deux yeux crevés et aurait malgré tout continué à combattre en frappant au petit bonheur la chance autour de lui. Des scènes de ce jeu sont représentées dans de nombreux tableaux et illustrations.

Fiche technique

À partir de : 6 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 5-6 joueurs

Matériel : un foulard pour bander les yeux du chasseur

Durée d'une partie : de 10 à 20 minutes

Physique : ●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Un chasseur est désigné ou tiré au sort en début de partie. C'est lui qui doit avoir les yeux bandés. Le jeu doit se dérouler dans un environnement exempt de tout obstacle susceptible de blesser ou heurter le chasseur. Après lui avoir bandé les yeux, les joueurs désorientent le chasseur en le faisant tourner plusieurs fois sur lui-même. Il doit ensuite se diriger sans rien voir pour essayer de toucher un des joueurs qui lui tournent autour. Dès que le chasseur touche un joueur, il doit essayer de deviner son identité en lui touchant le visage. S'il le reconnaît sans se tromper, c'est ce joueur qui devient à son tour le chasseur, et ainsi de suite.



Cache-cache

Dans la droite ligne du jeu de Colin-Maillard, le jeu de cache-cache est très apprécié des enfants de tous âges. Comme son nom l'indique, les participants à ce jeu doivent se cacher afin qu'un joueur dit « chercheur » ou « loup » les retrouve. Il est donc primordial que le jeu se déroule dans un lieu offrant des cachettes. Dans tous les cas, un périmètre doit être déterminé afin que la tâche du chercheur ne soit pas trop compliquée, ce qui risquerait de diminuer l'intérêt du jeu en le rendant interminable.

Fiche technique

À partir de : 3 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : un environnement dans lequel on puisse se cacher

Durée d'une partie : de 5 à 30 minutes

Physique : ●

Difficulté : ☆

La règle

On désigne ou on tire au sort un chercheur. Ensuite, les joueurs vont se cacher pendant que le chercheur se cache les yeux et effectue un décompte. Ce décompte dépend de la distance que les joueurs ont à parcourir pour rejoindre leurs cachettes potentielles. Une fois le décompte terminé, le chasseur se lance dans la recherche des joueurs cachés. L'objectif, pour le chercheur, est de découvrir l'ensemble des joueurs cachés. À chaque fois qu'il trouve un joueur, il doit crier son nom afin que les autres joueurs dissimulés en soient informés. Si le chercheur ne trouve pas tous les joueurs, il peut déclarer forfait. Pour la partie suivante, le chercheur peut être soit celui qui a été trouvé en premier, soit celui qui a été découvert le dernier.



La balle au prisonnier

Ce jeu est l'un des plus classiques des cours de récré. Il est plutôt sportif, ce qui explique que beaucoup de professeurs d'éducation physique et sportive l'utilisent pour leur enseignement. On y joue également beaucoup dans les centres de loisirs et autres lieux accueillant un jeune public. On connaît également ce jeu sous le nom de ballon-chasseur. Il n'existe pas d'informations précises quant à ses origines, vraisemblablement un mélange d'autres jeux traditionnels.

Fiche technique

À partir de : 8 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 6 joueurs

Matériel : une balle ou un ballon

Durée d'une partie : de 10 à 15 minutes

Physique : ●●●●●

Difficulté : ☆☆☆

de faire prisonniers les joueurs adverses en les touchant avec le ballon. De leur côté, les joueurs visés doivent tout faire pour éviter d'être touchés. Pour cela, ils doivent tâcher de rester toujours en mouvement. Si un joueur est touché, il est fait prisonnier et doit aller se placer dans la prison du camp adverse. Mais attention : le ballon ne doit pas toucher le sol avant de toucher le joueur visé, sinon, son action de capture est annulée. Il peut alors être ramassé par les joueurs du camp visé, qui essaieront à leur tour de faire des prisonniers.

Il faut également noter que le joueur qui ramasse le ballon ne peut plus bouger pour le lancer, il doit simplement viser un joueur adverse et tirer. Si le tir est raté et que le ballon n'est pas récupéré par les joueurs libres mais par les joueurs emprisonnés, ceux-ci peuvent à leur tour essayer de toucher un joueur adverse pour se libérer. Les passes sont également autorisées, mais en aucun cas le ballon ne doit toucher le sol durant ces passes, sans quoi il passe aux mains des adversaires. Enfin, si le ballon sort du terrain, il est remis en jeu à l'endroit même où il est sorti. La partie est gagnée par l'équipe qui réussit à emprisonner la totalité des joueurs adverses.

La règle

Il faut commencer par créer deux équipes, autant que possible égales en quantité et en qualité de joueurs. Une équipe est choisie ou tirée au sort pour bénéficier de l'engagement. Le jeu se déroule sur un terrain séparé en deux camps, un par équipe. Dans chaque camp, une ligne est tracée à l'arrière pour définir l'espace défini comme prison. L'objectif est



1, 2, 3 soleil

Le jeu 1, 2, 3 soleil est intéressant car il se base essentiellement sur la confiance mutuelle et l'honnêteté des joueurs entre eux. Il est possible d'y jouer dès le plus jeune âge, car ses règles sont très simples : il suffit de savoir compter jusqu'à 3 ! Aucun matériel n'est nécessaire, il est donc possible d'improviser une partie à tout moment, en tout lieu.

Fiche technique

À partir de : 3 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 3 joueurs

Matériel : aucun

Durée d'une partie : de 5 à 15 minutes

Physique : ●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Un joueur est choisi et se place debout, face à un mur ou à un arbre, tournant délibérément le dos à l'ensemble des autres joueurs, qui se placent environ à une dizaine de mètres, ou plus, selon que l'on souhaite que la partie dure plus ou moins longtemps. Le joueur désigné compte 1, 2, 3 puis se retourne en s'exclamant « Soleil ! ». Pendant qu'il compte et reste le dos tourné, les joueurs essaient de se rapprocher le plus vite possible de lui. Mais attention : lorsqu'il se retourne, les joueurs doivent être parfaitement immobiles. Les joueurs qui seront vus en train de bouger ou même de frémir seront éliminés et devront retourner derrière la ligne de départ. Le joueur gagnant est celui qui arrive au niveau de la place du meneur de jeu. Il prendra alors sa place et commencera à compter.



Le jeu du béret

À la croisée des chemins de la déli-délo, du chat perché et de la balle au prisonnier, le jeu du béret se pratique par équipes. Il a pour particularité de nécessiter un maître de jeu ou un arbitre. Ce jeu figure parmi les plus « sportifs », il peut même se révéler un peu agressif selon le tempérament des joueurs. Il présente également un autre intérêt, celui de demander un peu de mémoire aux joueurs qui doivent simplement se souvenir du numéro qu'ils portent, ce qui peut se révéler parfois moins évident qu'il n'y paraît...

Fiche technique

À partir de : 5 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 8 joueurs

Matériel : un chiffon, une balle ou tout autre objet pouvant être saisi rapidement

Durée d'une partie : de 15 à 30 minutes

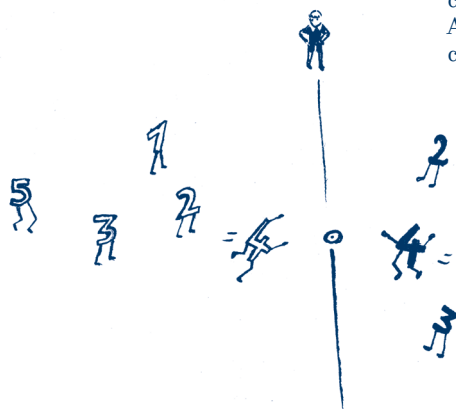
Physique : ●●●●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

On commence par constituer deux équipes et désigner un arbitre. Le jeu se déroule dans un terrain délimité d'environ une dizaine de mètres de côté. Il est indispensable que chaque équipe comporte le même nombre de joueurs. Chaque équipe attribue un numéro à chacun de ses joueurs (par exemple de 1 à 6 si chaque équipe comprend 6 joueurs). Au milieu du terrain, l'arbitre place le béret (un chiffon ou un foulard fera parfaitement l'affaire). Il appelle ensuite un numéro au hasard. Les deux joueurs portant respectivement le numéro appelé doivent se jeter tous les deux sur le béret et tenter de l'attraper sans se faire toucher par leur adversaire. Le joueur qui y parvient fait gagner un point à son équipe. S'il est touché, c'est l'autre équipe qui marque un point. Autre point important, chaque joueur doit conserver une main derrière son dos.

Si l'arbitre le désire, il peut appeler plusieurs numéros ; dans ce cas, chaque joueur doit toucher le joueur adverse correspondant à son numéro, et seulement lui. Enfin, si l'arbitre crie « Salade ! », tous les joueurs peuvent aller en même temps essayer d'attraper le béret, sans cesse bien sûr de respecter les associations de numéros...



Le jeu de la mouche

Également (et plus justement) appelé jeu **des** mouches, ce jeu est particulièrement apprécié des plus jeunes enfants, bien qu'il puisse également être aisément pratiqué par les plus grands, voire par des adultes. De bons réflexes sont la compétence essentielle à mettre en oeuvre, mais attention, trop de réflexes ou des réflexes mal contrôlés, et c'est la défaite assurée...

Fiche technique

À partir de : 4 ans, environ

Nombre de joueurs : de 3 à 12/15 joueurs

Matériel : une balle ou un ballon

Durée d'une partie : de 2 à 15 minutes

Physique : ●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Bien qu'il soit praticable à partir de 3 participants, ce jeu commence à devenir amusant à partir de 5 ou 6 joueurs. On distingue tout d'abord un lanceur. Les joueurs forment une rangée, tous côte à côte, distants de 50 cm à 1 m. Le lanceur leur fait face et s'empare de la balle. Il commence à lancer la balle au joueur de son choix qui, s'il la rattrape, comptabilise une première mouche. Il devra alors à partir de ce moment garder les mains jointes pour éviter que cette mouche ne s'échappe. Le seul moment où les joueurs peuvent ouvrir les mains, c'est pour attraper la balle que le lanceur leur envoie. Mais attention, si la balle leur échappe ou bien s'ils ouvrent les mains pour rien, ils perdent leur capital de mouches et doivent recommencer depuis le départ.

Petit détail qui a son importance, outre le fait que le lanceur doit s'appliquer pour effectuer des lancers corrects et rattrapables, il est également en droit de simuler des lancers ou bien de regarder un joueur alors qu'il envoie le ballon à un autre. Cela implique, de la part des joueurs, une vigilance de tous les instants et une grande maîtrise de leurs réflexes.



Le jeu de la tomate

Ce jeu est un classique des cours de récréation, des centres de loisirs et autres colonies de vacances. On peut y jouer à tout âge et les plus grands ne sont pas forcément les plus avantagés, comme vous pourrez le constater en lisant la règle du jeu.

Attention : il existe un autre « jeu » qui porte le même nom. Il s'agit d'une pratique dangereuse comparable au tristement fameux « jeu du foulard ».

Fiche technique

À partir de : 5 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 6 joueurs

Matériel : un ballon pas trop lourd (de volley-ball par exemple)

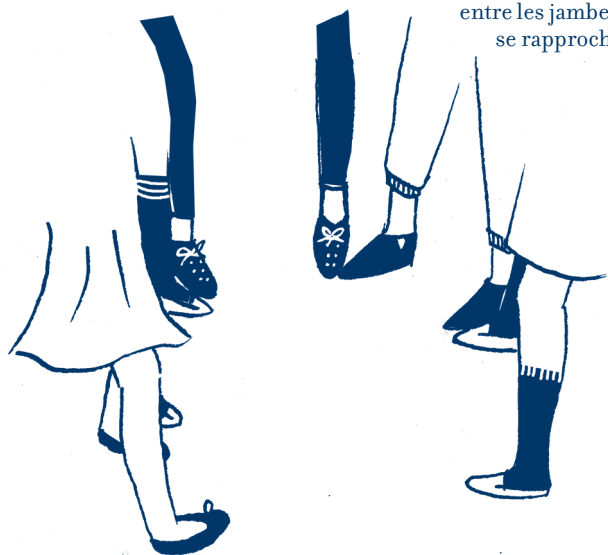
Durée d'une partie : de 15 à 40 minutes

Physique : ●●●●

Difficulté : ☆ ☆

La règle

Tous les joueurs se placent en cercle, les jambes écartées et en veillant à ce que leurs pieds soient en contact avec ceux de leurs voisins. Un des joueurs met le ballon en jeu dans le centre du cercle en visant un des joueurs et chaque joueur doit éviter de laisser le ballon passer entre ses jambes. Pour cela, il se penche en avant et fait tout pour le renvoyer. Pour corser un peu le jeu, il est obligatoire de conserver les mains jointes. Si un joueur laisse passer le ballon entre ses jambes, il doit, dans un premier temps, se retourner (dos au centre du cercle). Si la balle lui passe une seconde fois entre les jambes, il est éliminé et les joueurs se rapprochent en resserrant le cercle.



La corde à sauter

S'il est un jeu incontournable pratiqué dans les cours de récréation, c'est certainement la corde à sauter. Bien qu'il soit praticable tant par les filles que par les garçons, ce jeu est malgré tout très orienté « petites filles », tout au moins dans les cours d'école. La plupart du temps, la pratique de la corde à sauter s'accompagne de chants ou de comptines assez rythmées. Le matériel nécessaire est une simple corde, assez lourde de préférence, mais il existe naturellement des cordes à poignées, plus pratiques, et même des cordes à sauter incluant un compteur de tours.

Fiche technique

À partir de : 6-7 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 1 joueur

Matériel : une corde à sauter ou une simple corde

Durée d'une partie : variable

Physique : ●●●●●●

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Il existe une multitude de règles et de façons de sauter à la corde. Le plus simple, c'est de compter les sauts que l'on parvient à réaliser en faisant tourner une corde simple verticalement, autour de son corps. Les choses se compliquent si la corde est tenue par deux joueurs qui la font tourner autour d'un troisième joueur. Il existe également une option de jeu avec deux cordes ; dans ce cas, les choses peuvent devenir carrément acrobatiques et le jeu être assimilé à une véritable pratique sportive.



Les osselets

Ce jeu tire son nom du fait qu'il était jadis pratiqué avec de petits os (principalement des carpes de jeunes moutons). Il remonte à la Grèce antique et l'on en retrouve même des traces dans quelques écrits de Pocrate. Les osselets d'aujourd'hui sont en plastique ou en métal et toujours aussi appréciés des petits comme des grands. Ils ont longtemps fait partie de l'univers des cours de récréation même si, aujourd'hui, ils les ont quelque peu désertées. Un jeu d'osselets comprend cinq osselets, comme les cinq doigts de la main. Quatre sont de couleur identique et le cinquième est de couleur différente (souvent rouge). On appelle cet osselet le « père ».

Fiche technique

À partir de : 6-7 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 1 joueur

Matériel : un jeu d'osselets ou des petits cailloux de calibre identique

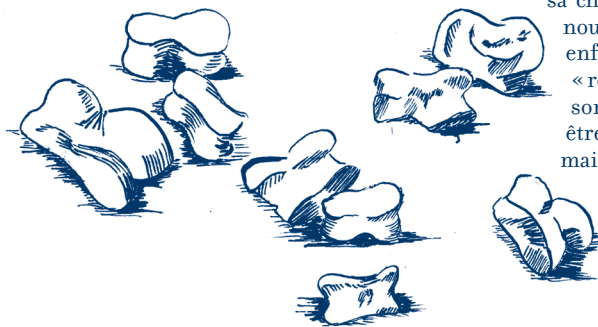
Durée d'une partie : de 5 à 15 minutes

Physique : ●

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Le jeu des osselets est si ancien qu'il connaît beaucoup de règles et de variantes, dont la plupart s'appuient sur une règle de base. Pour commencer, le joueur jette les cinq osselets à terre. Il ramasse le père et doit ensuite le lancer en l'air. Pendant que cet osselet flotte dans les airs, le joueur doit ramasser un des quatre osselets restés à terre. Il doit ensuite faire de même avec les osselets restants, un par un, en gardant en main ceux qu'il a récoltés auparavant. Lorsque tous les osselets ont été ainsi ramassés, le joueur recommence, mais cette fois il doit ramasser les osselets deux par deux. Puis trois et un, puis les quatre en même temps. En cas de faute, c'est au tour du joueur suivant de tenter sa chance en essayant de réussir à nouveau la même séquence. C'est enfin le moment de tenter la « retournette » : les cinq osselets sont lancés dans les airs et doivent être rattrapés avec le dos de la main... Les choses se compliquent ensuite de manière variée, selon les règles suivies et le niveau des joueurs.



Pierre, feuille, ciseaux...

Le vrai nom de ce jeu devrait être complété par « puits », élément également utilisé dans la variante française. Beaucoup de jeunes joueurs y jouent très régulièrement, et ce jeu peut également être employé comme moyen de tirage au sort. Il est probablement originaire d'Asie, c'est en tout cas ce que nous laisse supposer son autre dénomination : chi-fu-mi, un mot dont la consonance est proche de hi-fu-mi, 1, 2, 3 en japonais.

Fiche technique

À partir de : 4-5 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : aucun

Durée d'une partie : de quelques secondes à 2-3 minutes

Physique : ●

Difficulté : ☆

La règle

Le principe de ce jeu est simple et lié directement aux caractéristiques de chacun des objets auxquels il fait allusion. Chaque joueur prononce en même temps « Pierre-Feuille-Ciseaux » tout en décidant quel objet il va représenter avec sa main (poing fermé pour la pierre, main à plat pour la feuille, index+majeur tendus pour les ciseaux et poing desserré pour le puits). Chaque objet gagne contre certains autres mais est également perdant contre d'autres :

- La pierre gagne sur les ciseaux car elle les abîme. Elle perd sur la feuille qui l'étouffe et sur le puits dans lequel elle tombe.
- La feuille gagne sur la pierre qu'elle étouffe et sur le puits qu'elle recouvre. Elle perd en revanche contre les ciseaux qui la découpent.
- Les ciseaux gagnent sur la feuille qu'ils découpent mais perdent sur la pierre qui les abîme et sur le puits dans lequel ils tombent.
- Le puits gagne sur les ciseaux et sur la pierre, qui tombent dedans, mais il perd contre la feuille qui le recouvre.



Saute-mouton

Le jeu de saute-mouton remonte au *XIX^e* siècle, durant lequel il était beaucoup pratiqué dans les cours de récréation. Il s'agit d'un jeu très physique, pour ne pas dire sportif, qu'il est préférable de pratiquer sur des surfaces amortissant les éventuelles chutes.

Fiche technique

À partir de : 6-7 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : aucun

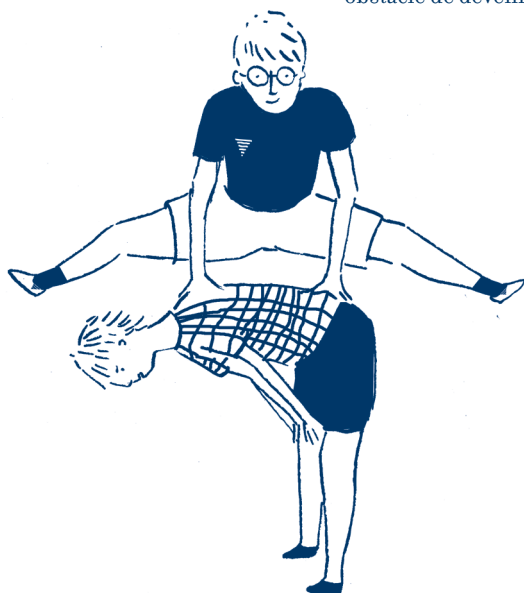
Durée d'une partie : de 5 à 20 minutes

Physique : ●●●●●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Il n'y a pas de règle clairement établie. Le principe consiste à sauter au-dessus de ses camarades de jeu. Ces derniers doivent se pencher en avant, les mains sur les genoux, et pencher également la tête en avant. Le « mouton » prend un peu d'élan et, s'appuyant sur le dos de ses camarades, il leur saute par-dessus en écartant les jambes au maximum pour ne pas les heurter. Les joueurs « obstacles » se placent en ligne de façon à former une succession de « haies » à franchir. Une fois que le mouton a franchi l'ensemble des obstacles, il devient lui-même un obstacle et c'est au tour du premier obstacle de devenir, à son tour, un mouton.



L'élastique

Tout comme la corde à sauter, le jeu de l'élastique est privilégié par les petites filles qui, pour certaines, peuvent prétendre au rang de véritables expertes. Comme son nom l'indique, ce jeu nécessite un élastique, de type élastique de couture, dont il faut nouer les deux extrémités, d'environ 3 à 4 mètres de long. L'élastique est maintenu par deux participantes tandis qu'une troisième essaie d'effectuer un maximum de figures. On ne connaît pas vraiment les origines de ce jeu, ni géographiques ni historiques, mais on suppose qu'il remonte aux années d'après-guerre.

Fiche technique

À partir de : 6-7 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 3 joueurs

Matériel : un élastique de couture

Durée d'une partie : de 5 à 15 minutes

Physique : ●●●●●

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Deux joueuses (ou joueurs) se placent à bonne distance l'une de l'autre, de façon à pouvoir maintenir l'élastique tendu par leurs chevilles. Un certain nombre de figures doivent être réalisées en sautant au-dessus de l'élastique et en le faisant passer sous ses pieds, entre ses jambes... La version la plus simple place l'élastique à hauteur des chevilles, mais plus on le monte (à mi-mollets, à hauteur des genoux voire à mi-cuisses), plus les figures sont compliquées à réaliser.



Les avions en papier

De la même manière que la corde à sauter ou le jeu de l'élastique sont plutôt pratiqués par les filles, les avions en papier sont davantage prisés par les garçons. Une feuille de papier, quelques plis et c'est parti pour de longs moments de divertissement sans danger pour qui que ce soit. En effet, si les jeux de balle ou de ballon sont proscrits dans certaines cours de récréation, les avions en papier ne font généralement l'objet d'aucune interdiction. Difficile en effet de briser une vitre ou de faire mal à quelqu'un avec un tel objet, même lancé à pleine vitesse ! Il existe des dizaines de modèles d'avions en papier, sans compter les différentes possibilités de personnalisation (coloriages, petits découpages...)

Fiche technique

À partir de : 6-7 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 1 joueur

Matériel : des feuilles de papier

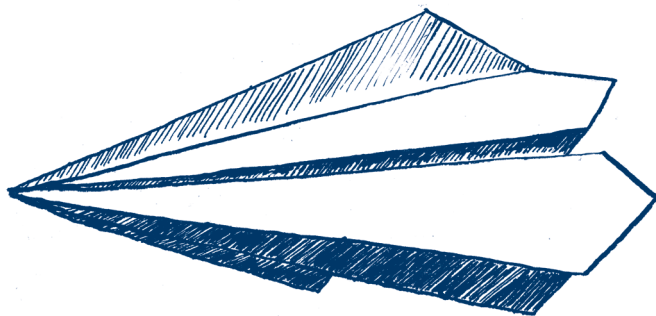
Durée d'une partie : de 2 à 30 minutes

Physique : ●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Davantage que de règles proprement dites, il faut parler de façons de jouer aux avions en papier. Une première possibilité consiste à placer les concurrents sur une ligne. Chaque joueur tâchera alors de lancer son avion le plus loin possible pour l'emporter. Autre variante, le gagnant est le joueur dont l'avion vole le plus longtemps avant de toucher le sol, ou bien encore celui qui va le plus haut, ou bien le plus vite...



- 2 -

Balles et ballons

La balle au mur

Comme son nom l'indique, ce jeu nécessite simplement une balle et un mur. Il est relativement répandu dans les cours d'école et connaît de multiples variantes ou adaptations en fonction du nombre de joueurs, de l'environnement et des circonstances de jeu. Le principe de base reste identique : lancer la balle sur des joueurs en mouvement et essayer de les toucher.

Fiche technique

À partir de : 9-10 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 3 joueurs

Matériel : une balle de tennis ou un ballon, un mur

Durée d'une partie : 15 minutes environ

Physique : ●●●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Deux joueurs ou plus se placent dos à un mur, dans un rectangle délimité au sol (d'au moins deux mètres de profondeur sur six ou sept de large). Un ou deux tireurs sont choisis ou tirés au sort. Les joueurs placés devant le mur doivent rester le plus mobiles possible de façon à éviter les lancers de balle des tireurs. Si un joueur est touché, il est éliminé. Le dernier à être touché est désigné vainqueur. Les joueurs touchés après un rebond contre le mur ou au sol ne sont pas éliminés.



1^{re} variante

Les joueurs visés ont le droit de dévier les tirs avec les pieds et/ou les mains. Ils ne sont alors pas considérés comme touchés et peuvent continuer de jouer.

2^e variante

Le ballon doit être tiré aux pieds. Il faudra utiliser un ballon suffisamment léger pour ne pas risquer de faire mal aux joueurs visés.

Ballon assis

Ce jeu oppose deux équipes composées du même nombre de joueurs. Il s'agit d'un dérivé du fameux jeu de la balle au prisonnier, puisqu'il s'agit de toucher les joueurs adverses avec un ballon. Ici, cependant, les joueurs ne restent pas cantonnés à leur simple camp mais se mêlent sur un seul et même terrain de jeu. Les contacts sont donc potentiellement nombreux, aussi est-il recommandé que le terrain délimité soit suffisamment grand pour que les joueurs puissent courir autant qu'ils en ont besoin.

Fiche technique

À partir de : 7-8 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 6 joueurs

Matériel : un ballon et un terrain de jeu

Durée d'une partie : 20 à 30 minutes environ

Physique : ●●●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Deux équipes sont constituées et, si possible, un arbitre est désigné. L'engagement est tiré au sort. L'objectif du jeu est de toucher l'ensemble des joueurs de l'équipe adverse avec la balle. Lorsqu'un joueur est touché, il est instantanément immobilisé et doit s'asseoir au sol, à l'endroit même où il a été touché. Si, en revanche, il parvient à attraper la balle lancée vers lui, il n'est pas considéré comme touché et peut tirer à son tour. Il est interdit de marcher avec le ballon dans les mains ou de le conserver en main plus de trois secondes, d'où la nécessité d'un arbitre impartial. Il est en revanche permis de faire des passes. Lorsqu'on ne tient pas la balle, on peut se déplacer n'importe où sur le terrain. Notons que les joueurs immobilisés sont libérés s'ils parviennent à saisir la balle. Dans le cas d'une passe directe d'un des joueurs à un joueur immobilisé de son camp, le joueur immobilisé doit la renvoyer à l'expéditeur pour être libéré. Si un joueur immobilisé attrape une balle adverse, il peut libérer des coéquipiers également immobilisés uniquement en faisant rouler la balle au sol. Enfin, les joueurs en mouvement peuvent uniquement intercepter les passes adverses lors de la première passe.



Ballon cercle

Dans la grande tradition des jeux de balles, le ballon cercle (également connu sous le nom de ballon stop) est d'autant plus attrayant que les joueurs sont nombreux. Une quinzaine, voire une vingtaine de joueurs, est un nombre idéal pour passer un bon moment de détente et d'amusement. Ici aussi, le terrain est unique pour l'ensemble des joueurs, ce qui favorise les contacts physiques. Il faut donc être vigilant pour éviter les incidents.

Fiche technique

À partir de : 7-8 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 8-10 joueurs

Matériel : un ballon et un terrain de jeu en forme de cercle

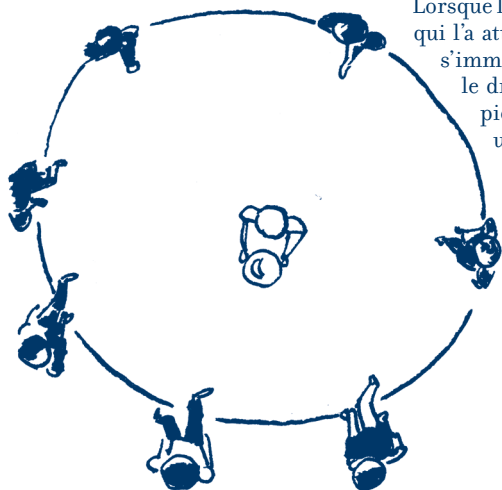
Durée d'une partie : 10 à 20 minutes environ

Physique : ●●

Difficulté : ☆☆

La règle

Il faut commencer par tracer un terrain en forme de cercle, d'une taille adaptée au nombre de joueurs qui prendront place tout autour. Chacun des participants place un pied à l'intérieur du cercle. Un lanceur est tiré au sort et se place au milieu du cercle avec le ballon. Après un court décompte, il lance le ballon en l'air en criant bien fort le nom d'un des joueurs. Tous les joueurs doivent alors s'éloigner autant que possible du joueur désigné tout en conservant un pied à l'intérieur du cercle. Le joueur désigné doit, quant à lui, rattraper le ballon au vol. S'il n'y parvient pas, il le ramasse et le relance en l'air en criant le nom d'un autre joueur. Lorsque le ballon est attrapé au vol, le joueur qui l'a attrapé doit crier STOP. Les joueurs s'immobilisent alors à leur place et ont le droit de bouger, mais sans lever les pieds ! Le lanceur essaie de toucher un des joueurs. S'il y parvient, il sort du jeu et le joueur touché devient à son tour le lanceur. Le joueur gagnant sera le dernier qui restera encore mobile sur le terrain...



Tennis ballon

Ce jeu est un savant mélange de tennis et de football. Comme il se pratique avec les pieds et la tête, il demande une certaine dextérité et semble donc plus facilement accessible aux joueurs de plus de 10 ans. Si les joueurs ont des aptitudes de footballeur, cela peut être un avantage, mais ce n'est pas absolument indispensable.

Fiche technique

À partir de : 10 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 4 joueurs

Matériel : un ballon de football et un terrain rebondissant

Durée d'une partie : 30 minutes environ

Physique : ●●●●●

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Ce jeu se déroule sur un terrain de type terrain de tennis ou terrain de football en salle, dont la taille est cependant limitée en fonction du nombre de joueurs. Deux équipes sont formées. Tout comme au tennis, le principe consiste à renvoyer le ballon aussi longtemps que possible en le touchant à la volée après un rebond au maximum. Si le ballon effectue deux rebonds, le point est perdu par l'équipe qui se trouve sur la partie du terrain où la balle a rebondi deux fois. En lieu et place de la raquette, les joueurs ne peuvent utiliser que leurs pieds, leur thorax ou bien leur tête, comme au football. La main est naturellement interdite. En cas de sortie de terrain, le ballon peut être joué tant qu'il n'a pas encore touché le sol. S'il touche le sol, le point est perdu par l'équipe qui a touché le ballon en dernier.



Le ballon bloqué

Voici un autre jeu de ballon dans lequel il faut éliminer des joueurs en les touchant. Il est intéressant car les joueurs qui ont été éliminés ne le sont pas forcément définitivement... Attention, réflexes et rapidité sont au programme de ce jeu dont les jeunes joueurs se souviennent en général longtemps...

Fiche technique

À partir de : 10 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 10 joueurs

Matériel : un ballon pas trop dur

Durée d'une partie : 10 à 20 minutes environ

Physique : ●●●●

Difficulté : ☆☆

La règle

Pour une fois, on ne commence pas avec la formation de deux équipes. Tous les joueurs entrent dans le jeu et se partagent l'ensemble du terrain. L'arbitre lance le ballon en l'air afin qu'un des joueurs le rattrape. Le joueur en question a alors le droit de faire seulement trois pas avec le ballon en main, pas un de plus. Il doit alors essayer d'éliminer le joueur de son choix en le touchant, mais attention : si le ballon est attrapé par le joueur visé, ou par un autre joueur, c'est le lanceur qui est éliminé et doit sortir. Les joueurs éliminés peuvent revenir dans le jeu lorsque celui qui les a éliminés est à son tour sorti du jeu. Il faut donc faire preuve d'un bon sens de l'observation et d'un peu de mémoire... Le jeu n'a pas de fin en soi, sauf si on le limite dans le temps. À la fin du temps imparti, les joueurs restant sur le terrain ont gagné et peuvent par exemple marquer un point.



Ballon bombe

Ballon bombe est un jeu davantage basé sur le hasard que sur l'adresse ou les réflexes. En cela, il se distingue de bon nombre des jeux de balle ou de ballon présentés jusqu'à présent et est donc adapté à des joueurs assez jeunes.

Fiche technique

À partir de : 6 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 6 joueurs

Matériel : un ballon et un foulard pour bander les yeux

Durée d'une partie : 10 à 15 minutes environ

Physique : ●

Difficulté : ☆

La règle

Les joueurs se placent debout, en cercle, sans trop s'espacer les uns des autres. Un joueur est désigné auquel on bande les yeux, c'est le « poseur de bombe ». Il se place au centre du cercle et commence un « décompte » dont lui seul décide la durée en prononçant à haute voix « tic-tac, tic-tac ». Pendant ce temps, les joueurs se passent le ballon de main en main. Au moment où le poseur de bombe le décide, il crie « boum ». Le joueur qui a le ballon en main à ce moment doit alors s'asseoir au sol : il est éliminé mais reste à sa place. Les joueurs sont autorisés à se faire des petites passes, si nécessaire. En cas de chute du ballon, c'est le dernier joueur qui l'a touché qui est éliminé. Le gagnant est le joueur restant après toutes les explosions. Il peut alors devenir à son tour le poseur de bombe !



Ballon liberté

Ce jeu est un dérivé de la balle au prisonnier. Plus simple, il peut être joué plus aisément par un public plus jeune. Le terrain de jeu est également plus rudimentaire puisqu'il s'agit d'un rectangle plus ou moins grand (selon le nombre de joueurs), coupé en deux.

Fiche technique

À partir de : 6 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 6 joueurs

Matériel : un ballon et un terrain délimité

Durée d'une partie : 10 à 15 minutes environ

Physique : ●●

Difficulté : ☆☆



La règle

Deux équipes sont formées, chacune choisit un camp. L'arbitre accorde le ballon à l'une d'entre elles et les joueurs peuvent commencer à jouer. Le but du jeu consiste à toucher les adversaires (en mouvement) avec le ballon de la même façon que dans le jeu de la balle au prisonnier, c'est-à-dire sans que le ballon ne touche le sol avant et sans que le joueur touché ne l'attrape. Ici, cependant, pas de prison à l'arrière du terrain. Les joueurs touchés doivent se placer sur une des deux lignes formant les côtés de leur camp, en file indienne. À chaque fois qu'un joueur attrape le ballon lancé par l'équipe adverse, il peut soit le relancer pour tenter de toucher à son tour un adversaire, soit le faire rouler pour le rendre à l'équipe adverse, ce qui autorise alors son équipe à libérer un joueur. Mais attention, s'il opte pour ce dernier choix, il n'a pas le droit de se déplacer entre le moment où il a saisi le ballon et le moment où, après que le ballon aura roulé, l'adversaire l'aura attrapé. Cela ajoute une dimension stratégique particulièrement intéressante au jeu. Une fois que l'adversaire a ramassé le ballon au sol, un prisonnier est libéré (le premier à avoir été emprisonné) et le lanceur-libérateur peut à nouveau se déplacer.

Ballon foulard

Ce jeu s'apparente en fait davantage à un jeu de course-poursuite qu'à un jeu de balle proprement dit. Il permet aux joueurs de se défouler assez énergiquement et engendre des contacts qu'il est conseillé de réguler par la présence d'un arbitre.

Fiche technique

À partir de : 6-7 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 8 joueurs

Matériel : deux ballons, deux cerceaux, des foulards de deux couleurs différentes (un foulard par joueur) et un terrain délimité

Durée d'une partie : 30 minutes environ

Physique : ●●●●

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Le terrain est commun aux deux équipes, sans ligne de démarcation. On place à chaque extrémité du terrain un cerceau avec un ballon à l'intérieur. Chaque équipe possède son propre ballon qui constitue son trésor de guerre et qu'elle doit donc défendre contre l'équipe adverse. Chaque équipe va essayer de s'emparer du ballon adverse – mais les joueurs ne sont pas invincibles ! Tout le monde doit en effet placer dans la poche arrière ou dans la ceinture de son pantalon (ou de sa jupe) un foulard en le laissant dépasser un peu, à la façon d'une queue. Si un joueur se fait voler son foulard par un membre de l'équipe adverse, il doit sortir du terrain pendant une durée déterminée (de 10 à 30 secondes en moyenne). Il peut ensuite revenir sur le terrain, sans son foulard, et ne doit surtout pas se faire toucher par le joueur qui lui a pris son foulard, sans quoi il sera éliminé. Si jamais ce joueur (qui porte alors les deux foulards) se les fait prendre, il sort du jeu et libère ainsi le joueur qu'il avait fait sortir auparavant. Si un joueur parvient à se saisir du ballon adverse, il doit s'immobiliser et son équipe doit effectuer un minimum de trois passes avant de l'apporter dans son cerceau. Cette équipe a alors gagné la partie. Par ailleurs, si une équipe parvient à voler tous les foulards de l'autre équipe, elle est déclarée vainqueur.



Ballon poubelle

Ballon poubelle est un jeu mêlant rapidité et adresse. Son principe est relativement original même si, à première vue, il peut ressembler au jeu de la balle au prisonnier. Il nécessite un peu de matériel, une certaine mise en place et un nombre de joueurs élevé, c'est pourquoi il sera plus difficile à improviser que, par exemple, une partie de chat perché.

Fiche technique

À partir de : 6 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 20 joueurs

Matériel : un ballon pour deux joueurs, autant de cerceaux, deux poubelles rondes et un terrain délimité

Durée d'une partie : 15 à 20 minutes environ

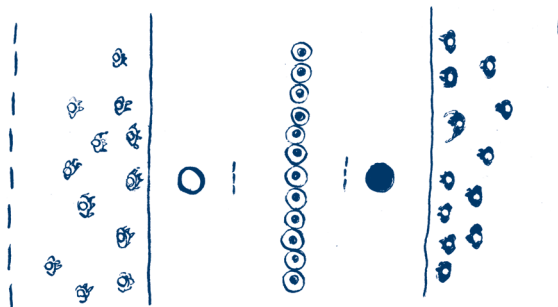
Physique : ●●

Difficulté : ☆☆☆☆☆

La règle

Chacune des deux équipes se place dans son camp, soit la moitié du rectangle qui compose l'ensemble du terrain de jeu. Tous les joueurs doivent pour commencer placer une main dans leur dos. La partie est lancée par un coup de sifflet et chaque joueur doit courir, sans bousculade, pour s'emparer d'un ballon. Étant donné qu'il n'y a pas assez de ballons pour tous les joueurs, les joueurs qui n'en ont pas obtenu sont faits prisonniers et doivent se placer dans la prison de leur camp. Les joueurs ayant attrapé un ballon doivent quant à eux essayer de le lancer dans la poubelle de leur camp en respectant une distance de tir d'au moins trois mètres. Un seul essai est permis. S'ils y parviennent, ils doivent récupérer leur ballon et le lancer à un des prisonniers de leur camp. Si le prisonnier réussit à l'attraper au vol, il est libéré et rejoint son camp. Une fois ces phases achevées, on comptabilise les

prisonniers de chacune des deux équipes et on entame une deuxième manche. Après un nombre de manches déterminé au début, on fait les comptes : l'équipe qui a eu le moins de prisonniers au total a gagné.



Dans les dents

Grâce à sa thématique sur l'hygiène buccodentaire, ce jeu peut s'intégrer à des leçons ou des interventions autour de ce thème. Il est donc conseillé d'y jouer avec une classe au grand complet.

Fiche technique

À partir de : 6 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 10 joueurs

Matériel : un ballon et un terrain délimité

Durée d'une partie : 15 minutes environ

Physique : ●●●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

L'arbitre commence par choisir deux joueurs qui représenteront respectivement la brosse à dents et le dentifrice. Tous les autres joueurs seront des caries et tâcheront de rester en mouvement. Le principe est simple : le joueur brosse à dents doit prendre du dentifrice en lançant le ballon au joueur dentifrice. Ce dernier lui relance le ballon aussi vite que possible et le joueur brosse à dents essaie alors de toucher une carie. Lorsqu'un joueur carie est touché par le joueur brosse à dents, il devient à son tour une brosse à dents, ce qui complique la tâche des caries restantes. Cependant, il ne peut y avoir qu'un seul dentifrice. Il est interdit d'attraper les joueurs, mais il est permis à la brosse à dents et au dentifrice de gêner la course des caries. Le dernier joueur carie est déclaré vainqueur de la partie. Il devient rapidement important de se souvenir du rôle de chacun des joueurs, et un arbitre est donc vivement conseillé.



Le squash ballon

Ce jeu est particulièrement apprécié par les garçons qui trouvent ici une bonne occasion de se défouler et de s'amuser. Il s'inspire très directement du squash, bien que le rebond ne s'effectue pas dans le même ordre et qu'il n'y ait pas besoin de raquette pour y jouer.

Fiche technique

À partir de : 10 ans, environ

Nombre de joueurs : de 2 à 10 joueurs

Matériel : un ballon et un mur de rebond

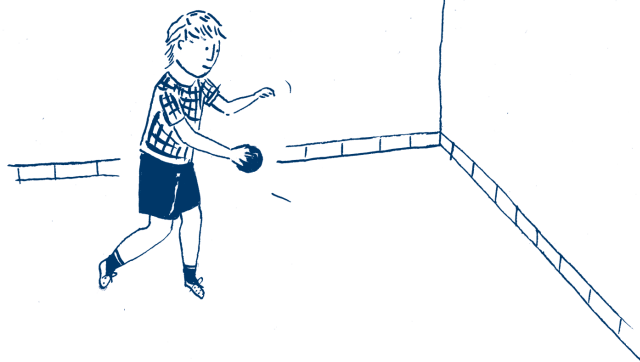
Durée d'une partie : de 5 à 30 minutes environ

Physique : ●●●●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Comme vous allez le constater, ce jeu suit des règles particulièrement simples, mais nécessite adresse et réflexes. Les joueurs se placent l'un derrière l'autre face à un mur. Il n'y a pas d'équipes, mais il est possible d'en créer si les joueurs le désirent. Le but du jeu est de taper dans le ballon pour le faire rebondir d'abord au sol puis contre le mur. Le premier joueur de la file commence puis laisse sa place au suivant, qui doit taper à son tour dans le ballon. Les joueurs doivent progresser ainsi, chacun à son tour. Si le ballon rebondit deux fois avant de toucher le mur, s'il ne touche pas le mur, s'il va directement sur le mur, si le joueur ne le frappe pas juste après qu'il a rebondi sur le mur, le joueur dont c'est le tour est éliminé, et ainsi de suite. Le joueur gagnant est celui qui reste après que tous les autres ont été éliminés.



Les seigneurs

À la différence de bon nombre de jeux de balle ou de ballon, on n'essaie pas ici de toucher les autres joueurs avec une balle, mais de se faire des passes pour essayer de marquer des points le plus rapidement possible...

Fiche technique

À partir de : 10 ans, environ

Nombre de joueurs : 12 joueurs ou plus

Matériel : un terrain délimité, deux cerceaux (ou cercles de craie), une balle ou un ballon

Durée d'une partie : de 20 à 30 minutes environ

Physique : ●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Il faut commencer par définir un terrain rectangulaire assez grand pour accueillir l'ensemble des participants. On répartit les joueurs dans deux équipes de même taille. À chacune des extrémités du terrain, les « seigneurs », un pour chaque équipe, s'installent dans les cerceaux dont ils n'ont pas le droit de sortir, ni même de mettre un pied dehors, sans quoi leur équipe perd un point. Les joueurs se répartissent sur le terrain et la balle est donnée à l'une des deux équipes. Cette équipe va tenter de transmettre la balle à son seigneur en faisant des passes à ses coéquipiers. Lorsqu'un joueur se saisit de la balle, il a le droit de faire trois pas et pas un de plus. Il a ensuite trois secondes pour faire une passe. À chaque manquement à l'une de ces règles, c'est un point marqué par l'équipe adverse. Pendant ce temps, tous les autres joueurs restent mobiles, avec interdiction de s'accrocher ou de s'attraper. Ceux qui trouvent le jeu trop simple pourront ajouter une difficulté, comme effectuer systématiquement une passe avec rebond.



4x4 ballons

Voici un jeu sortant de l'ordinaire car il n'oppose pas seulement deux équipes, comme la plupart des jeux de balle, mais quatre. Il faut donc au moins une petite vingtaine de joueurs pour que le jeu soit intéressant.

Fiche technique

À partir de : 10 ans, environ

Nombre de joueurs : 16 joueurs ou plus

Matériel : un terrain délimité, 4 poubelles ou paniers, 12 ballons de 4 couleurs différentes

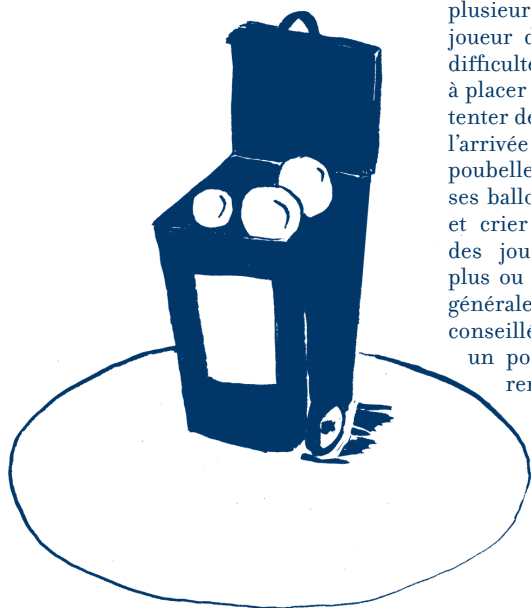
Durée d'une partie : de 3 à 5 minutes environ

Physique : ●●●●

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

On délimite un terrain carré ou rectangulaire aux coins duquel on place les quatre poubelles. À chacune des équipes est attribuée une poubelle dans laquelle elle place ses quatre ballons. Autour de ces poubelles, on trace un cercle d'environ 1 à 2 mètres de rayon, dans lequel les joueurs adverses n'ont pas le droit de pénétrer. Le but du jeu est de placer un ballon dans chacune des poubelles adverses. Pour cela, les joueurs doivent réaliser des passes, sans avoir le droit de se déplacer lorsqu'ils ont le ballon en main. Il est possible pour chacune des équipes d'engager simultanément plusieurs ballons, mais il est interdit à un joueur d'en tenir plus d'un en main. La difficulté consiste non seulement à réussir à placer ses ballons, mais aussi et surtout à tenter de défendre son camp en empêchant l'arrivée des ballons adverses dans sa poubelle... Lorsqu'une équipe a placé tous ses ballons, elle doit revenir à sa poubelle et crier « 4x4 ». Selon l'âge et l'agilité des joueurs, les parties peuvent durer plus ou moins longtemps, mais elles sont généralement de courte durée. Il est donc conseillé d'établir un score à atteindre avec un point marqué pour chaque manche remportée.



Ballon statue

Nous vous avons présenté un peu plus haut le jeu de ballon assis, en voici un dérivé qui, cette fois, ne se pratique pas avec deux équipes mais tous ensemble. Il demande beaucoup de réflexes et d'être plutôt véloce à la course...

Fiche technique

À partir de : 8 ans, environ

Nombre de joueurs : 15 joueurs ou plus

Matériel : un terrain délimité, 3 ou 4 ballons

Durée d'une partie : de 10 à 20 minutes environ

Physique : ●●●●

Difficulté : ☆☆

La règle

Le jeu se déroule sur un terrain de type demi-terrain de basket (ou terrain entier si les joueurs sont nombreux). Attention, sur un terrain trop grand, les joueurs risquent de beaucoup courir sans vraiment entrer dans la partie. Tout le monde s'éparpille sur le terrain et quelques joueurs sont tirés au sort pour avoir, les premiers, l'un des ballons. Ils doivent tenter de toucher quelqu'un, qui devient alors une statue. Le joueur touché doit s'immobiliser sur place ; la seule solution pour revenir dans le jeu est d'attraper un ballon et de toucher quelqu'un à son tour, ou bien de toucher la main d'un joueur passant à proximité. Attention, il est interdit de se déplacer une fois qu'on a un ballon dans les mains. Si un joueur visé attrape le ballon, il devient un chasseur et tente à son tour de toucher un autre joueur.

Le joueur gagnant est le dernier à rester mobile.



- 3 -

Courses-poursuites

Gendarmes et voleurs

Parmi les jeux de poursuite, le jeu des gendarmes et des voleurs est peut-être le plus connu – à tel point qu'il est devenu une expression courante : « jouer au gendarme et au voleur » signifie à peu de choses près « jouer au chat et à la souris », c'est-à-dire se lancer dans une partie de course-poursuite interminable. Dans ce jeu, on doit faire preuve non seulement de rapidité, mais également de réflexes. On a besoin d'un peu de matériel et un arbitre est vivement conseillé.

Fiche technique

À partir de : 6-7 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 12 joueurs

Matériel : un terrain délimité, 3 caisses ou cartons contenant divers objets (les trésors) et 3 cerceaux

Durée d'une partie : à définir, 5 à 10 minutes environ

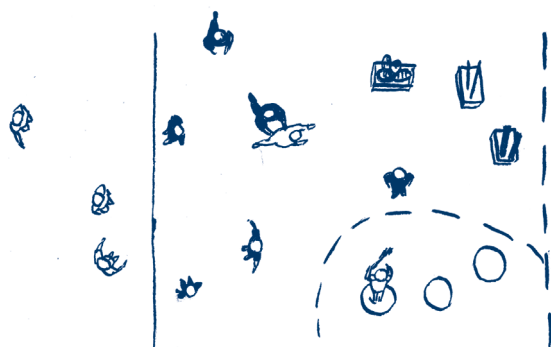
Physique : ●●●●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

On commence par délimiter le terrain, un rectangle comprenant d'un côté le camp des voleurs et de l'autre celui des gendarmes avec, à l'arrière, une prison. On détermine ensuite les deux équipes de joueurs. Un grand nombre de joueurs (toute une classe, par exemple) est conseillé, pour que les parties soient d'autant plus amusantes. Les trois caisses contenant les trésors et les trois cerceaux sont placés sur le terrain des gendarmes. L'objectif pour les voleurs est de ramasser le plus de trésors possible et de les rapporter dans leur camp, chaque voleur ne pouvant transporter qu'un seul objet à la fois. Un voleur est à l'abri dans son camp ou bien dans un des cerceaux qui lui servent de refuge. Lorsqu'il tente une incursion pour aller voler un trésor, le joueur voleur s'expose

aux gendarmes qui peuvent le faire prisonnier en le touchant. Il est interdit aux gendarmes de rester à proximité immédiate (moins de deux mètres) des cerceaux (cet espace peut être délimité à la craie). Il est naturellement interdit de sortir des limites du terrain. Pour chaque trésor rapporté, les voleurs marquent 1 point, idem pour les gendarmes lorsqu'ils attrapent un voleur. La durée d'une partie est fixée à 5 ou 10 minutes et à la fin du temps imparti, on compte les points.



La déli-délo

Au moins aussi connue que le jeu des gendarmes et des voleurs, la déli-délo est un jeu de course-poursuite particulièrement apprécié des élèves d'école primaire. Ce jeu connaît une grande quantité de variantes. L'une des raisons de son succès tient très probablement au fait qu'il ne nécessite aucun matériel particulier et peut donc être rapidement mis en place. Par ailleurs, ses règles sont ultrasimples...

Fiche technique

À partir de : 6-7 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 10 joueurs

Matériel : aucun

Durée d'une partie : à définir, souvent à la fin de la récréation

Physique : ●●●●●

Difficulté : ☆☆

La règle

Le jeu se déroule généralement dans une cour de récréation ou bien sur un terrain délimité. Selon le nombre de participants, on désigne un ou plusieurs policiers. Les autres joueurs seront des bandits. Le principe consiste, pour le ou les policiers, à toucher les bandits pour les faire prisonniers. Une fois faits prisonniers, les bandits doivent s'accrocher : le premier à un point fixe du terrain, les suivants en se tenant par la main. Les prisonniers forment ainsi une chaîne mobile, mais ils doivent tous rester accrochés. Si un des bandits encore en liberté touche la main libre du dernier prisonnier, celui-ci est libéré. La partie est terminée si tous les bandits ont été capturés. Sinon, c'est la fin de la récréation ou bien du temps imparti qui détermine la fin de la partie.



Les quatre coins

Ce jeu aurait également pu s'appeler « Qui va à la chasse perd sa place ». Il est apprécié par beaucoup de jeunes enfants, surtout en maternelle et en cours élémentaire. Des règles simples et des parties à la longueur adaptable à volonté font son succès !

Fiche technique

À partir de : 6-7 ans, environ

Nombre de joueurs : 5 joueurs

Matériel : aucun

Durée d'une partie : à définir

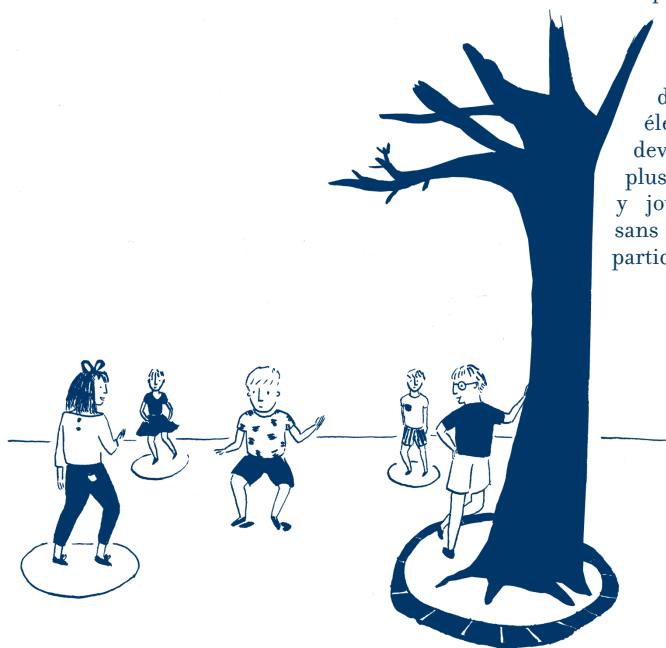
Physique : ●●

Difficulté : ☆☆

La règle

Le jeu se déroule sur un terrain sur lequel il est possible de définir quatre points constituant quatre coins. À chacun de ces coins se place un joueur. Dès que le top départ est donné, les quatre joueurs doivent échanger leur place entre eux sans se faire toucher par le joueur « chat », qui est placé au milieu de l'aire de jeu. Lorsqu'un joueur est touché, il devient le chat et le chat qui l'a touché prend sa place au coin qu'il occupait.

Il est possible d'effectuer un comptage de points en attribuant un point par rotation, le but étant d'obtenir le score le plus élevé possible avant de devenir le chat. Mais les plus jeunes enfants peuvent y jouer tout simplement, sans limites de temps particulières !



L'épervier

L'épervier est un jeu de collaboration qui permet au joueur d'endosser deux rôles opposés au cours d'une même partie. De gibier, les joueurs peuvent devenir chasseurs, et c'est souvent ce qui les amuse le plus ! Il va sans dire que les éperviers sont le gibier...

Fiche technique

À partir de : 7-8 ans, environ

Nombre de joueurs : 8 joueurs ou plus

Matériel : aucun

Durée d'une partie : à définir

Physique : ●●●●

Difficulté : ☆

La règle

Les joueurs se répartissent sur le terrain de jeu, d'une taille approximativement comparable à celle d'un terrain de basket. L'ensemble des joueurs se placent d'un côté du terrain tandis que le chasseur, préalablement désigné ou tiré au sort, se place au milieu. À noter : si les joueurs sont plus d'une quinzaine, il est possible de désigner deux chasseurs au lieu d'un. L'arbitre donne un coup de sifflet et les éperviers doivent passer d'un côté du terrain à l'autre sans se faire toucher. Le joueur qui se fait toucher devient chasseur à son tour, mais il doit attendre le tour suivant pour avoir le droit de toucher un épervier. L'ancien chasseur sort alors du terrain. Il n'est possible de toucher qu'un seul épervier par tour. Le dernier épervier à être touché est déclaré vainqueur de la partie.



Le jeu des dragons

Il faut dans ce jeu faire preuve de rapidité, comme dans la majorité des jeux de course-poursuite, mais pas seulement. Les règles obligent ici en effet, à un certain moment du jeu, à faire preuve de qualités tactiques, et montrent que la vitesse de déplacement n'est plus très utile...

Fiche technique

À partir de : 7-8 ans, environ

Nombre de joueurs : 20 joueurs ou plus

Matériel : des foulards ou des morceaux de chiffon

Durée d'une partie : environ 20 minutes

Physique : ●●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Les joueurs sont répartis dans deux équipes : d'un côté les dragons et de l'autre les diables. Le but pour les diables est d'attraper les dragons. Pour cela, il faut attraper les foulards que les joueurs dragons ont placés derrière leur vêtement (par exemple coincés dans leur ceinture). Les diables se placent sur le terrain de jeu à leur convenance. Ils peuvent courir ou marcher. Le jeu commence avec une première moitié des diables qui essaient d'attraper les dragons. Lorsqu'un diable attrape la queue d'un dragon (son foulard), il devient à son tour un dragon et doit se placer devant lui, debout et tenu par les épaules. De fil en aiguille, une queue-leu-leu commence à se former, rendant les dragons moins mobiles à mesure que leur file s'allonge, à la manière d'un dragon chinois dans les fêtes du Nouvel An. Lorsque tous les dragons font partie de la file, la seconde moitié de diables entre sur le terrain pour essayer d'attraper les dragons restants. La partie est terminée lorsque tous les dragons ont été capturés. Le vainqueur

est le dernier dragon à avoir été pris...

On inverse évidemment les rôles ensuite.



La course en sac

Ce jeu est au moins aussi ancien que le jeu de saute-mouton. Ce jeu est extrêmement physique et les chutes, si elles ne sont pas très dangereuses, sont assez fréquentes. Il est donc effectivement préférable de pratiquer la course en sac sur des sols à même d'amortir un tant soit peu les chutes des participants !

Fiche technique

À partir de : 7 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : des sacs résistants (type sacs postaux)

Durée d'une partie : environ 2 minutes

Physique : ●●●●●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Il s'agit tout simplement d'une course dans laquelle les joueurs s'affrontent en effectuant un parcours les pieds dans un sac qu'ils retiennent avec leurs mains, remonté jusque sous les bras. Pour varier les plaisirs, on peut imaginer tout type de course, ajouter des obstacles à franchir ou à contourner, ou imaginer une course de relais, si le nombre de joueurs le permet.



La chasse aux lapins

Ce jeu permet à un grand nombre de joueurs de participer. On peut par exemple y jouer avec une classe entière, voire deux ou trois classes. Le terrain de jeu est quant à lui également vaste, puisqu'il peut être constitué de l'ensemble de la cour de récréation.

Fiche technique

À partir de : 6 ans, environ

Nombre de joueurs : toute une classe

Matériel : aucun

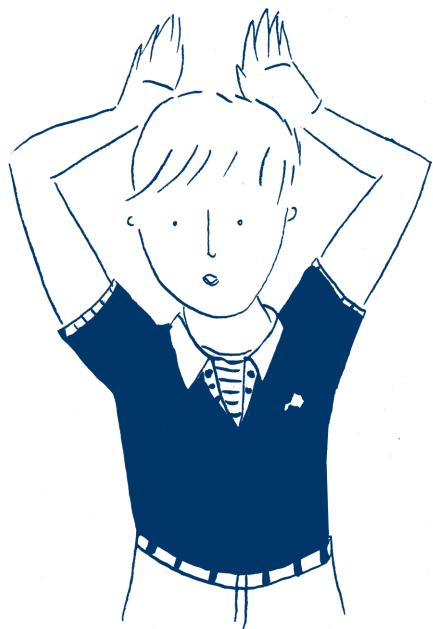
Durée d'une partie : de 10 à 20 minutes

Physique : ●●●●

Difficulté : ☆☆

La règle

Ce jeu a beaucoup à voir avec la déli-délo. Cependant, il s'agit ici d'opposer les filles et les garçons d'une ou plusieurs classes, ce qui risque d'engendrer une inégalité numérique entre les deux équipes. On désigne laquelle des deux équipes sera celle des chasseurs, la seconde étant celle des lapins. Les chasseurs doivent bien évidemment chasser les lapins et les faire prisonniers. La prison peut être placée un peu n'importe où sur le terrain, dans la mesure où il n'y a pas de camp déterminé. À la différence de la déli-délo, les prisonniers ne peuvent pas former de chaîne et il n'est pas possible à un seul joueur encore en liberté d'en libérer plusieurs à la fois. Il devra en effet, après avoir délivré un prisonnier, prendre sa place durant une dizaine de secondes (il compte jusqu'à 10) avant de pouvoir sortir à son tour. La présence d'un arbitre est donc la bienvenue afin d'éviter les malentendus...



Corsaires et pirates

Voici un jeu de capture qui promet de belles courses-poursuites et s'adresse à tous les types de joueurs, garçons ou filles, petits ou grands. Il faut un peu de matériel, mais il reste tout de même possible d'y jouer sans trop de préparation.

Fiche technique

À partir de : 6 ans, environ

Nombre de joueurs : toute une classe

Matériel : des dossards ou des foulards pour distinguer les deux équipes, des sacs de trésors (haricots, riz...), deux cerceaux

Durée d'une partie : de 15 à 25 minutes

Physique : ●●●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

On commence par créer deux équipes à peu près égales. La première équipe, les corsaires, devra défendre son trésor que la seconde, celle des pirates, essaie de lui dérober. À une des extrémités de la cour, on place un cerceau au milieu duquel on dépose les sacs de trésor. Si l'on veut que la partie soit intéressante et suffisamment longue, il faut prévoir entre dix et vingt trésors. À l'autre extrémité de la cour, le second cerceau constitue le coffre que l'équipe des pirates va essayer de remplir. C'est aussi dans ce cerceau que les pirates devront retourner lorsqu'ils auront été touchés par les corsaires. Le top départ est donné et les pirates doivent réussir à voler les sacs de trésor sans se faire toucher, ni à l'aller ni au retour. Dans les deux cas, si un corsaire touche un pirate, le pirate doit rendre le sac, s'il en a un en main et retourner à son coffre avant de pouvoir à nouveau tenter sa chance. On peut également corser un peu la règle en décidant que les cinq ou dix premiers joueurs qui seront touchés seront définitivement éliminés de la partie en cours.



Capturez le drapeau

Voici encore un jeu de capture assez compliqué dans la mesure où, même s'il oppose deux équipes constituées d'un nombre équivalent de joueurs, la course-poursuite s'effectue entre un joueur d'un camp contre tous les joueurs de l'autre camp... Inutile de préciser qu'il vaut mieux avoir de bonnes jambes...

Fiche technique

À partir de : 6 ans, environ

Nombre de joueurs : une dizaine environ

Matériel : Deux drapeaux ou, à défauts, deux foulards

Durée d'une partie : de 15 à 20 minutes

Physique : ●●●

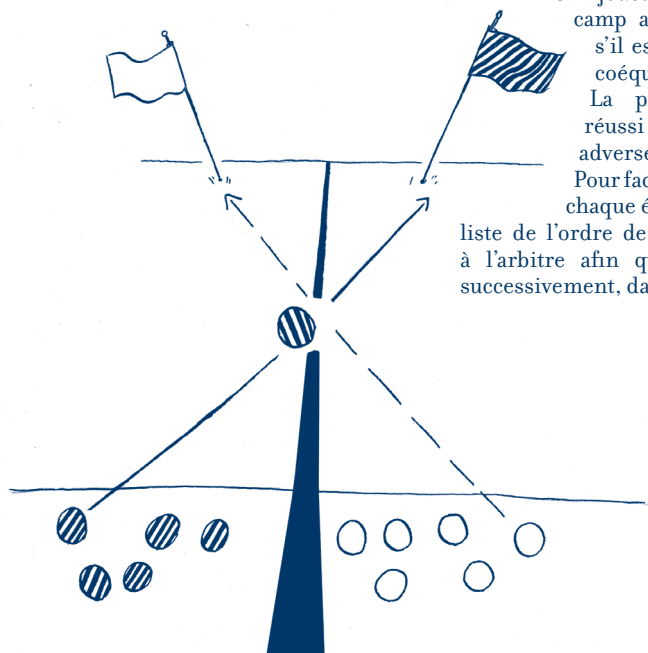
Difficulté : ☆☆☆

La règle

Une fois que les deux équipes ont été formées, on les répartit dans deux camps situés côte à côte. Deux drapeaux sont installés face à face. Au signal de l'arbitre, une des deux équipes envoie le joueur qu'elle a choisi pour attraper le drapeau de l'équipe adverse. Au même moment, l'équipe adverse choisit également un de ses joueurs qui doit essayer de toucher celui de la première équipe afin de l'immobiliser. Ensuite, on inverse les rôles toucheur/touché.

Un joueur immobilisé dans le camp adverse peut être libéré s'il est touché par l'un de ses coéquipiers.

La première équipe ayant réussi à ramener le drapeau adverse dans son camp a gagné. Pour faciliter le choix de joueurs, chaque équipe peut remettre une liste de l'ordre de passage de ses joueurs à l'arbitre afin qu'il puisse les appeler successivement, dans l'ordre établi.



Le chat et la souris

Ce jeu est particulièrement apprécié dans les écoles maternelles car il démarre par une ronde. Il reprend les grands principes de la course-poursuite entre le chat et la souris, mais apporte tout de même suffisamment d'éléments nouveaux pour en être distingué.

Fiche technique

À partir de : 5 ans, environ

Nombre de joueurs : au moins une dizaine (un nombre pair)

Matériel : aucun

Durée d'une partie : de 10 à 15 minutes

Physique : ●●

Difficulté : ☆☆

La règle

L'ensemble des joueurs commencent par faire une ronde, puis un chat et une souris sont désignés (choisis par l'arbitre ou bien tirés au sort). Les joueurs concernés sortent de la ronde et le chat se lance à la poursuite de la souris en faisant le tour de la ronde, laquelle se met à tourner dans le même sens. La souris doit réussir à s'échapper en effectuant au moins un tour complet de la ronde. Après cela, elle peut se faire remplacer par un des joueurs de son choix, en prenant sa place. Les poursuivants peuvent traverser la ronde, mais uniquement à cloche-pied. Lorsque la souris est touchée, elle rentre dans la ronde et le chat marque un point. C'est alors au tour du joueur qui se trouvait à sa droite dans la ronde de devenir la souris. Si la souris réussit à faire trois tours de ronde sans se faire toucher, elle marque un point et c'est le chat qui est remplacé.



Attrape-couleur

Voici à nouveau un jeu qui attirera principalement les enfants de moins de 8 ans. Ses règles sont ultrasimples mais il demande un bon sens de l'observation. Autre vertu de ce jeu, il permet aux plus jeunes joueurs de confirmer qu'ils connaissent bien les couleurs.

Fiche technique

À partir de : 4 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 6 joueurs

Matériel : aucun

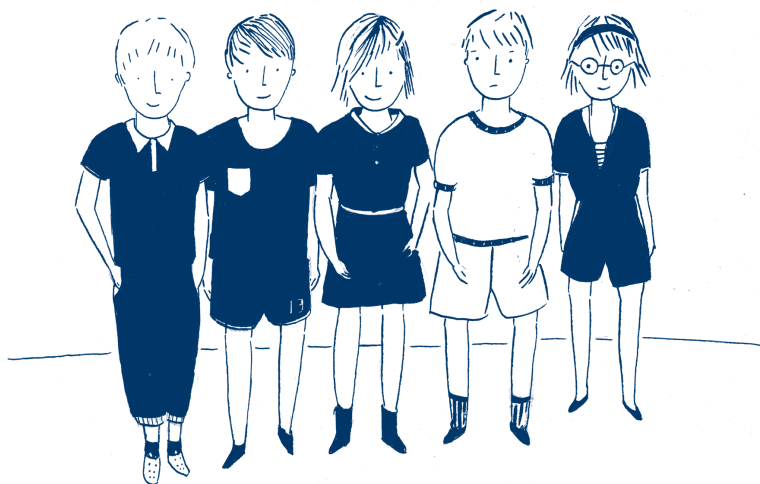
Durée d'une partie : de 5 à 10 minutes

Physique : ●●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Parmi tous les joueurs, on désigne celui qui sera l'attrapeur. Il se place au milieu d'un terrain délimité (dont la taille dépend directement du nombre de participants). Il a le droit de se déplacer sur ce terrain comme bon lui semble, mais seulement une fois que tous les autres joueurs se seront élancés. Les joueurs se placent en ligne à un bout du terrain. L'attrapeur crie un nom de couleur et tous les joueurs doivent chercher à atteindre l'autre côté du terrain. L'attrapeur n'a le droit d'attraper que les joueurs portant sur eux la couleur qu'il a choisie, et ne peut attraper qu'un seul joueur par traversée. Le dernier joueur resté libre a gagné et devient à son tour l'attrapeur.



Coup de filet

Encore un jeu mettant en oeuvre une ronde et s'adressant aux enfants assez jeunes, bien que les plus grands l'apprécient également. Ce jeu génère une certaine tension chez les joueurs, qui ne savent pas à quelle sauce ils vont être mangés...

Fiche technique

À partir de : 5 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 10 joueurs

Matériel : aucun

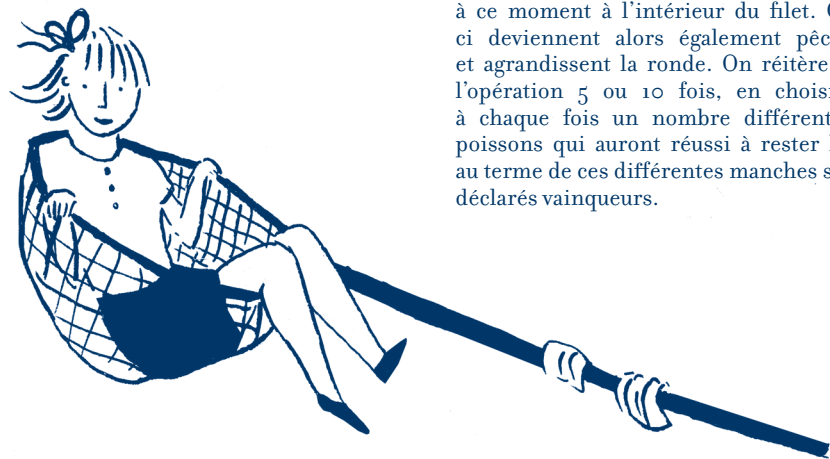
Durée d'une partie : 10 minutes environ

Physique : ●●

Difficulté : ☆

La règle

On commence par former deux équipes, les pêcheurs et les poissons. Les pêcheurs forment une ronde qui tourne doucement. Ils choisissent ensemble un chiffre ou un nombre (de préférence supérieur à 5), sans le dire aux poissons. Lorsque le jeu commence, les poissons doivent traverser la ronde (le filet) alors que les pêcheurs ont commencé à compter à haute voix. Les poissons sont obligés, durant ce décompte, de traverser le filet au moins deux fois, et ils n'ont pas le droit de rester en dehors plus de trois secondes. Il est donc important de disposer d'un arbitre vigilant. Il est également interdit de ressortir du filet par l'endroit d'entrée, ni de faire le tour d'un seul joueur pour ressortir aussitôt. Au moment où les pêcheurs arrivent à la fin de leur décompte, ils s'accroupissent en emprisonnant les poissons qui se trouvent à ce moment à l'intérieur du filet. Ceux-ci deviennent alors également pêcheurs et agrandissent la ronde. On réitère ainsi l'opération 5 ou 10 fois, en choisissant à chaque fois un nombre différent. Les poissons qui auront réussi à rester libres au terme de ces différentes manches seront déclarés vainqueurs.



Le jeu des statues

Ce jeu est une variante du fameux jeu de chat, mais il met en place quelques originalités qui plairont assurément aux joueurs, surtout les plus jeunes.

Fiche technique

À partir de : 6 ans, environ

Nombre de joueurs : de 10 à 15 joueurs

Matériel : aucun

Durée d'une partie : 10 à 15 minutes environ

Physique : ●●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Le jeu peut se dérouler dans une cour de récréation, mais comme les joueurs se mettront aussi à quatre pattes, il est conseillé de le pratiquer dans un gymnase ou un réfectoire. Les règles de base sont identiques à celles du jeu de chat, mais ici, il est possible de délivrer les joueurs touchés. Après avoir désigné ou tiré au sort le joueur qui sera « le loup », l'ensemble des joueurs s'élancent sur le terrain de jeu. Le loup doit essayer de toucher tous les chats, les transformant en statues de pierre. Les joueurs ainsi immobilisés pourront cependant être libérés par les autres joueurs, qui devront pour cela leur passer entre les jambes. Pas facile, quand on sait que le loup rôde... Le dernier joueur touché deviendra le loup de la partie suivante !



Mains à mains

Une craie, une cour de récréation et le tour est joué, vous êtes prêt à jouer au jeu de la chaîne qu'on appelle aussi « Mains à mains ». Ce jeu, pour le moins physique, demande de la force, mais il faut veiller à ce qu'aucune violence ne soit commise. Il est donc nécessaire qu'un arbitre soit présent.

Fiche technique

À partir de : 8 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir d'une dizaine de joueurs

Matériel : aucun

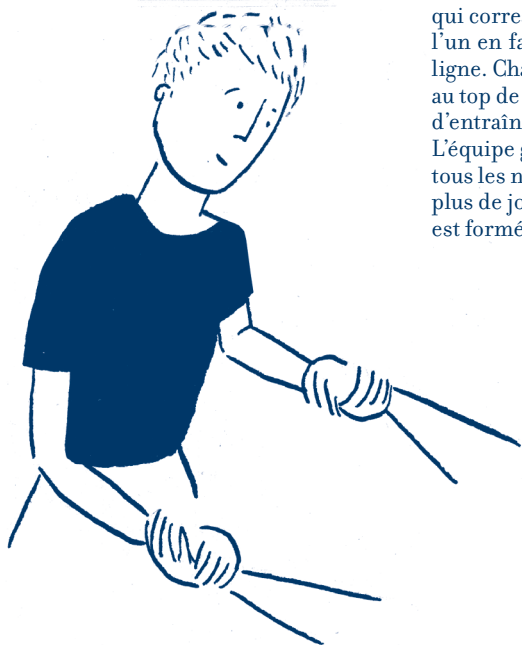
Durée d'une partie : 10 minutes environ

Physique : ●●●●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Les joueurs sont répartis, à nombre égal, dans deux équipes. On délimite deux camps et chaque équipe se place d'un côté. Chaque joueur choisit ensuite un numéro (par exemple, de 1 à 10 si chaque équipe est constituée de 10 joueurs), et ce, dans chacun des camps. Ainsi, chaque joueur a son « double » dans le camp opposé, sans savoir qui correspond à qui. Les deux équipes se placent à 3 ou 4 mètres de la ligne de démarcation. Tout comme au jeu du bérêt, l'arbitre crie un numéro : les joueurs à qui correspond ce numéro doivent se placer l'un en face de l'autre, de chaque côté de la ligne. Chacun saisit les poignets de l'autre et au top de l'arbitre, chaque joueur doit tenter d'entraîner l'adversaire dans son camp. L'équipe gagnante est celle qui, une fois que tous les numéros ont été appelés, possède le plus de joueurs. En cas d'égalité, une chaîne est formée et tout le monde tire !



Attrape-fourmis

Nous sommes toujours dans le principe du chat et de la déli-délo dans ce jeu qui nécessite la présence d'un arbitre afin qu'aucune violence ne s'installe entre les joueurs. Un jeu assurément physique...

Fiche technique

À partir de : 7 ans, environ

Nombre de joueurs : 10 joueurs ou plus

Matériel : aucun

Durée d'une partie : 10 à 15 minutes environ

Physique : ●●●●●

Difficulté : ☆☆

La règle

On commence par tracer un terrain divisé en trois parties : une partie centrale, la « forêt », d'environ une vingtaine de mètres (à moduler selon le nombre de joueurs) et deux parties plus petites, les « fourmilières », de chaque côté de la forêt. On désigne un joueur qui sera le fourmilier et se place dans la forêt. Les fourmis sont ensuite réparties à parts à peu près égales dans chacune des fourmilières. Au coup de sifflet de l'arbitre, elles doivent rejoindre la fourmilière d'en face en traversant la forêt en courant pour éviter le fourmilier. De son côté, le fourmilier doit essayer de toucher les fourmis pour les transformer en caméléons. Il n'est possible de toucher qu'une seule fourmi par traversée. Une fois changé en caméléon, le joueur doit essayer d'attraper les autres fourmis afin que le fourmilier puisse les toucher. Si un caméléon touche simplement une fourmi, cela ne compte pas : il doit réellement l'attraper. Idem si une fourmi parvient à s'échapper des pattes d'un caméléon : elle n'est pas transformée. Il est naturellement interdit de frapper ou de se débattre exagérément. De la même façon, l'étreinte exercée par les caméléons devra être modérée. Le joueur qui a gagné est le dernier à se faire attraper ; il deviendra le fourmilier à la partie suivante.



Les lutins de la forêt

Décidément, le jeu du chat et de la souris n'en finira jamais de faire des petits. En voici encore un dérivé qui met en scène trois catégories de joueurs : les lutins, les arbres et les bûcherons. Tout ce petit monde va s'agiter sur un terrain suffisamment grand pour que la partie ait un certain intérêt...

Fiche technique

À partir de : 7 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 12 environ

Matériel : aucun

Durée d'une partie : 15 à 30 minutes environ

Physique : ●●●●

Difficulté : ☆ ☆

La règle

Bien qu'il soit possible de jouer à une dizaine de joueurs environ, il est nettement plus amusant de se rassembler à 15, 20 ou 25 joueurs. On commence par délimiter le terrain, puis on désigne le lutin. Il peut être intéressant de le distinguer des autres joueurs par un dossard ou un vêtement coloré. L'ensemble des autres joueurs deviennent alors des bûcherons. Le lutin doit tout faire pour tenter de les transformer en arbres, en les touchant. Naturellement, tout le monde court... et si un bûcheron sort du terrain, il est instantanément transformé en

arbre. Une fois qu'un joueur est transformé en arbre, il doit rester où il se trouvait au moment où il a été touché. Tout ce qu'il peut faire, c'est agiter les bras pour tenter de toucher les bûcherons qui passeraient à sa portée, afin de les transformer à leur tour en arbres. Le dernier bûcheron restant a gagné et devient le lutin pour la partie suivante !



Le jeu de la chaîne alimentaire

Dans ce jeu, l'équilibre de la chaîne alimentaire est mis en exergue : chacune des trois équipes poursuit l'une des deux autres tout étant poursuivie par la troisième. Si on vous dit poule, renard et vipère, vous devez commencer à entrevoir le tableau...

Fiche technique

À partir de : 10 ans, environ

Nombre de joueurs : au moins 6 par équipe

Matériel : des dossards ou des vêtements de 3 couleurs différentes

Durée d'une partie : 20 à 30 minutes environ

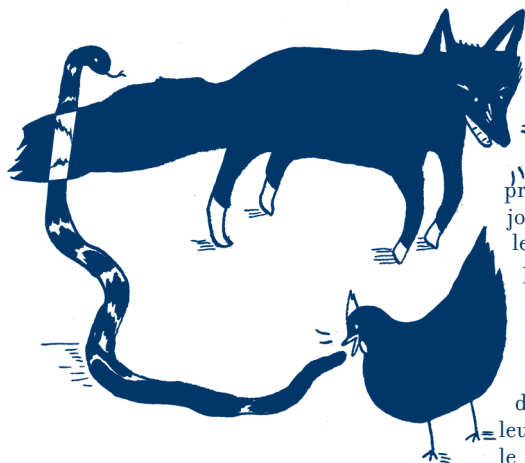
Physique : ●●●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Il faut commencer par constituer trois équipes d'un nombre égal de joueurs. Chaque joueur revêt un dossard de la couleur de son équipe. Sur un terrain de type cour de récréation, ou bien un espace pas obligatoirement délimité, on définit trois refuges, un pour chaque équipe. Les poules craignent les renards mais dominent les vipères, les renards craignent les vipères mais dominent les poules et enfin, les vipères dominent les renards mais craignent les poules. Tous les joueurs sont lâchés sur le terrain et chacun doit tenter de

capturer un des joueurs de l'équipe sur laquelle il a l'ascendance. La capture se fait par un simple toucher, il est donc inutile de s'attraper. Une fois qu'on a capturé un adversaire, on est immunisé contre les autres joueurs le temps d'emmener son prisonnier vers la prison (le refuge du joueur qui a réalisé la capture) et durant les 3 secondes qui suivent. Les joueurs prisonniers ont le droit de former une chaîne (comme à la déli-délo) afin de faciliter leur libération, pour laquelle un joueur de leur camp doit venir les toucher. Une fois délivrés, les joueurs doivent obligatoirement passer par leur refuge avant de pouvoir regagner le jeu. La partie est terminée lorsque tous les joueurs d'une même équipe ont été capturés, mais ce n'est pas aussi facile qu'on peut le penser...



Les chasseurs et les loups

Alors que la plupart des jeux se déroulent sur des terrains carrés ou rectangulaires, celui-ci nécessite un terrain circulaire. Comme vous le verrez sur le dessin, les loups sont regroupés dans un premier cercle central, un second cercle concentrique délimite une zone dite « neutre » et enfin, tout autour du terrain, un espace sans limite est dédié aux chasseurs...

Fiche technique

À partir de : 8 ans, environ

Nombre de joueurs : 10 ou plus par équipe

Matériel : deux ballons

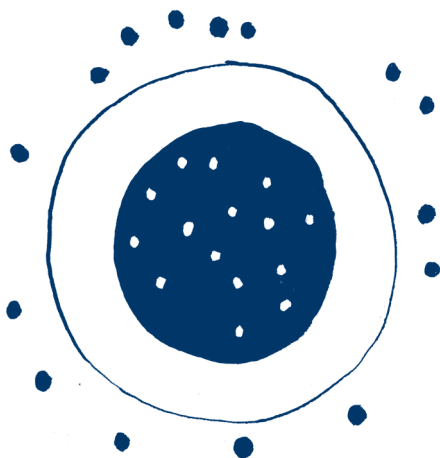
Durée d'une partie : 10 à 20 minutes environ

Physique : ●●●●

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Après avoir constitué deux équipes d'un nombre égal de joueurs, les loups prennent place dans le cercle central qui constitue leur espace de prédilection. Son diamètre doit laisser suffisamment de place aux joueurs engagés dans la partie. Les chasseurs, quant à eux, prennent place tout autour du second cercle qui constitue la zone neutre. Les chasseurs n'ont d'ailleurs jamais le droit de pénétrer dans la zone neutre ! Les loups ont quant à eux le droit d'y aller, mais seulement lorsqu'ils tentent de récupérer un ballon au sol ou bien, ballon en main, lorsqu'ils s'apprêtent à tirer sur un chasseur. L'objectif du jeu est de toucher les joueurs adverses de façon à les faire passer dans son équipe. Ainsi, un loup, quant il est touché, devient un chasseur et change de camp. Idem pour le chasseur qui est touché par un loup. Lorsqu'ils ramassent un ballon, les loups peuvent donc tirer sur un chasseur pour le toucher, ou bien envoyer le ballon aussi loin que possible afin d'avoir le temps de récupérer et de se réorganiser pendant que les chasseurs vont chercher le ballon. Le jeu se joue avec deux ballons, ce qui ne simplifie pas les choses... Si un joueur attrape un ballon au vol, il n'est pas considéré comme touché et peut donc le lancer à son tour. Le gagnant est le dernier joueur à rester seul dans une des deux équipes.



Anges et démons

Qui est qui ? C'est ainsi que l'on aurait aussi pu appeler ce jeu dans lequel les rôles changent sans cesse. Pas mal de courses-poursuites en perspective et quelques surprises à la clef, voilà bien la recette d'un jeu réussi...

Fiche technique

À partir de : 10 ans, environ

Nombre de joueurs : une quinzaine au minimum

Matériel : un sifflet et quatre ballons

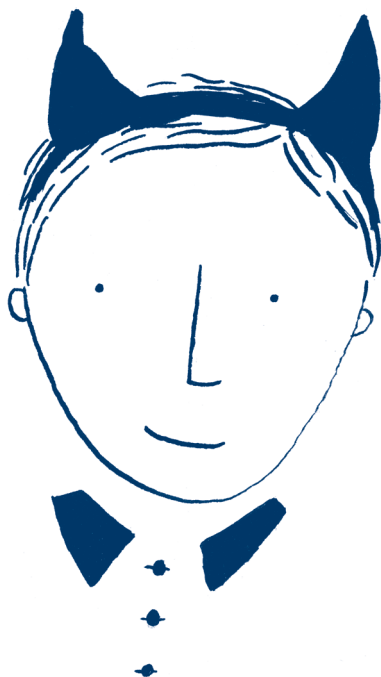
Durée d'une partie : 15 à 30 minutes environ

Physique : ●●

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Pour commencer, il faut désigner ou tirer au sort quatre joueurs qui joueront le rôle des démons. Tous les joueurs restants seront, naturellement, les anges. Le maître ou la maîtresse désigne également en cachette un joueur qui sera l'ange-surprise. Elle lui confie le sifflet. Les anges se répartissent sur le terrain et ont même le droit de se cacher quelques instants, si le terrain le permet. Au début du jeu, les quatre démons prennent un ballon chacun et vont essayer de toucher un des anges. S'ils réussissent, les rôles s'inversent, le démon devient un ange et l'ange, un démon. En revanche, si l'ange attrape le ballon, rien ne change, et il a le droit de le lancer aussi loin qu'il le désire. Les anges doivent donc tout faire pour rester des anges, tandis que les démons doivent essayer à tout prix de devenir des anges. Lorsque l'ange-surprise est touché ou bien qu'il attrape le ballon que lui a destiné un démon, il donne un coup de sifflet et le jeu s'arrête. Les quatre joueurs qui sont à ce moment des démons ont perdu !



Le tramway

Ce jeu porte ce nom car les jeunes joueurs doivent rester sur des sortes de rails dessinés au sol... et se courir après ! Ce jeu est idéal dans une cour avec un sol sur lequel il est possible d'écrire à la craie. Le dessin proposé ici constitue une des possibilités, mais il est naturellement possible d'en imaginer d'autres, à adapter au nombre de joueurs.

Fiche technique

À partir de : 8 ans, environ

Nombre de joueurs : de 2 à 4 joueurs

Matériel : une craie

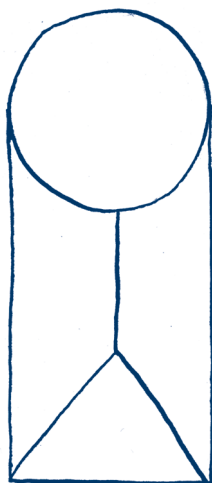
Durée d'une partie : 5 à 10 minutes

Physique : ●●●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

On dessine au sol le trajet indiqué sur le schéma. Les joueurs se placent ensuite à une des intersections des rails, puis on choisit un chat (ou un loup...) qui doit essayer de toucher les autres joueurs. Chaque joueur inscrit son nom dans un petit tableau, sur le côté de la surface de jeu. Au top départ, tout le monde a le droit de se déplacer, avec une seule obligation, rester sur les rails ! Lorsqu'un joueur est touché une fois, son nom est marqué d'un trait. Lorsqu'il est touché une seconde fois, il est éliminé. Le gagnant est celui qui réussit à rester en jeu le dernier. Il devient alors le chat.



- 4 -

Comptines et chansons

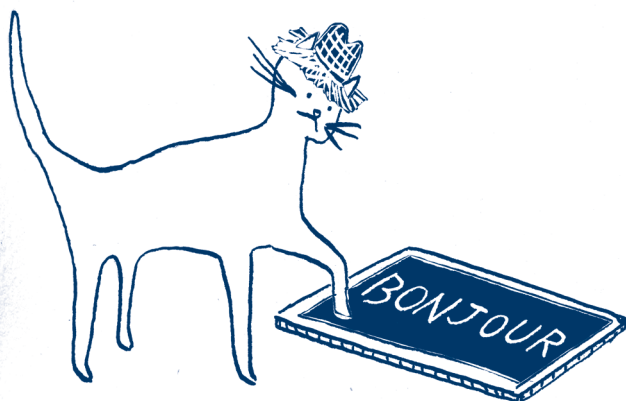
Trois p'tits chats

Cette chanson est très souvent chantée par les enfants de maternelle et de primaire. Elle demande une mémoire phonétique des paroles, qui s'imbriquent les unes dans les autres. Les plus jeunes la chantent ainsi parfois sans comprendre le sens de toutes les paroles. Comme récompense, les enfants qui arrivent au bout de la chanson ont gagné... le droit de la recommencer !

La chanson

Trois p'tits chats, trois p'tits chats,
trois p'tits chats, chats, chats,
Chapeau d'paille, chapeau d'paille,
chapeau d'paille, paille, paille,
Paillasson, paillasson,
paillasson, son, son,
Somnambule, somnambule,
somnambule, bule, bule,
Bulletin, bulletin, bulletin, tin, tin,
Tintamare, tintamare ,
Tintamare, mare, mare,
Marabout (ter), bout, bout,
Bout d'ficelle (ter), celle, celle,
Selle de ch'val (ter), ch'val, ch'val,
Ch'val de course (ter), course, course,
Course à pied (ter), pied, pied,

Pied à terre (ter), terre, terre,
Terrassier (ter), sier, sier,
Scier du bois (ter), bois, bois,
Boisson chaude (ter), chaude, chaude,
Chaudière (ter), ière, ière,
Hier au soir (ter), soir, soir,
Soir d'hiver (ter), ver, ver,
Vermifuge (ter), fuge, fuge,
Fugitif (ter), tif, tif,
Typhoïde (ter), ide, ide,
Identique (ter), tique, tique,
Tic nerveux (ter), veux , veux,
Veuve de guerre (ter), guerre, guerre,
Guerre de Troie (ter), Troie, Troie,
Trois p'tits chats (ter), chats, chats.



Il était un petit homme

On raconte ici l'histoire d'un facteur à qui il arrive bien des malheurs. Comme c'est le cas dans beaucoup de comptines, les enfants sont invités à la reprendre depuis le début une fois la chanson terminée.

La chanson

Il était un petit homme
Pirouette cacahuète
Il était un petit homme
Qui avait une drôle de maison
Qui avait une drôle de maison

Sa maison est en carton
Pirouette cacahuète
Sa maison est en carton
Les escaliers sont en papier
Les escaliers sont en papier

Si vous voulez y monter
Pirouette cacahuète
Si vous voulez y monter
Vous vous casserez le bout du nez
Vous vous casserez le bout du nez

Le facteur y est monté
Pirouette cacahuète
Le facteur y est monté
Il s'est cassé le bout du nez
Il s'est cassé le bout du nez

On lui a raccommodé
Pirouette cacahuète
On lui a raccommodé
Avec du joli fil doré
Avec du joli fil doré

Le beau fil, il s'est cassé
Pirouette cacahuète
Le beau fil, il s'est cassé
Le bout du nez s'est envolé
Le bout du nez s'est envolé

Un avion à réaction
Pirouette cacahuète
Un avion à réaction
A rattrapé le bout du nez
A rattrapé le bout du nez

Mon histoire est terminée
Pirouette cacahuète
Mon histoire est terminée
Mais je peux la recommencer
Mais je peux la recommencer



Un kilomètre à pied

Cette chanson est souvent utilisée pendant les marches, afin de motiver les marcheurs et de les faire progresser avec un certain rythme. Ses paroles sont pour le moins répétitives et, par conséquent, pas très difficiles à retenir. À chaque nouvelle strophe, on ajoute simplement un kilomètre à la chanson, ce qui en fait une chanson... infinie. Elle se chante en groupe ou en famille.

La chanson

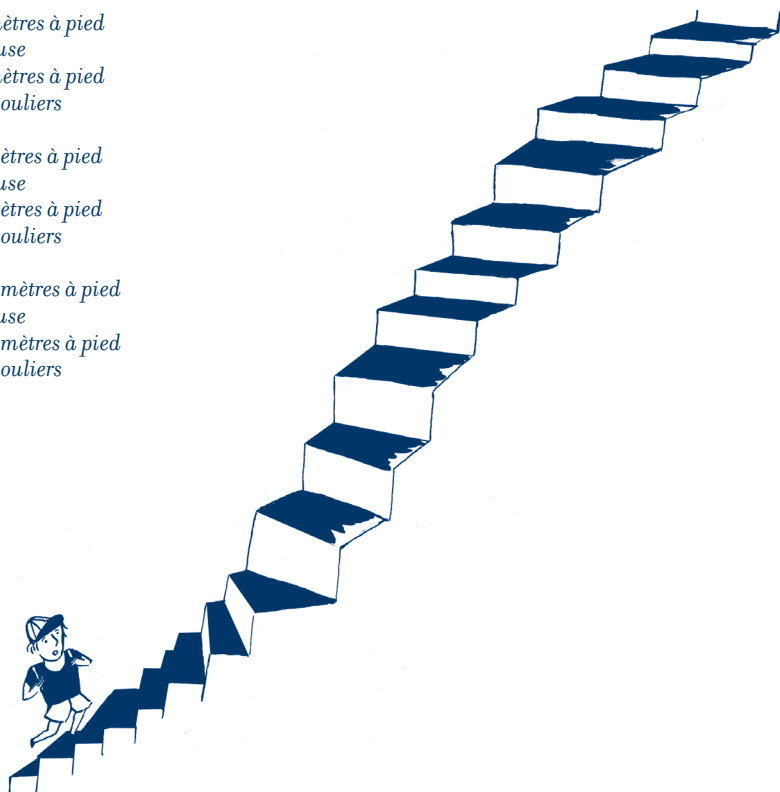
Un kilomètre à pied
Ça use, ça use
Un kilomètre à pied
Ça use les souliers

Deux kilomètres à pied
Ça use, ça use
Deux kilomètres à pied
Ça use les souliers

Trois kilomètres à pied
Ça use, ça use
Trois kilomètres à pied
Ça use les souliers

Quatre kilomètres à pied
Ça use, ça use
Quatre kilomètres à pied
Ça use les souliers

Etc.



Un petit cochon

La chanson du petit cochon est utilisée pour effectuer des opérations de tirages de nombre. Un ou plusieurs enfants la chantent et, à la fin, demandent à un autre enfant de choisir un chiffre (en général entre 1 et 10). Ce chiffre peut ensuite avoir de multiples usages, comme de choisir un élément (jouet...) parmi d'autres en les décomptant jusqu'au chiffre annoncé par l'enfant questionné.

La chanson

Un petit cochon
Pendru au plafond

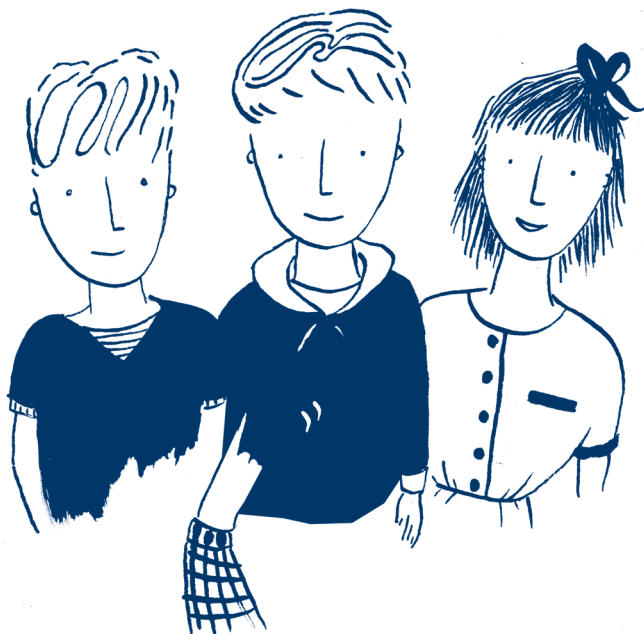
Tirez-lui le nez
Il donnera du lait

Tirez-lui la queue
Il pondra des œufs

Tirez-lui plus fort
Il donnera de l'or

Combien en voulez-vous ?

- 7 (par exemple)
- 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 !



Un éléphant qui se balançait

Voici encore une chanson sans fin puisqu'elle voit le nombre de ses éléphants augmenter constamment, jusqu'à épuisement des chanteurs.

La chanson

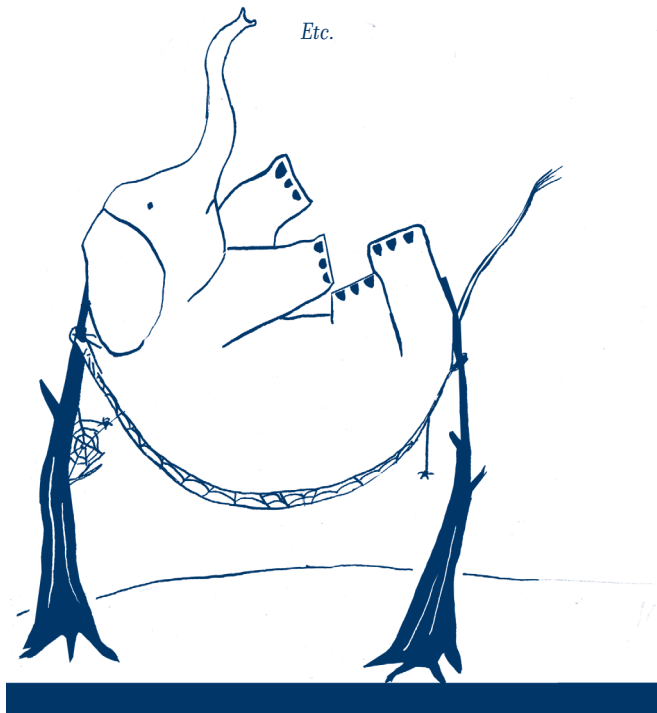
Un éléphant qui se balançait
Sur une toile toile toile, toile d'araignée,
ohé ohé,
Trouva ce jeu si intéressant,
Qu'il alla chercher un deuxième éléphant.

Deux éléphants qui se balançaient
Sur une toile toile toile, toile d'araignée,
ohé, ohé,

Trouvèrent ce jeu si intéressant
Qu'ils allèrent chercher un troisième éléphant.

Trois éléphants qui se balançaient
Sur une toile toile toile, toile d'araignée,
ohé, ohé,
Trouvèrent ce jeu si intéressant
Qu'ils allèrent chercher un quatrième éléphant.

Etc.



Une souris verte

La chanson de la souris verte est une des plus connues chez les tout jeunes enfants. On l'entend dans pratiquement toutes les maternelles, crèches et autres garderies. Son auteur est inconnu et c'est bien dommage pour lui, car il aurait peut-être pu faire fortune, tant la chanson est célèbre !

La chanson

Une souris verte qui courait dans l'herbe
Je l'attrape par la queue
Je la montre à ces messieurs.

Ces messieurs me disent :
Trempez-la dans l'huile,
Trempez-la dans l'eau
Ça fera un escargot tout chaud.

Je la mets dans mon chapeau
Elle me dit qu'il fait trop chaud ;

Je la mets dans mon tiroir
Elle me dit qu'il fait trop noir ;

Je l'envoie dans son école
Elle me dit « j'en ai ras-le-bol » ;

Je la mets dans ma culotte
Elle me fait trois petites crottes ;

Je la mets dans son petit lit
Elle me dit « je dois faire pipi » ;

Je la mets là dans ma main
Elle me dit qu'elle est très bien !



Dans la forêt lointaine

Cette chanson est extrêmement courte et particulièrement chantée par les jeunes enfants qui peuvent, en même temps, imager les paroles en les mimant.

La chanson

*Dans la forêt lointaine
On entend le coucou
Du haut de son grand chêne
Il répond au hibou*

*Coucou hibou
Coucou hibou
Coucou coucou coucou*



Ah les crocodiles !

La chanson des crocodiles, c'est un peu comme la Marseillaise. Tout le monde l'a fredonnée un jour ou l'autre mais personne n'en connaît les paroles complètes. En effet, rares sont ceux qui dépassent le premier ou le deuxième couplet.

La chanson

*Un crocodile s'en allant à la guerre
Disait adieu à ses petits enfants
Trainant la queue, la queue dans la poussière
Il s'en allait combattre les éléphants*

*Ah ! Les crocrocro, les crocrocro, les crocodiles
Sur les bords du Nil ils sont partis n'en parlons plus
Ah ! Les crocrocro, les crocrocro, les crocodiles
Sur les bords du Nil ils sont partis tout est fini*

*Il fredonnait une marche militaire
Dont il mâchait les mots à grosses dents,
Quand il ouvrait la gueule tout entière
On croyait voir ses ennemis dedans*

*Ah ! Les crocrocro, les crocrocro, les crocodiles
Sur les bords du Nil ils sont partis n'en parlons plus
Ah ! Les crocrocro, les crocrocro, les crocodiles
Sur les bords du Nil ils sont partis tout est fini*

*Il agitait sa grand' queue à l'arrière
Comm' s'il était d'avance triomphant
Les animaux devant sa mine altière
Dans les forêts s'enfuyaient tout tremblants*

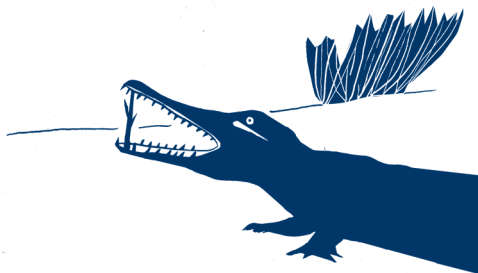
*Ah ! Les crocrocro, les crocrocro, les crocodiles
Sur les bords du Nil ils sont partis n'en parlons plus
Ah ! Les crocrocro, les crocrocro, les crocodiles
Sur les bords du Nil ils sont partis tout est fini*

*Un éléphant parut et sur la terre
Se prépara un combat de géants
Mais près de là, courait une rivière
Le crocodil' s'y jeta subitement*

*Ah ! Les crocrocro, les crocrocro, les crocodiles
Sur les bords du Nil ils sont partis n'en parlons plus
Ah ! Les crocrocro, les crocrocro, les crocodiles
Sur les bords du Nil ils sont partis tout est fini*

*Et tout rempli d'une crainte salutaire
S'en retourna vers ses petits enfants
Notre éléphant d'une trompe plus fière
Voulut alors accompagner ce chant*

*Ah ! Les crocrocro, les crocrocro, les crocodiles
Sur les bords du Nil ils sont partis n'en parlons plus
Ah ! Les crocrocro, les crocrocro, les crocodiles
Sur les bords du Nil ils sont partis tout est fini*



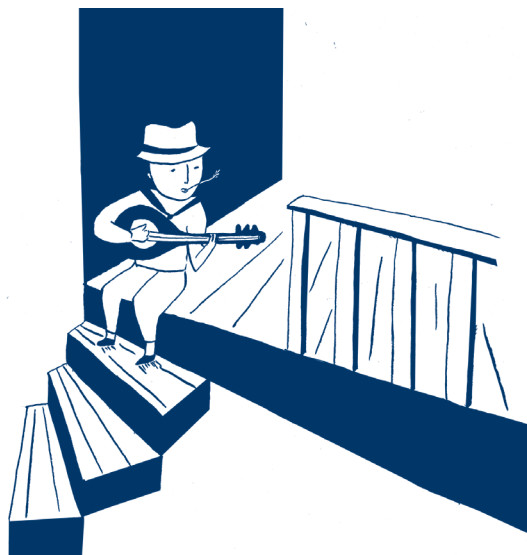
Un jour dans sa cabane

Cette chanson, beaucoup d'entre vous s'en souviennent certainement. À l'origine, on ne parlait pas d'un « tout petit petit bonhomme » mais d'un « tout petit petit négro ». Il est probable qu'à l'époque, le vocabulaire et les idées n'avaient pas parcouru le chemin qu'ils ont fait aujourd'hui. Il serait impensable de nos jours de faire chanter à nos enfants des chansons comportant un terme aussi péjoratif.

La chanson

Un jour dans sa cabane
Un tout petit petit bonhomme
Jouait de la guitare
Oléo léo léo banjo
Et ça fait zoum balazoum balazoum bam bam
Zoum balazoum balazoum bam bam
zoum balazoum balazoum bam bam
Oléo léo léo banjo
Un jour dans sa cabane
Un tout petit petit bonhomme
Mangeait une banane
Oléo léo léo banjo

Et ça fait zoum balazoum balazoum bam bam
Zoum balazoum balazoum bam bam
zoum balazoum balazoum bam bam
Oléo léo léo banjo
Un jour dans sa cabane
Un tout petit petit bonhomme
Dormait sur sa pailleasse
Oléo léo léo banjo
Et ça fait zoum balazoum balazoum bam bam
Zoum balazoum balazoum bam bam
zoum balazoum balazoum bam bam
Oléo léo léo banjo



Buvons un coup ma serpette est perdue

Cette chanson assez ancienne n'est plus que rarement chantée dans les cours d'école. Ceux d'entre vous qui ont fréquenté l'école dans les années 50 et 60 s'en souviennent cependant très probablement. Elle ne comporte qu'une seule strophe, mais qu'il faut « décliner » en remplaçant les voyelles des paroles originales par toutes les autres voyelles possibles (A, O, U...) mais aussi par des diphtongues (OU, OI, OI/N, U/...). Très vite, cela devient extrêmement difficile, surtout si l'on souhaite maintenir un rythme assez rapide.

La chanson

Buvons un coup ma serpette est perdue
Mais le manche, mais le manche
Buvons un coup ma serpette est perdue
Mais le manche est revenu

Bava(s) a ca(p) ma sarpatt' a parda
Ma la macha, ma la macha
Bava(s) a ca(p) ma sarpatt' a parda
Ma la mach' a ravana

Boivoi(s) oi coi(p) moi soirpoitte oi poirdoi
Mois loi moichoi, moi loi moichoi
Boivoi(s) oi coi(p) moi soirpoitte oi poirdoi
Moi loi moich' oi roivoinoi

Bivi(s)...

Beuveu(s)...

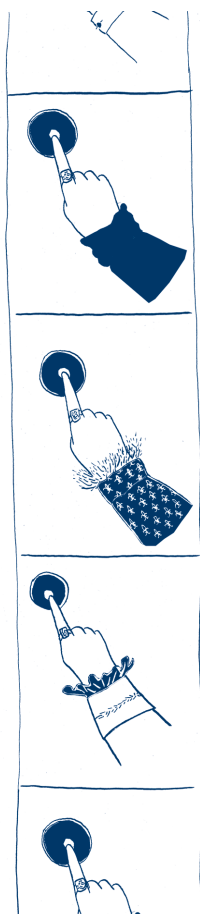
Etc.



L'empereur, sa femme et le petit prince

Voici encore une chanson sans fin. Elle possède également des vertus pédagogiques pour les plus petits, puisqu'il s'agit de faire défiler les jours de la semaine dans le bon ordre, de lundi à dimanche.

La chanson



Lundi matin, l'empereur
Sa femme et le petit prince
Sont venus chez moi
Pour me serrer la pince,

Mais comme j'étais parti
Le petit prince a dit :
Puisque c'est ainsi
Nous reviendrons mardi.

Mardi matin, l'empereur
Sa femme et le petit prince
Sont venus chez moi
Pour me serrer la pince,

Mais comme j'étais parti
Le petit prince a dit :
Puisque c'est ainsi
Nous reviendrons mercredi.

Etc.

La totomobile

Dans cette chanson, les enfants chantent en cœur le refrain, qui ne varie pas ; pour les couplets, chacun doit inventer un nouveau lieu dans lequel la fameuse « totomobile » est entrée. Il s'agit la plupart du temps de commerces et autres lieux publics finissant par -rie, mais la liste n'est pas limitée...

La chanson

Ah tut tut pouet pouet la voilà
La totomobile
Ah tut tut pouet pouet la voilà
Qu'est-ce qu'elle fait donc là ?

Jour mémorable de sa première sortie
Lorsqu'elle entra dans une boulangerie
Dans une boulangerie ? ooohhh !

Ah tut tut pouet pouet la voilà
La totomobile
Ah tut tut pouet pouet la voilà
Qu'est-ce qu'elle fait donc là ?

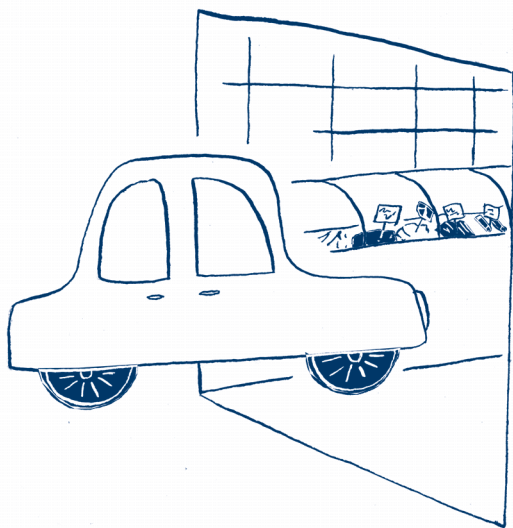
Jour mémorable de sa deuxième sortie
Lorsqu'elle entra dans une poissonnerie
Dans une poissonnerie ? baaahhhh !

Ah tut tut pouet pouet la voilà
La totomobile
Ah tut tut pouet pouet la voilà
Qu'est-ce qu'elle fait donc là ?

Jour mémorable de sa troisième sortie
Lorsqu'elle entra dans une boucherie
Dans une boucherie ? aahhhhh !

Ah tut tut pouet pouet la voilà
La totomobile
Ah tut tut pouet pouet la voilà
Qu'est-ce qu'elle fait donc là ?

Etc.



Le petit Indien Nagawika

Le principe de cette chanson est de proposer aux enfants qui ne la connaissent pas de chanter en répétant après le chanteur qui, lui, connaît les paroles. Ainsi, on peut chanter tous ensemble et apprendre rapidement une nouvelle chanson.

La chanson

Un petit Indien, un petit Indien
Nagawika, Nagawika
Chantait gaiement sur le chemin
Nagawika, Nagawika
Chantait gaiement sur le chemin
Nagawika, Nagawika

Quand je serai grand, quand je serai grand
Nagawika, Nagawika
J'aurai un arc et un carquois
Nagawika, Nagawika
J'aurai un arc et un carquois
Nagawika, Nagawika

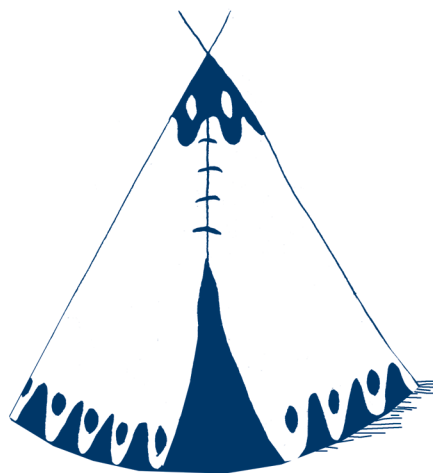
Avec mes flèches, avec mes flèches
Nagawika, Nagawika
Je chasserai le grand bison
Nagawika, Nagawika
Je chasserai le grand bison
Nagawika, Nagawika

Sur mon cheval, sur mon cheval
Nagawika, Nagawika
J'irai plus vite que le vent
Nagawika, Nagawika
J'irai plus vite que le vent
Nagawika, Nagawika

Autour du feu, autour du feu
Nagawika, Nagawika
Je danserai toute la nuit
Nagawika, Nagawika
Je danserai toute la nuit
Nagawika, Nagawika

Un petit Indien, un petit Indien
Nagawika, Nagawika
Chantait gaiement sur le chemin
Nagawika, Nagawika
Chantait gaiement sur le chemin
Nagawika, Nagawika

Etc.



Je te tiens, tu me tiens...

... par la barbichette ! Qui n'a jamais chanté cette chanson qui se « joue » à deux ? Les deux enfants se placent l'un en face de l'autre et se tiennent mutuellement par le menton. Ils chantent les paroles de la chanson et, comme celles-ci le promettent, le premier des deux qui rit ou même sourit après que le décompte est achevé a droit à une « tapette » (une petite tape sur la joue) de la part du vainqueur. On peut également utiliser cette chanson pour effectuer des paris ou des tirages au sort. Notons qu'il est inutile d'être violent et que les grimaces peuvent être autorisées, mais pas les chatouilles !

La chanson

Je te tiens, tu me tiens
Par la barbichette
Le premier de nous deux qui rira
Aura une tapette

Un
Deux
Trois...



- 5 -

Jeux de mots

Jacques a dit

Qui ne connaît pas le célèbre jeu de Jacques a dit ? Très pratiqué par les jeunes enfants, il est également en vogue dans d'autres pays tels que l'Angleterre (Simon says) ou encore au Canada (Jean dit). Ses règles simples et le fait qu'il n'ait pratiquement pas de limites en font un des jeux « de mots » stars des cours d'école.

Fiche technique

À partir de : 6 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 4 joueurs

Matériel : aucun

Durée d'une partie : 5 minutes ou plus

Physique :

Difficulté : ☆☆☆

La règle

On désigne un maître de jeu, qui peut être un enfant ou bien un adulte (le maître ou la maîtresse d'école...). Les joueurs se placent debout en face de lui. Le principe consiste à « obéir » aux ordres du maître de jeu en faisant ce qu'il demande, mais seulement lorsqu'il a prononcé auparavant la phrase « Jacques a dit ». Par exemple :

– Jacques a dit « asseyez-vous » !

Les joueurs doivent d'asseoir.

– Jacques a dit « levez un bras ! »

Les joueurs doivent lever un bras.

« Levez l'autre bras ! »

Les joueurs NE DOIVENT PAS lever le bras car le maître de jeu n'a pas dit « Jacques a dit » !

Si le maître de jeu tient un rythme assez soutenu, le jeu peut très vite devenir plus difficile qu'il n'y paraît...



Les mots interdits

Voici un jeu très agréable à pratiquer et idéal pour créer des liens entre des enfants qui ne se connaissent pas ou peu. Il est nécessaire de choisir un arbitre ou maître de jeu. Les règles sont simples et les thématiques de discussion illimitées... De belles parties en perspective !

Fiche technique

À partir de : 10-12 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir d'une dizaine de joueurs

Matériel : aucun

Durée d'une partie : 15 à 20 minutes ou plus

Physique :

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Deux équipes sont formées. Chacune choisit trois mots qu'elle garde secrets vis-à-vis de l'autre équipe. Chaque équipe doit alors essayer de pousser l'équipe adverse à prononcer ses mots secrets. À chaque mot prononcé par l'équipe adverse, l'équipe marque un point. Le jeu est terminé lorsque l'une des deux équipes a prononcé tous ses mots. Il va de soi qu'il vaut mieux éviter les mots trop courants (oui, non, beaucoup...). Il ne faut pas non plus choisir des mots trop rares. Pour réguler ce choix, on peut demander au maître de jeu de choisir lui-même les mots, à partir d'une liste ou bien de manière parfaitement libre.



Ni oui, ni non

Encore un jeu qui fait partie des standards des jeux de mots. Il avait été mis à l'honneur dans la célèbre émission télévisée « Les Jeux de 20 heures » diffusée dans les années 1980 sur FR3. Ses règles sont ultrasimples et il rencontre toujours un franc succès auprès des jeunes joueurs mais aussi des moins jeunes. Ici encore, il est question de rythme !

Fiche technique

À partir de : 10-12 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : aucun

Durée d'une partie : 2 à 5 minutes

Physique :

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Comme son nom l'indique, il s'agit dans ce jeu de ne pas prononcer les deux mots OUI et NON. Le jeu se joue en général à deux. L'un des joueurs tente de faire dire à l'autre le mot OUI ou le mot NON. Pour cela, il a le droit d'utiliser de toutes les ficelles possibles et de poser tout type de questions. Il vaut mieux essayer d'aller assez vite pour provoquer l'inattention de son adversaire et profiter de son trouble pour remporter la partie. Tous les mots à même de se substituer à oui ou non sont admis : absolument, vraiment pas, exact, positif, négatif, pas du tout... à condition de ne pas les utiliser plus de deux fois chacun dans la discussion. Dès qu'un joueur prononce l'un des deux mots interdits, il est éliminé. Le jeu peut se pratiquer à deux, en comptant les points, ou bien par équipes, selon le nombre de participants.



Le jeu de l'alphabet

Voici un jeu idéal pour jouer avec une bande de copains ou en famille. Il aide non seulement à passer le temps agréablement mais également à enrichir son vocabulaire. Les règles sont simples et le champ lexical illimité, sans compter qu'il est également possible d'y jouer dans une langue étrangère que l'on est par exemple en train d'étudier.

Fiche technique

À partir de : 8 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : aucun

Durée d'une partie : 5 à 10 minutes

Physique :

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Le nom de ce jeu en dit long sur son déroulement : il s'agit d'utiliser les lettres de l'alphabet pour trouver des mots. On peut y jouer en suivant l'ordre de l'alphabet, ou pas. Le but est de trouver un maximum d'objets autour de soi commençant par une lettre imposée. Le premier qui sèche a perdu, ou est éliminé si plus de 2 joueurs participent. Si on se trouve dans un lieu qui ne contient pas beaucoup d'objets, on peut imaginer une thématique : les voitures, la forêt, les sports...



Le jeu du portrait

« Je suis... un personnage de dessin animé » - qui suis-je ? Voici le type de phrase que l'on rencontre dans ce jeu. Les parties peuvent durer plus ou moins longtemps selon la thématique et/ou le contexte choisis. À chacun de plonger dans ses souvenirs et dans sa culture générale pour être le meilleur !

Fiche technique

À partir de : 8 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : aucun

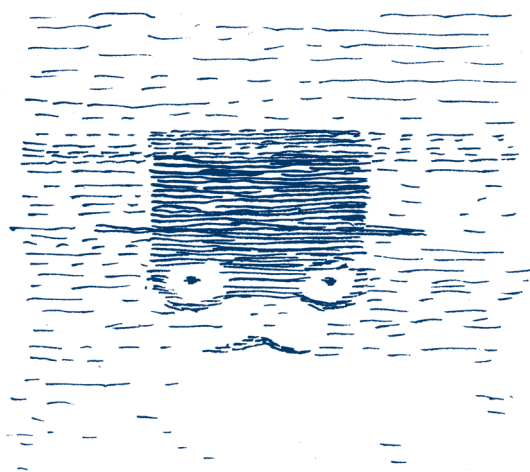
Durée d'une partie : 2 à 5 minutes

Physique :

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Un joueur désigné ou tiré au sort choisit un objet ou un personnage – sans le dévoiler à quiconque, naturellement. Les autres doivent alors, chacun à son tour, poser une question à laquelle il n'est possible de répondre que par oui ou par non. Interdiction cependant de poser directement une question du type « Est-ce qu'il s'agit de... » ; on doit avant cela avoir reçu une réponse positive à la dernière question qu'on a posée. Il est possible de définir un certain nombre de tentatives par joueur, selon le niveau de difficulté que l'on souhaite.



Le quart de singe

Le nom de ce jeu peut paraître un peu étrange mais le jeu en lui-même l'est beaucoup moins. Il ne s'agit pas d'un jeu exotique, mais bel et bien d'un jeu de lettres pour lequel mieux avoir un peu de vocabulaire à son actif. Le niveau de vocabulaire des joueurs doit également être le plus équilibré possible.

Fiche technique

À partir de : 10 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : aucun

Durée d'une partie : 5 à 15 minutes

Physique :

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Les joueurs se placent en cercle ou autour d'une table. Un joueur est désigné ou tiré au sort pour commencer et choisit une lettre de l'alphabet. Ensuite, chaque joueur doit y ajouter une lettre en pensant à un mot complet qu'il sera possible de former à partir de ce commencement d'enchaînement de lettres. Si un joueur se retrouve incapable de poursuivre le mot commencé, il est en droit de demander à quel mot pensait le joueur ayant ajouté la dernière lettre. Si le mot est valide, le joueur ayant posé la question reçoit « $\frac{1}{4}$ de singe ». Si en revanche, le

mot n'est pas valable (c'est-à-dire par exemple qu'il comporte une faute), c'est le joueur qui a choisi la dernière lettre proposée qui récolte le « $\frac{1}{4}$ de singe ». On continue ainsi en ajoutant des « $\frac{1}{4}$ de singes » jusqu'à ce qu'un des joueurs devienne un singe complet.

Le gagnant est le joueur qui a réussi à ne pas se transformer en singe...



Action ou vérité

Ce jeu est couramment pratiqué par les adolescents en quête d'émotions fortes ; nous l'avons tous, un jour ou l'autre, expérimenté. En fonction de l'âge et du degré d'intimité des participants, ce jeu peut se révéler plus ou moins amusant, voire dérangeant.

Fiche technique

À partir de : 8 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 6 joueurs

Matériel : aucun

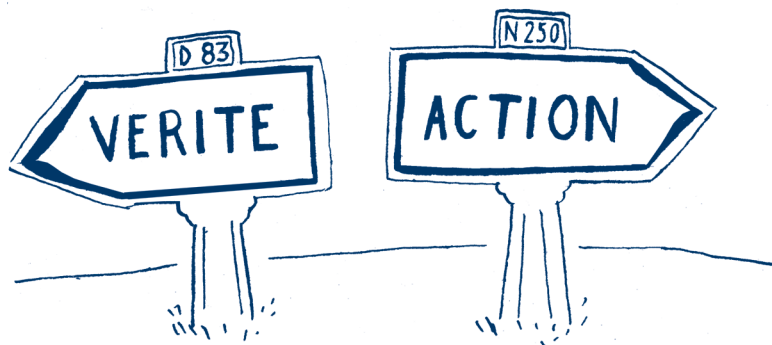
Durée d'une partie : illimité

Physique : ●●●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Le principe de ce jeu est assez simple. Les joueurs se disposent en cercle par terre ou bien autour d'une table. Un premier joueur est désigné ou tiré au sort pour demander à un autre joueur de choisir entre une action et une vérité. Selon son choix, le joueur désigné devra alors soit répondre avec sincérité à une question posée, soit effectuer une action demandée. Le jeu n'a pas vraiment de début ni de fin, mais il est possible d'adapter des règles et des comptages de point. Ce jeu permet souvent aux joueurs de dépasser le niveau de relations dans lequel ils évoluent habituellement, au risque de transgressions plus ou moins audacieuses et de déclarations plus ou moins sincères.



Le téléphone arabe

L'expression « téléphone arabe » désigne un problème de perte d'informations lors de la transmission d'une communication : l'information d'origine est modifiée à cause de trop nombreux intermédiaires. Ce jeu exploite directement ce principe et porte le même nom !

Fiche technique

À partir de : 8 ans, environ

Nombre de joueurs : 8 joueurs ou plus

Matériel : aucun

Durée d'une partie : 2 à 3 minutes

Physique :

Difficulté : ☆ ☆

La règle

Les joueurs se placent en cercle, assis par terre. Un joueur commence en choisissant un mot, qui commencera une phrase, et le glisse à l'oreille de son voisin de droite. Chaque joueur doit ajouter à la phrase un mot de son choix et répéter le résultat (la phrase en cours de construction) à son voisin de droite. Une fois que la phrase est revenue au joueur initial, ce dernier l'énonce à haute voix. Il est amusant de constater que certains mots ont été transformés, voire oubliés, lors de leurs transferts successifs de bouche à oreille. Naturellement, plus il y a de participants, plus le jeu est intéressant... et difficile !



- 6 -

*Avec un peu
de matériel*

Boîtes à bonbons

Dans ce jeu, on associe le ludique à l'agréable, puisque les joueurs reçoivent des bonbons en récompense ! Ce jeu typique de cour d'école nécessite bien peu de matériel mais beaucoup de gourmandise. L'intérêt est également qu'il n'y a généralement pas un seul mais plusieurs gagnants, l'occasion de partager un moment de jeu et de convivialité entre camarades.

Fiche technique

À partir de : 10 ans, environ

Nombre de joueurs : de 2 à 6 joueurs ou plus

Matériel : des pierres pas trop grosses, des boîtes de type boîtes d'allumettes

Durée d'une partie : 5 à 15 minutes environ

Physique : ●

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Pour commencer, on trace un cercle au sol. Ensuite, les bonbons sont placés de manière équitable (ou pas...) dans les boîtes d'allumettes. Il faut prévoir au moins une boîte par joueur, plus pour les plus gourmands. Les boîtes sont ensuite disposées de manière aléatoire à l'intérieur du cercle. Les joueurs s'en éloignent de quelques mètres et tracent une ligne derrière laquelle ils se placent, un peu comme à la pétanque. Chacun à son tour tente alors de faire sortir du cercle autant de boîtes qu'il le peut en lançant des pierres dessus. Chaque joueur a droit au même nombre de lancers. Les boîtes sorties du cercle (et leur contenu !) sont récupérées à la toute fin du jeu par les joueurs qui les ont déplacées.



Le jeu des palets

Comme son nom l'indique, ce jeu se pratique avec des palets. Il est possible d'y substituer des cailloux ou tout autre objet qu'il est possible de lancer. Ce jeu peut être improvisé très facilement. Il demande en revanche beaucoup d'adresse et de précision.

Fiche technique

À partir de : 8 ans, environ

Nombre de joueurs : 2 joueurs

Matériel : des palets ou des cailloux

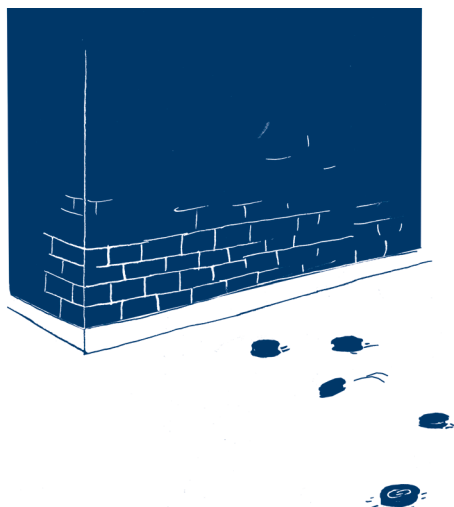
Durée d'une partie : 5 à 10 minutes environ

Physique : ●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Les deux joueurs se placent derrière une ligne tracée au sol, face à un mur (à une distance variable de 4 à 8 mètres environ). Si aucun mur n'est disponible, il suffit de tracer au sol une seconde ligne qui symbolisera le mur. L'objectif du jeu est de lancer les palets (ou cailloux) le plus près possible du mur (ou de la ligne) sans toutefois le toucher. Les joueurs lancent leurs palets successivement ou bien en même temps, comme ils le souhaitent. Le joueur plaçant son lancer le plus près du mur remporte le palet de l'adversaire. En cas d'égalité, les palets restent sur le terrain et on en lance de nouveaux. Notons qu'il est aussi possible de jouer à ce jeu avec des balles de tennis ou des billes.



Le curling

Ce jeu est dérivé de la fameuse discipline olympique du même nom. Il est cependant plus simple à pratiquer, puisqu'il ne nécessite pas de patinoire. Notons que ce sport a été inventé au ^{XV}^e siècle en Écosse et qu'il a été déclaré olympique aux Jeux de 1998.

Fiche technique

À partir de : 10 ans, environ

Nombre de joueurs : de 2 à 8 joueurs

Matériel : un palet en bois ou une pierre plate pas trop lourde

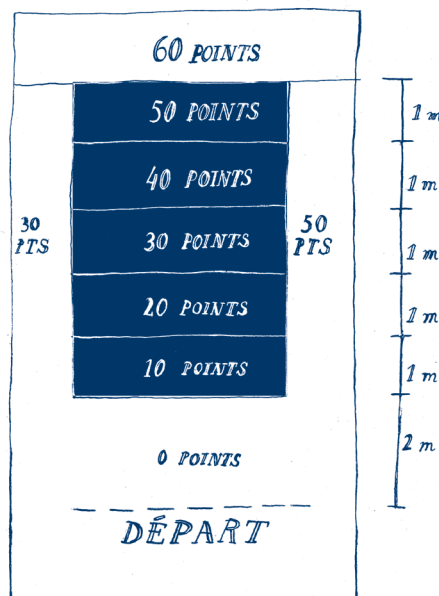
Durée d'une partie : 15 à 30 minutes environ

Physique : ●

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Il est nécessaire de pouvoir tracer au sol un tableau de jeu assez précis ; il est donc recommandé de jouer dans une cour de récréation où il est permis de dessiner au sol avec une craie. Commencez par tracer un tableau de jeu semblable à celui ci-dessous. Ce tableau est constitué de différents espaces auxquels sont attribués des points, un peu comme dans un jeu de fléchettes. L'objectif est de marquer un maximum de points en plaçant son palet dans l'un de ces espaces. Le barème proposé ici peut naturellement être modifié, mais il faut conserver le principe de zones qui rapportent des points et de zones qui en enlèvent. En début de partie, on fixe un score à atteindre, et le premier joueur obtenant ce nombre de points a gagné. On peut aussi jouer avec d'autres règles. Par exemple, placer son palet sur chacun des espaces, dans l'ordre (10, puis 20, puis 30, etc.). À noter enfin, on peut décider d'avoir le droit de lancer ou bien de seulement faire glisser son palet.



□ zone de perte de points
■ zone de tir

Le jeu du 7 et demi

Dans ce jeu, il faut faire preuve d'adresse, mais également savoir compter... À première vue, le jeu peut ressembler à une marelle, mais il est en fait plus proche du curling, puisque c'est en lançant des cailloux dans des zones données que l'on marque des points.

Fiche technique

À partir de : 8 à 10 ans, environ

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Matériel : une craie, quelques pierres plates

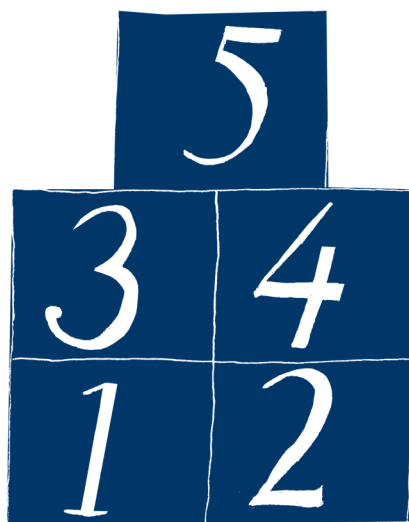
Durée d'une partie : de 5 à 10 minutes environ

Physique : ●

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Avant de commencer à jouer, il faut créer le terrain de jeu. Pour ce faire, il suffit de créer quatre cases disposées en carré (voir schéma). Au-dessus de ces quatre cases, on en dessine une cinquième. Chaque case comporte un numéro, de 1 à 5. Chaque joueur a droit à 5 pierres et doit tenter de réaliser le score de 7 et demi en plaçant ses pierres dans les différentes cases. Si une pierre est à cheval sur deux cases, elle compte pour un demi-point. Si elle touche une des lignes extérieures, elle ne compte pas. Le gagnant est le joueur ayant réussi à marquer 7 et demi ou bien à s'en approcher le plus.



Ballon pong

Pour jouer à ce jeu, il faut une table de ping-pong et un ballon assez léger. Il peut, de prime abord, paraître simple, mais vous constaterez que le fait de devoir régulièrement changer de camp nécessite de bonnes jambes !

Fiche technique

À partir de : 8-10 ans, environ

Nombre de joueurs : de 3 à 6 joueurs environ

Matériel : un ballon léger et une table de ping-pong

Durée d'une partie : 10 à 15 minutes environ

Physique : ●●●●

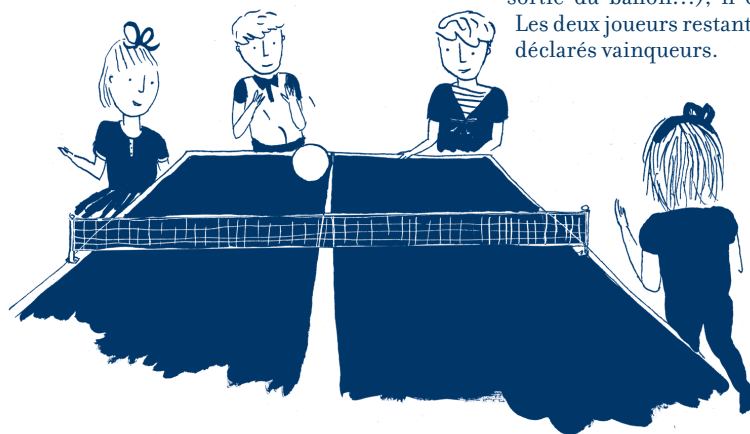
Difficulté : ☆☆☆

La règle

Ceux qui connaissent les règles du ping-pong ne seront pas surpris par ce jeu qui les reprend très exactement – à ceci près que l'on n'utilise pas de raquettes ni de balles de ping-pong mais un ballon que l'on se renvoie en effectuant des passes comme celles effectuées au volley-ball. Voici un bref rappel des règles.

Pour le service, le ballon doit rebondir d'abord dans son camp avant de rebondir dans le camp adverse. On doit ensuite le renvoyer dans le camp adverse. Attention : les choses seraient très simples si tous les joueurs restaient de leur côté, mais ici, il s'agit d'une partie dite « tournante » ! En effet, les joueurs forment deux files indiennes de part et d'autre de la table et, dès qu'ils ont renvoyé le ballon, ils passent de l'autre côté. Au début, si les joueurs sont nombreux (6 ou plus), c'est relativement facile, mais cela se complique lorsque le nombre de joueurs diminue : dès qu'un joueur commet une faute (renvoi après deux rebonds ou plus, sortie du ballon...), il est éliminé.

Les deux joueurs restant à la fin sont déclarés vainqueurs.



Les cerceaux

Les cerceaux sont utilisés en tant qu'accessoires dans de nombreux jeux proposés jusqu'ici, mais peuvent également être employés comme jouets à part entière.

Notez qu'ils sont également utilisés dans le cadre de disciplines sportives de haut niveau. En tant que jouet, le cerceau est connu dans de nombreux pays depuis fort longtemps. Les cerceaux d'aujourd'hui sont fabriqués en matériaux composites (PVC...) mais à l'origine, ils étaient en bois et de section carrée.

Fiche technique

À partir de : 8 ans, environ

Nombre de joueurs : illimité

Matériel : un cerceau par joueur

Durée d'une partie : variable

Physique : ●●●●

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Pour jouer au jeu des cerceaux, il faut naturellement des cerceaux, mais également des petits bâtons, idéalement recouverts d'un matériau agrippant tel que du caoutchouc. Le jeu consiste en une course au cours de laquelle les participants doivent faire rouler leur cerceau en le poussant avec leur bâton. Le but est d'arriver le premier à un point donné, mais surtout de ne pas faire tomber son cerceau, ni celui des autres participants, bien entendu.



Les boules

Plus communément connu sous le nom de pétanque, le jeu de boules est très en vogue chez les enfants mais aussi chez les adultes, qui peuvent le pratiquer de manière très sérieuse. Il existe même des championnats du monde ! Le jeu de boules connaît également de nombreux autres dérivés pour lesquels la taille, le poids, la matière des boules changent. On pense que le jeu remonterait à l'Égypte antique...

Fiche technique

À partir de : 10 ans, environ

Nombre de joueurs : 2 à 6 joueurs

Matériel : des boules et un cochonnet en plastique

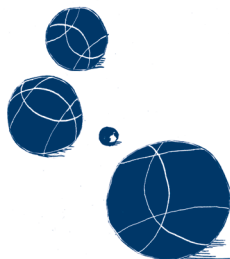
Durée d'une partie : 5 à 10 minutes environ

Physique : ●●●

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Le principe de base du jeu de boules est simple. Chaque joueur se voit attribuer un nombre de boules déterminé, généralement de 2 à 4. Des équipes peuvent éventuellement être constituées si les joueurs sont nombreux. Un joueur est désigné pour engager la partie. Il lance le cochonnet à une distance libre (au minimum 4 mètres pour que le jeu soit intéressant). Il s'agit ensuite pour chacun des joueurs d'essayer de placer ses boules le plus près possible du cochonnet. Chacun à leur tour, mais un joueur (ou les joueurs d'une même équipe) continue à jouer tant qu'il n'a pas pris le point en plaçant une de ses boules plus près du cochonnet que celles de son adversaire. On peut « choquer » les boules entre elles pour les « dégommer », et même tirer dans le cochonnet pour le déplacer. Le décompte s'effectue simplement en comptant le nombre de boules d'un même joueur (ou d'une même équipe) qui se trouvent le plus près du cochonnet.



Le diabolo

Attention, ce jeu n'a rien à voir avec la boisson gazeuse du même nom. Il s'agit ici d'un jeu d'adresse et de jonglerie se pratiquant avec deux bâtons reliés par une ficelle et un objet en caoutchouc ou en plastique que l'on doit projeter dans les airs et rattraper. On pense que ce jeu pourrait dater de plusieurs millénaires avant notre ère, mais c'est au XIX^e siècle et surtout au XX^e qu'il devient populaire.

Fiche technique

À partir de : 10 ans, environ

Nombre de joueurs : 1 joueur

Matériel : deux bâtons reliés par une ficelle, un diabolo

Durée d'une partie : variable

Physique : ●●●●

Difficulté : ☆☆☆☆☆

La règle

Le jeu du diabolo n'est pas évident, comme la plupart des jeux ayant à voir avec la jonglerie. Il nécessite un certain entraînement. On doit commencer par réussir à faire tenir le diabolo en équilibre sur le fil tendu à l'horizontale en le faisant tourner sur son axe. On crée un effet gyroscopique qui assure l'équilibre. Une fois cette technique de base à peu près maîtrisée, on peut essayer de lancer le diabolo et de le rattraper. Si le lancer n'est, en lui-même, pas très compliqué, le rattraper est une autre paire de manches ! Ensuite, il existe une foule de figures parmi lesquelles l'ascenseur (le diabolo remonte le long de la ficelle), le fouet (on rattrape le diabolo en tenant les deux baguettes dans la même main) ou bien encore le soleil (on réalise des cercles sans lâcher le diabolo). Attention, il vaut mieux jouer avec de l'espace autour ! Un coup de diabolo sur la tête n'est jamais agréable...



Le yo-yo

Simple passe-temps ou activité de compétition, le yo-yo s'est largement répandu dans les cours d'école. L'une des raisons de ce succès tient à la prise en main quasi immédiate de ce jeu et à son prix très peu élevé, sans compter les nombreux modèles publicitaires généreusement distribués dans les années 1980. On considère que le yo-yo est un des jouets les plus anciens du monde. Il est répandu internationalement, mais c'est véritablement à partir des années 1960 qu'il connaît un réel succès dans le monde occidental. Aux premiers yo-yo fabriqués en bois viennent se substituer des modèles de plus en plus modernes, en roue libre, incluant parfois des effets lumineux...

Fiche technique

À partir de : 10 ans, environ

Nombre de joueurs : 1 joueur

Matériel : un yo-yo accroché à sa ficelle

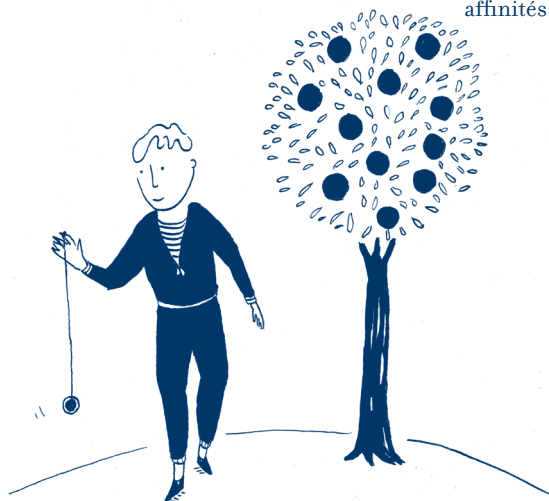
Durée d'une partie : variable

Physique : ●●

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Plus que de règles, il faut davantage parler de figures. La première prise en main consiste simplement à essayer de faire monter et descendre le yo-yo le long de la ficelle que l'on tient accrochée au bout des doigts. La manipulation n'est pas aussi facile qu'elle le semble, mais après quelques heures d'entraînement, le coup devrait venir. Ensuite, on peut s'essayer à des figures plus complexes en faisant par exemple tourner le yo-yo au-dessus de sa tête, et plus si affinités...



Les mikados

Nous connaissons tous le jeu des mikados. Ce jeu d'adresse est pratiqué dans de nombreux pays et par des joueurs de tous âges. Relevant clairement du jeu de société, il s'est pourtant invité dans nos cours de récréation de manière plus ou moins improvisée. En effet, il n'est pas bien difficile de le glisser dans son cartable, et on peut même créer un jeu avec des brindilles ou autres bâtonnets. Jeu d'adresse avant tout, les mikados permettent de se détendre en exerçant son sens de la concentration et de la précision.

Fiche technique

À partir de : 8 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : un jeu de mikado ou bien de fins bâtonnets

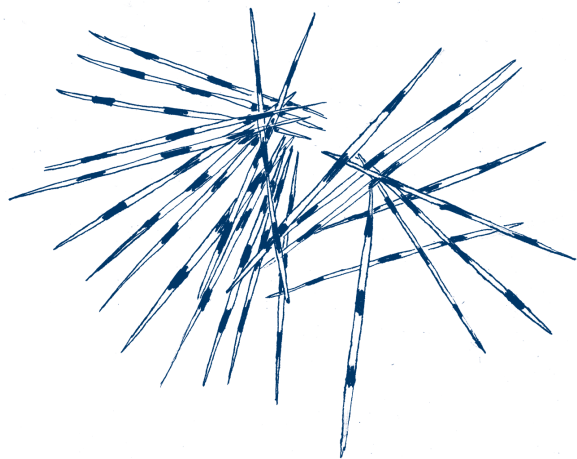
Durée d'une partie : 10 à 15 minutes

Physique : ●

Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

On commence par prendre en main l'ensemble des bâtonnets en les tenant bien serrés, verticalement, par leur milieu. Une fois lâchés, les mikados se répandent sur la surface de jeu, sans toutefois trop s'étaler. Il ne faut donc pas les jeter, puisque l'objectif est de disposer d'un enchevêtrement de bâtonnets. Le but du jeu est de retirer un par un les bâtonnets sans faire bouger ceux qui les entourent. Un joueur continue à ramasser des bâtonnets jusqu'à ce qu'il ait fait bouger un bâtonnet voisin de celui qu'il voulait saisir. C'est alors au tour du joueur suivant. On compte à la fin le nombre de mikados obtenus par chacun des joueurs pour déterminer le vainqueur.



Le circuit de billes

Directement hérité du jeu de billes traditionnel, le circuit de billes a su trouver facilement sa place dans les cours d'école et autres centres aérés. À la différence du jeu de billes traditionnel, le circuit de billes prend une dimension de course. Il ne faut donc plus seulement faire preuve de précision dans ses lancers, mais aussi et surtout savoir projeter sa bille aussi loin que possible pour terminer le premier de la course... Souvent, les joueurs utilisent des petits cyclistes ou autres figurines en plastique pour symboliser leur coureur. Notons que ce jeu est un classique des jeux de plage !

Fiche technique

À partir de : 8-10 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : des billes et de quoi délimiter un circuit

Durée d'une partie : 20 à 30 minutes

Physique : ●

Difficulté : ☆☆☆

La règle

Pour la création du circuit toutes les idées sont les bienvenues, tous les matériaux et accessoires également. L'objectif est de créer un circuit avec des virages, des buttes, éventuellement des pièges, etc. Ensuite, chaque joueur place son coureur (ou sa bille) sur la ligne de départ. Chacun lance sa bille, au moyen d'une pichenette, aussi loin sur le circuit qu'il le peut. En cas de sortie de route, le joueur replace sa bille à la position précédente. Il est interdit de « couper » les virages, la bille devant toujours rester dans l'axe des différentes portions du circuit. Il est possible de faire plusieurs tours de piste et de constituer des équipes, un peu comme dans les compétitions cyclistes.



Le tir à la corde

Voici enfin un jeu particulièrement physique extrêmement répandu dans le monde, celui du tir à la corde. Il demande de la force et de la persévérance. Ce jeu remonte à l'Antiquité grecque et fit partie des disciplines des Jeux olympiques entre 1900 et 1920. Il existe même aujourd'hui une fédération internationale de tir à la corde !

Fiche technique

À partir de : 10 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 4 joueurs

Matériel : Une corde, des tapis pour amortir les chutes

Durée d'une partie : 3 à 5 minutes

Physique : ●●●●●●

Difficulté : ☆☆

La règle

Chaque équipe se place en file, face à face, de part et d'autre d'une ligne tracée sur le sol. Il doit y avoir le même nombre de joueurs dans chaque équipe. Les joueurs empoignent fermement la corde et, au signal de l'arbitre, tirent dessus de toutes leurs forces de façon soit à faire chuter leurs adversaires, soit à leur faire franchir la ligne.



Table des matières

Préface	5	4x4 ballons	41
Introduction	7	Ballon statue	42
1 - Les classiques	9	3 - Courses-poursuites	43
La marelle	11	Gendarmes et voleurs	45
Les billes	12	La déli-délo	46
Chat perché	13	Les quatre coins	47
Colin-Maillard	14	L'épervier	48
Cache-cache	15	Le jeu des dragons	49
La balle au prisonnier	16	La course en sac	50
1, 2, 3 soleil	17	La chasse aux lapins	51
Le jeu du léret	18	Corsaires et pirates	52
Le jeu de la mouche	19	Capturez le drapeau	53
Le jeu de la tomate	20	Le chat et la souris	54
La corde à sauter	21	Attrape-couleur	55
Les osselets	22	Coup de filet	56
Pierre, feuille, ciseaux...	23	Le jeu des statues	57
Paute-mouton	24	Mains à mains	58
L'élastique	25	Attrape-fourmis	59
Les avions en papier	26	Les lutins de la forêt	60
		Le jeu de la chaîne alimentaire	61
2 - Balles et ballons	27	Les chasseurs et les loups	62
La balle au mur	29	Anges et démons	63
Ballon assis	30	Le tramway	64
Ballon cercle	31		
Tennis ballon	32	4 - Comptines et chansons	65
Le ballon bloqué	33	Trois p'tits chats	67
Ballon bombe	34	Il était un petit homme	68
Ballon liberté	35	Un kilomètre à pied	69
Ballon foulard	36	Un petit cochon	70
Ballon poubelle	37	Un éléphant qui se balançait	71
Dans les dents	38	Une souris verte	72
Le squash ballon	39	Dans la forêt lointaine	73
Les seigneurs	40	Ah les crocodiles !	74

Un jour dans sa cabane	75
Buvons un coup ma serpette est perdue	76
L'empereur, sa femme et le petit prince	77
La totomobile	78
Le petit Indien Nagawika	79
Je te tiens, tu me tiens...	80

5 - Jeux de mots

Jacques a dit	81
Les mots interdits	83
Ni oui, ni non	84
Le jeu de l'alphabet	85
Le jeu du portrait	86
Le quart de singe	87
Action ou vérité	88
Le téléphone arabe	89
	90

6 - Avec un peu de matériel 91

Boîtes à bonbons	93
Le jeu des palets	94
Le curling	95
Le jeu du 7 et demi	96
Ballon pong	97
Les cerceaux	98
Les boules	99
Le diabolo	100
Le yo-yo	101
Les mikados	102
Le circuit de billes	103
Le tir à la corde	104