

## Recueil de jeux des cours d'école

Projet réalisé au cours de l'année scolaire 2005-2006  
Dans le cadre d'un projet assisté de Prof-Inet



Une création collective réalisée en collaboration avec...

**Régine Maison et ses élèves de 8 ans**

(École Les Trianons, Rueil-Malmaison, France)

**Birama Touré et ses élèves de 11-12 ans**

(École Serigne Amadou Aly Mbaye, Dakar, Sénégal)

**Julie Villemaire et ses élèves de 10 – 11 ans**

(École Bois-Joli, Dartmouth, Nouvelle-Écosse, Canada)

**Marie-Julie Lebel et ses élèves de 9 – 10 ans**

(École La Saumonière, Donnacona, Québec)

**Jean Louis Robic et ses élèves de 8 à 9 ans**

(École primaire Granados, Marseille, France)

**Anne Jocqué et ses élèves de 11 à 12 ans**

(École Notre-Dame de Bonne Espérance, Braine-le-Comte, Belgique)

**Lorraine Gitton et ses élèves de 10 à 12 ans**

(École Katimavik-Hébert, Montréal, Québec)

**Philippe Jobard et ses élèves de 8 à 10 ans**

(École Sainte Marie, Saint-Aubin-des-Ormeaux, France)

**Jean-Luc Vuylsteker et ses élèves de CP/CE1**

(École Notre Dame de Lourdes, Hem, France)

**Marie Pineau et ses élèves de 8 ans**

(École Sainte Marie, Saint-Aubin-des-Ormeaux, France)

et...

**Jean-François Dupal, animateur**

## Liste des jeux :

1. La tomate
2. Ya kabati
3. La salade
4. L'araignée noire
5. Le chef d'orchestre
6. Quatre coins
7. Ballon attrape
8. Trap trap
9. Attrape
10. Bleu, blanc, rouge
11. La super marelle
12. Colin-maillard
13. Le jeu des 7 pierres
14. La princesse et l'aveugle

## 1. La tomate

---



**Appréciation :** 4,5/5 (2 évaluations)

**But du jeu :** être le dernier à rester dans le jeu.

**Nombre de joueurs :** de 5 à 50 joueurs.

**Groupe d'âge :** de 5 à 15 ans.

**Matériel :** une balle, de préférence en plastique ou en mousse.

**Espace de jeu :** un terrain assez grand et les joueurs sont positionnés en cercle.

**Déroulement :** 1. Position : jambes écartées et dos courbé, mains accrochées et bras tendus.

Chaque participant du cercle met ses pieds contre ceux de ses voisins.

On introduit un ballon dans le cercle et quand il arrive à sa portée, on le frappe à l'aide des mains pour essayer de le faire passer entre les jambes de quelqu'un. Chacun doit éviter que le ballon ne passe pas entre ses jambes.

2. Si le ballon passe entre vos jambes, vous retirez une main; la deuxième fois, vous vous retournez; la troisième fois, vous retirez une main et si la balle repasse entre vos jambes, vous êtes éliminés.

Bon amusement!!!!

## 2. Ya Kabati

---



**Appréciation :** 3/5 (2 évaluations)

**But du jeu :**

- respecter le sens de la règle;
- trouver celui qui vous a frappé lorsqu'on vous a fermé les yeux.

**Nombre de joueurs :** Le nombre de joueurs nécessaire est pair, pouvant aller de 16 à 60, partagés entre deux équipes de force sensiblement équivalente.

**Groupe d'âge :** 10 à 13 ans.

**Matériel :** Aucun matériel n'est nécessaire.

**Espace de jeu :** Le jeu peut être joué n'importe où.

**Déroulement :** Les joueurs sont partagés entre deux équipes de force sensiblement équivalentes. Chaque chef donne un surnom à ses hommes : « Cheval du roi », « Guerrier », « Étoile filante », « la pépite d'or »... Puis, les chefs tirent au sort avec une pièce de monnaie pour savoir quel groupe sera « chevaux », et quel groupe sera « cavaliers ». Le chef cavalier monte le chef cheval. Les joueurs sont disposés en cercle et le chef commande aux cavaliers de fermer les yeux de leurs chevaux, puis il chante :

***Ya ! kabati kabati ha !***

***Les cavaliers répondent : ha !***

*Le chef : ya ! bunti ha !*

*Les cavaliers : ha !*

Ensuite, il appelle par son surnom un des cavaliers qui vient frapper le cheval du chef, et retourne monter le sien. Le chef dit, alors : « descendez des chevaux du Roi que j'ai achetés pour vous ! » et à ce moment, le chef Cheval doit désigner qui l'a frappé. S'il y réussit, les chevaux deviennent cavaliers sinon l'on recommence après que le chef ait changé le nom du cavalier déjà désigné.

Précaution à prendre : Tricherie interdite, le cheval du cavalier qui a frappé convient avec son chef de se désigner par quelque signe imperceptible aux non-initiés.

### 3. La salade

---



**Appréciation :** 4,35/5 (2 évaluations)

**But du jeu :** ne pas se faire toucher par les autres joueurs.

**Nombre de joueurs :** 4 à 10 joueurs.

**Groupe d'âge :** 5 à 12 ans.

**Espace de jeu :** la cour de récréation.

**Déroulement :** Un joueur est appelé la salade. Ce joueur donne des noms aux joueurs (carotte, poire, cartable...) qui se mettent en ligne à peu près à 10 mètres de lui. Il faut chuchoter à l'oreille chaque nom attribué.

Alors, la salade raconte une histoire avec les noms qu'il (ou elle) a donnés. Quand il (ou elle) dit le nom d'un joueur, le joueur vient lui taper dans la main sans se faire toucher par les autres joueurs.

Si un élève appelé est touché par les autres joueurs, il est éliminé. S'il réussit à atteindre la salade, il revient à sa place et continue le jeu.

Quand la salade prononce le mot « salade », tous les élèves courent vers elle et le dernier à la toucher est éliminé.

Donc, petit à petit, les joueurs sont éliminés et le dernier devient salade.

**Variante n° 1 :** L'araignée noire,

## 4. L'araignée noire

---



**Appréciation :** 4,5/5 (1 évaluation)

**But du jeu :** courir vite pour échapper à l'araignée noire.

**Nombre de joueurs :** de 3 à 10 joueurs.

**Groupe d'âge :** de 6 à 10 ans.

**Espace de jeu :** assez grand pour courir.

**Déroulement :** Une personne est désignée, elle va s'appeler l'araignée noire. Elle va raconter une histoire avec des noms d'araignée. Exemple : il était une fois l'araignée reine qui avait un fils : l'araignée prince. Un jour l'araignée noire...

Et lorsque l'araignée noire prononce ces derniers mots, tout le monde doit courir et l'araignée noire doit les toucher. Si l'araignée noire touche une personne, elle devient l'araignée noire à son tour.

Interdit : de pousser les camarades et de tirer les vêtements.

**Variante n° 1 :** La salade

## 5. Le chef d'orchestre

---

**Appréciation :** Ce jeu n'a pas été évalué.

**But du jeu :** trouver le chef d'orchestre.

**Nombre de joueurs :** de 10 à 30.

**Groupe d'âge :** 6 à 12 ans.

**Espace de jeu :** la cour ou le préau.

**Déroulement :** Les joueurs font une ronde. Un des joueurs, le détective, s'isole pendant que les autres nomment un chef d'orchestre.

Ce chef montrera discrètement divers mouvements (mimant la pratique d'un instrument de musique) qui seront imités par le groupe. Le chef d'orchestre commence les gestes un peu avant l'arrivée du détective.

Le joueur isolé revient et se place au centre de la ronde, les joueurs font des gestes et il doit découvrir qui est le chef d'orchestre.

Le joueur du centre de la ronde a droit à 2 erreurs et à la 3e, s'il n'a pas deviné, il est éliminé.

Le jeu recommence avec 2 autres joueurs.

Si le joueur a gagné, il s'assoit dans la ronde et c'est le chef d'orchestre qui s'isole pour que le jeu recommence.

## 6. Quatre coins

---



**Appréciation :** 3,35/5 (2 évaluations)

**Nombre de joueurs :** 5 à 9.

**Espace de jeu :** Il faut que tu fasses un grand carré. Ensuite, divise-le en quatre petits carrés égaux.

**Déroulement :** 1. Chaque personne doit se mettre debout sur un coin du carré et une personne debout dans le milieu.

2. Pour commencer, les personnes essayent de changer de place d'un coin à l'autre du carré sans que la personne au milieu prenne possession d'un coin.

3. Quand la personne du milieu a pris possession d'un coin, la personne qui est sans coin doit, à son tour, aller au milieu.

4. Répétez ces règles pour jouer et arrêtez quand vous voulez.

**Variante n° 1 :** Vous pouvez rajouter des règles si vous voulez, comme le premier joueur qui se retrouve plus que trois fois au milieu perd.

## 7. Ballon-attrape

---



**Appréciation :** 4,55/5 (2 évaluations)

**But du jeu :** Les tireurs (élèves qui frappent le ballon avec leur pied) frappent le ballon dans la zone sans que les receveurs attrapent le ballon.

**Nombre de joueurs :** 10 ou plus (2 équipes égales)

**Matériel :**

- 1 ballon;
- 4 objets pour délimiter la zone des receveurs (cônes, sacs d'école...);
- 1 objet pour la ligne des tireurs.

**Déroulement :**

- Diviser la classe en deux équipes égales. Faire la zone des receveurs et la ligne pour les tireurs avec les objets choisis.
- Les deux équipes choisissent leur capitaine et ceux-ci tirent au hasard pour déterminer leur position (**a** ou **b**).
- Les tireurs se placent en file indienne derrière la ligne **a** (voir l'illustration ci-dessous).
- Les receveurs se positionnent dans la zone **b** (voir l'illustration ci-dessous). Un joueur de cette équipe fait rouler le ballon en direction du premier tireur.
- Le premier de l'équipe **a** frappe le ballon avec son pied en le faisant voler vers la zone **b**. Il a 3 chances pour réussir sinon c'est au joueur suivant.

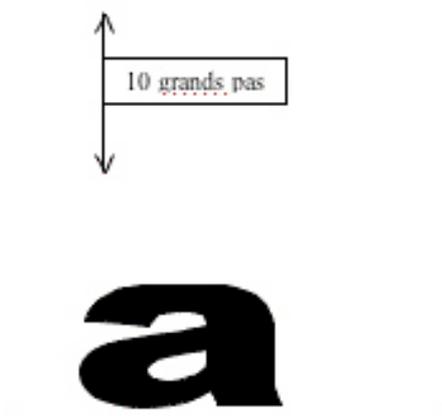
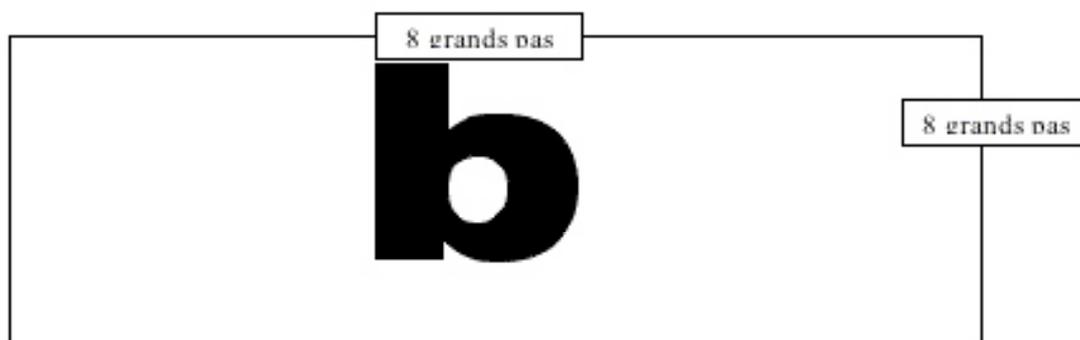
— Les receveurs doivent se démarquer pour attraper le ballon tout en restant dans leur zone.

— Si un receveur attrape le ballon après un bond ou aucun, il doit y avoir 3 passes à l'intérieur de l'équipe sans que le ballon ne touche le sol. Si c'est le cas, les receveurs ont le point.

— On joue jusqu'à tant que les tireurs aient frappé le ballon chacun une fois.

— Ensuite, les **a** vont à la place des **b** et vice versa.

— Il n'y a pas de temps d'arrêt, vous jouez tant qu'il y a du plaisir.



## 8. Trap trap

---



**Appréciation :** 4,17/5 (3 évaluations)

**Nombre de joueurs :** de 6 à 18.

**Déroulement :**

Former deux groupes :

- \* le groupe des attrapeurs;
- \* le groupe des ennemis.

**Le terrain :** On désigne deux endroits spéciaux pour le camp et la prison, assez éloignés l'un de l'autre.

**But du jeu :**

\* Pour le groupe d'attrapeurs, attraper toutes les personnes du groupe ennemi et les mettre en prison.

\* Pour le groupe ennemi, ne pas se faire attraper et délivrer tous les prisonniers, quand il y en a, en leur touchant la main. Si les prisonniers se touchent la main, il suffit d'en toucher un pour les délivrer tous.

Le jeu s'arrête quand tous les ennemis ont été attrapés, les joueurs changent alors les rôles.

## 9. Attrape

---



**Appréciation :** 2,9/5 (1 évaluation)

**But du jeu :** Il faut attraper les cinq cailloux de façon consécutive.

**Nombre de joueurs :** de 1 à 5 joueurs.

**Groupe d'âge :** Il faut avoir au moins 8 ans.

**Matériel :** Il faut avoir 6 petits cailloux ou 6 petits objets.

**Espace de jeu :** Il faut une petite surface.

**Déroulement :**

— Au début, il faut mettre 5 cailloux par terre et en prendre un dans la main.

— On lance le caillou en l'air avec une main.

— On doit prendre 1 des 5 cailloux par terre avec la même main avant de rattraper le caillou qu'on a lancé.

— On a 1 point si on réussit. On a 2 points si on réussit une deuxième fois et ainsi de suite.

— Lorsqu'on ne réussit pas, c'est au tour du joueur suivant.

— Le gagnant est celui qui a accumulé le plus de points. Il faut donc additionner les points au fur et à mesure.

— À la fin de la partie, les joueurs comparent leurs points.

## 10. Bleu, blanc, rouge

---



**Appréciation :** 3/5 (1 évaluation)

**But du jeu :** Les joueurs doivent toucher le chef lorsqu'il est dos à eux.

**Nombre de joueurs :** Il faut un minimum de 10 joueurs.

**Groupe d'âge :** 6 ans et plus.

**Matériel :** On n'a pas besoin de matériel.

**Espace de jeu :** Il faut un terrain d'au moins 15 mètres de profondeur.

**Déroulement :**

— Les joueurs doivent se placer derrière le chef sur la ligne de départ.

— La ligne de départ est à 15 mètres du chef.

— Le chef est placé dos aux joueurs.

— Les joueurs doivent s'avancer quand le chef est dos à eux.

— Le chef peut dire « bleu, blanc, rouge » quand il veut.

Quand le chef dit « bleu, blanc », les joueurs peuvent s'avancer. Quand le chef dit « rouge », il se retourne vers les joueurs et ces derniers doivent arrêter de bouger.

— Les joueurs doivent prendre une position drôle au moment où ils s'arrêtent.

— Le chef circule autour des joueurs et essaie de les faire bouger en les faisant rire. Il retourne ensuite à sa position initiale et recommence.

— Quand les joueurs rient ou bougent, ils doivent retourner sur la ligne de départ.

— Celui qui touche le chef est le gagnant et il prend la place du chef

## 11. La super marelle

---



**Appréciation :** 5/5 (1 évaluation)

**But du jeu :** Il faut avoir 6 carrés.

**Nombre de joueurs :** Il faut un maximum de 3 joueurs.

**Groupe d'âge :** Il faut avoir au moins 8 ans.

**Matériel :** On a besoin d'un caillou et d'une craie pour dessiner les 6 carrés.

**Espace de jeu :** Il faut avoir assez de place pour dessiner les 6 carrés.

**Déroulement :**

— Il faut dessiner les 6 carrés. (voir le dessin ci-dessous)

— Il faut lancer le caillou dans le sixième carré.

— Le joueur doit aller chercher le caillou en sautant sur un pied. À chaque fois qu'il saute, il doit atterrir dans le carré suivant.

— Quand il arrive au sixième carré, il prend le caillou et il le lance dans le premier carré. Il va le chercher en sautant sur un pied et il sort. Le joueur ne peut pas poser son pied avant d'être sorti.

— Le joueur continue de jouer jusqu'à ce qu'il soit éliminé. (Il lance le caillou dans le carré 5, le carré 4, le carré 3, etc.)

— Un joueur est éliminé lorsqu'il lance le caillou sur une des lignes du carré ou en dehors du carré.

— Lorsque le joueur est éliminé, c'est au tour du joueur suivant.

— Le gagnant est celui qui arrive au premier carré. À la fin du jeu, quand le joueur lance le caillou dans le premier carré, il doit sauter dans le premier carré et l'attraper sur un pied. Ensuite, il doit lancer le caillou en dehors des carrés et sortir du carré.

1
2
3
4
5
6

## 12. Colin-maillard

---



**Appréciation :** 4/5 (1 évaluation)

**Nombre de joueurs :** minimum 3.

**Matériel :** un foulard ou un masque pour cacher les yeux d'un joueur.

**Déroulement :** Quelqu'un a les yeux bandés avec un bandeau ou un foulard. On le fait tourner sur lui-même et les autres joueurs se placent autour de lui. Lorsque celui qui a les yeux bandés a attrapé un des joueurs, il doit deviner qui c'est en le touchant. S'il devine, celui qui a été pris le remplace et a les yeux bandés. Sinon, il doit attraper un autre joueur. (3 essais maximum).

## 13. Le jeu des 7 pierres

---



**Appréciation :** 4,25/5 (2 évaluations)

**Nombre de joueurs :** de 7 à 10 joueurs par équipe.

**Groupe d'âge :** 7 à 10 ans et plus.

**Matériel :** un ballon et sept pierres qui peuvent s'empiler pour faire une tour.

**Espace de jeu :** espace équivalent à un terrain de hand.

**Déroulement :**

le but du jeu est de :

— **pour l'équipe qui monte la tour** : monter la tour

Les droits pour les monteurs de la tour sont :

- être dans la zone centrale pour monter la tour;
- laisser les pierres dans la zone centrale (là où est montée la tour);
- ne pas sortir des limites du terrain.

— **pour l'équipe qui défend** : éliminer les monteurs de la tour en les touchant et les éliminer.

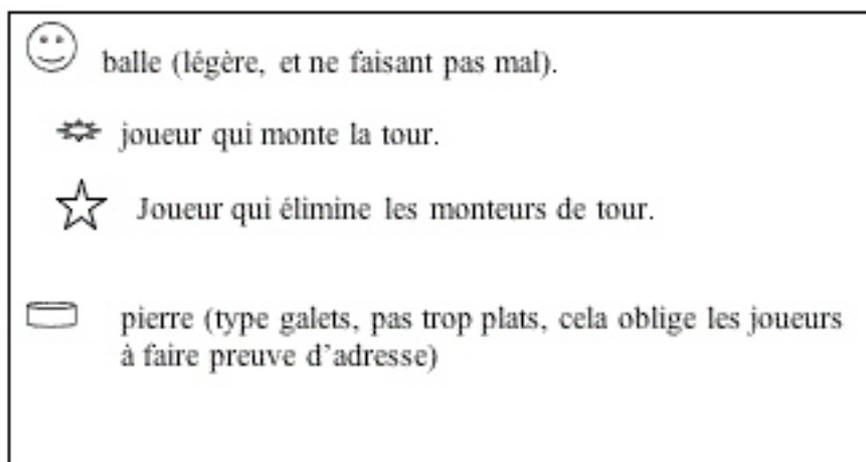
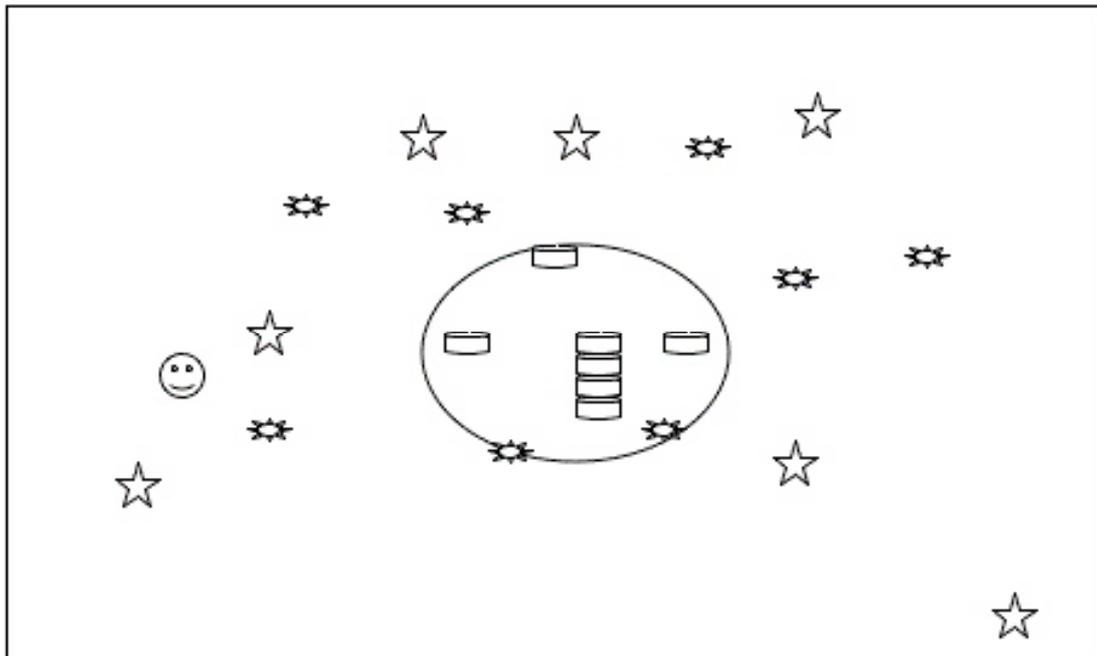
Les droits pour les défenseurs sont :

- toucher un monteur à l'aide d'un ballon pour l'éliminer;
- ne pas marcher avec la balle dans les mains;
- ne pas aller dans la zone centrale (là où est montée la tour);
- ne pas démolir la tour volontairement (avec ses pieds, la balle...).

L'équipe marque un point, si elle monte la tour (la tour doit tenir debout)...

et pour les défenseurs, s'ils éliminent toute l'équipe de monteurs.

Après chaque partie, on change les rôles. On comptabilise les points à la fin (au temps, ou aux points).



**Variante n° 1** : mettre les pierres dans chaque coin du terrain.

Les variantes supplémentaires peuvent jouer sur la grandeur du terrain, le nombre de ballons, jouer un temps donné, réintroduire des joueurs éliminés...

## 14. La princesse et l'aveugle

---



**Appréciation :** 4/5 (4 évaluations)

**But du jeu :** délivrer la princesse.

**Nombre de joueurs :** 4 joueurs minimum => une princesse, deux princes et un aveugle.

**Matériel :**

- \* une chaise ou un caisson si possible;
- \* deux écharpes, foulards ou torchons;
- \* un bandeau.

**Espace de jeu :** il faut très peu d'espace.

**Déroulement :** La princesse est assise sur une chaise, sur un caisson ou par terre (il faut qu'on puisse tourner autour d'elle). Ses mains (derrière son dos) et ses pieds sont attachés avec des écharpes, des foulards ou des torchons (ne pas trop serrer les nœuds).

Un aveugle qui a les yeux bandés la garde. Il doit toujours avoir une main sur l'épaule de la princesse. Il peut tourner autour en changeant de main. La princesse doit veiller à ce que ses pieds ne soient pas un obstacle dangereux pour l'aveugle.

Un prince doit venir délivrer la princesse : il doit réussir à détacher ses mains et ses pieds.

S'il est touché par l'aveugle, il est éliminé et remplacé par l'autre prince.

L'équipe des princes a gagné si elle réussit à délivrer la princesse.

**Variante n° 1** : Il est possible de faire deux équipes, de chronométrer puis de changer les rôles. L' qui a gagné est celle qui a été la plus rapide à délivrer la princesse.

