

LE COURANT ELECTRIQUE

Par équipe, les joueurs sont assis en tailleur, en file indienne, et se donne la main. Le dernier de chaque équipe tourne le dos à son équipe.

Pour envoyer le courant, on serre la main d'un joueur qui serre la main de son voisin, etc...

Faire passer le courant le plus vite possible.

Le meneur de jeu fait face aux derniers.

Lorsqu'il lève la main, le courant passe.

Un point est marqué par l'équipe qui fait passer le courant le plus vite.

Un point est enlevé si elle fait passer le courant par erreur.

Au bout de quelques tours, changer le dernier joueur de place.

L'EPERVIER

Le départ : On choisit un "épervier", ainsi qu'une ligne de départ et une ligne d'arrivée.

L'épervier va entre les 2 lignes, les autres joueurs vont derrière une ligne (tous la même ligne).

Quand l'épervier donne le départ, les autres joueurs doivent aller à l'autre ligne sans se faire toucher. Après ce tour, chaque joueur touché devient un épervier, au prochain tour ils devront eux aussi toucher les autres joueurs.

La fin : La partie se finit quand il ne reste plus qu'un joueur qui n'est pas épervier (ou quand le dernier joueur se fait toucher). Ce joueur gagne la partie. Ce joueur sera l'épervier à la partie d'après.

CHIFOUMI



2 doigts tendus = les ciseaux



poing fermé = la pierre



main ouverte à plat = la feuille de papier

Les ciseaux coupent la feuille = les ciseaux gagnent

La pierre casse les ciseaux = la pierre gagne

La feuille couvre la pierre = la feuille gagne

- Tirez au sort pour savoir qui commence à donner le top de départ.
- Les joueurs sont placés face à face en ayant une main dans le dos. Celui qui a été désigné par le sort compte 1-2-3 et à 3 dit « Chifoumi » chaque joueur sort la main cachée dans le dos en montrant une figure avec sa main.
- Celui qui prend la main est celui qui a choisi la figure la plus forte. C'est à lui de donner le top départ.

LES MOUCHES

Jeu qui se joue avec une balle ou un ballon.

On choisit un meneur de jeu. Il lance la balle à l'un des joueurs qui se tiennent face à lui, les mains jointes. Celui qui la rattrape ouvre les mains et la relance vers le meneur en refermant tout de suite ses mains : le joueur a ainsi attrapé une mouche.

Le meneur de jeu lance alors la balle vers un autre joueur et ainsi de suite.

Le premier qui a attrapé 3 ou 5 mouches a gagné et devient le meneur de jeu.

Les joueurs doivent garder les mains jointes pour ne pas laisser partir les mouches.

Si un joueur ouvre les mains pour rien, il perd toutes ses mouches.

REINE, PETITE REINE ou ROI, PETIT ROI

Tirez un joueur au sort : voilà la reine !

Les autres joueurs s'alignent à environ vingt pas de la reine, qui doit leur tourner le dos.

Chacun à votre tour, demandez à la reine : « Reine, reine, combien de pas m'offres-tu pour arriver à ton château ? ».

La reine peut répondre :

Un pas de lion : le joueur fait un énorme pas.

Un pas de fourmi : le joueur fait un tout petit pas.

Un pas de sauterelle : le joueur fait un bond.

Un pas d'écrevisse : le joueur fait un pas en arrière.

La reine a le droit de choisir plusieurs pas pour un même joueur.

Le joueur qui rejoint la reine en premier remporte la partie.

QUI EST-CE ?

Tirez au sort le joueur auquel on bandera les yeux.

Formez un cercle autour du joueur aux yeux bandés et tenez vous par la main.

Faites la ronde en chantant une chanson : « Je suis un pauvre aveugle tombé dans le fossé, je ne peux remonter, qui va m'aider ? »

A la fin de la chanson, un joueur au choix doit serrer la main du joueur aux yeux bandés et celui-ci doit deviner qui c'est.

S'il devine qui lui a tendu la main, il a le droit de retourner dans la ronde et un autre joueur doit aller au centre.

LE BERET

Les deux équipes se mettent en ligne, l'une en face de l'autre. Le béret est au milieu.

Chaque joueur de l'équipe obtient un numéro de l'animateur (1 à 6 pour un équipe de 6 joueurs).

L'animateur dit un numéro : les joueurs dont le numéro est cité (un dans chaque équipe) se précipitent pour prendre le béret. Ils ont une main dans le dos. Celui qui prend le béret doit rentrer dans son camp sans se faire prendre par l'autre. Le point est marqué par l'équipe du porteur du béret, si celui-ci arrive à le ramener dans son camp, par l'autre équipe s'il se fait toucher.

BALLON CHRONOMETRE

Une équipe en cercle : le chronomètre.

Une équipe en ligne : les coureurs.

Effectuer le parcours plus rapidement que l'autre équipe.

Au signal du meneur, le joueur s'élance autour du cercle, vient passer le relais au deuxième, jusqu'à ce que tous les joueurs aient fait le tour du cercle.

Pendant ce temps le ballon qui passe de joueur en joueur dans le cercle sert à chronométrer la course.

Chaque fois que le ballon passe par le premier joueur du cercle, on ajoute une heure.

Quand tous les coureurs sont passés les équipes changent de rôle.

Les conditions de jeu doivent être les mêmes au cours des deux manches, on devra mettre en place des marquages au sol.

LA BALLE AUX PRISONNIERS

But du jeu : faire « prisonniers » tous les joueurs de l'équipe adverse.

Les joueurs doivent essayer de toucher les joueurs de l'équipe adverse avec le ballon.

Si le joueur est touché (uniquement si le ballon est ensuite retombé sur le sol), il va dans la « prison » située derrière le camp adverse.

Si le joueur arrive à attraper le ballon qui lui est destiné (sans que le ballon ne tombe sur le sol ensuite), celui qui l'a lancé est alors fait prisonnier.

Il est possible de toucher plusieurs personnes avec le ballon : tous les joueurs touchés avant que le ballon ne retombe au sol sont fait prisonniers.

Lorsqu'un joueur est fait prisonnier, il emporte le ballon dans la prison et essaie de le lancer sur l'équipe adverse. S'il arrive à toucher un joueur, il est libéré.

Lorsqu'un joueur arrive à récupérer le ballon, il ne peut plus se déplacer tant qu'il ne l'a pas renvoyé.

Lorsque le ballon sort du terrain, ce sont les prisonniers de cette moitié de terrain qui le récupèrent et l'envoient.

Il est possible de se faire des passes.

Quand une équipe entière se retrouve en prison, l'équipe adverse a gagné !

CLIN D'OEIL

Les joueurs se mettent en cercle.

Un joueur s'éloigne du cercle le temps de désigner un meneur.

Quand celui ci revient il se place au milieu du cercle et observe les joueurs.

Par un clin d'œil discret, le meneur fait s'allonger les joueurs un par un.

Quand le meneur est trouvé on change les rôles.



CONSEIL MUNICIPAL DES ENFANTS

2012 -2013

Les jeunes élus de la commission « vie à l'école et restauration scolaire » vous proposent :

Quelques jeux collectifs, avec peu de matériel, pour jouer dans la cour de l'école.

LES CONSEILS :

Pour tous les jeux rester fair-play et vigilant. Il faut faire attention aux autres et ne pas tricher. Il faut vérifier que tous les participants comprennent la règle du jeu.

