

JEUX DE COUR – JEUX ANCIENS

Le béré

Les élèves sont répartis en deux équipes, disposées face à face et en ligne. Un objet est placé au centre de la cour.

Chaque équipe attribue secrètement à ses membres un chiffre en fonction du nombre de joueurs.

Tous les joueurs se placent en ligne dans leur camp.

L'arbitre appelle un chiffre : les joueurs détenteurs de ce chiffre dans chaque équipe doivent alors tenter de récupérer l'objet et de le ramener dans leur camp, tout en gardant une main dans le dos.

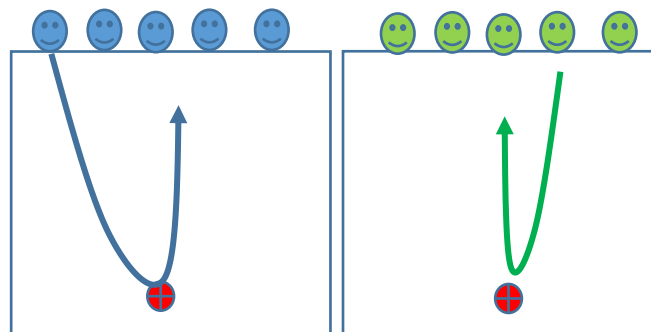
Si l'un des joueurs réussit à le ramener, son équipe marque un point.

Si celui-ci se fait toucher alors qu'il n'est pas encore arrivé dans son camp et qu'il tient l'objet, le point revient à celui qui l'a touché.



Variantes

- Le meneur de jeu peut appeler plusieurs chiffres.
- Le meneur raconte une histoire et les joueurs doivent repérer les chiffres dans l'histoire (travail d'attention et d'écoute)
- Le jeu peut être mené en parallèle. (Plus facile pour les maternelles)
-





La clef de St-Georges (le renard qui passe)

Les enfants s'assoient en rond. Un enfant est désigné pour être le renard et faire le tour de la ronde sur l'extérieur. Il a une « clé » à la main et chante « je porte, je porte, la clé de Saint-Georges, quand j'aurai assez porté, je la laisserai tomber au pied d'un rocher... ne regardez pas le renard qui passe, mais regardez-le quand il est passé ohé fermez les p'tits pois. » Pendant son tour, il dépose la clé discrètement derrière un de ses camarades.

À ce moment-là, tout le monde regarde si l'objet est derrière lui. L'élève qui a trouvé le mouchoir ou la clé se lève et court derrière le renard, qui doit venir s'asseoir à la place laissée vide par son camarade avant de se faire toucher par son poursuivant. Si le renard est touché, il se place au centre de la ronde et attend qu'un autre renard prenne sa place.



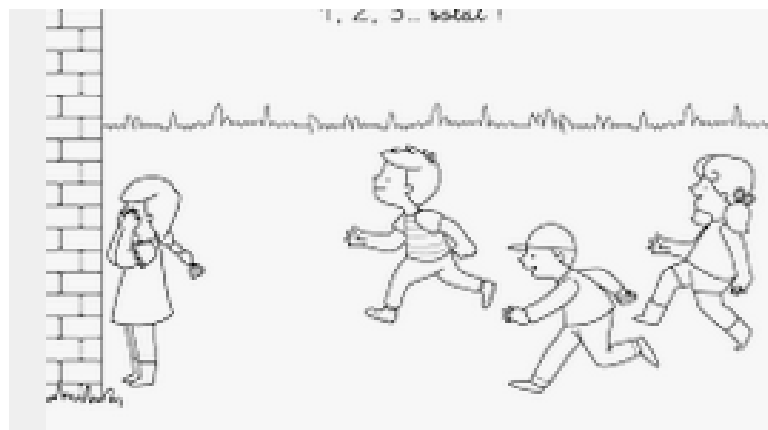
Le chat perché

Le chat doit attraper les souris qui se réfugient sur des perchoirs : muret, trottoir... c'est le chat qui annonce le perchoir, avant qu'il ne parte en chasse. La règle du jeu est simple : le dernier perché sur... est le chat. Il ne peut pas toucher les souris correctement perchées. Si toutes les souris sont perchées sur le bon élément, le chat annonce : la maison brûle. Après, les souris ont quelques secondes pour changer de place. La dernière souris qui n'a pas trouvé un refuge devient un chat.



Un, deux, trois, soleil

C'est un jeu enfantin très populaire dans les cours de récré. Les enfants doivent toucher le mur opposé et crier : « Soleil ! », sans que le garçon qui se place debout face à ce mur ne les voie bouger. On l'appelle le meneur de jeu. Le meneur de jeu crie « 1, 2, 3 » et lorsqu'il dit « Soleil ! », il se retourne. Tant qu'il compte, face au mur, les autres enfants peuvent avancer, mais doivent se figer et rester immobiles dès que le meneur dit « Soleil ! » et se retourne. Si l'un d'entre eux bouge, et est repéré par le meneur, il doit retourner au point de départ appelé « niche ». Si un enfant réussit à toucher le mur sans que le meneur ne l'ait vu, il prend sa place et le jeu peut recommencer.



Le jeu de la tomate

C'est l'un des jeux de cour de récréation d'autrefois les plus incontournables depuis des générations. Tous les joueurs se placent debout en cercle, jambes écartées, pied contre pied. Les joueurs se penchent en avant et forment un poing avec leurs mains serrées, pour défendre leur but. L'objectif est d'envoyer un ballon entre les jambes d'un autre joueur pour marquer un but. Si un joueur laisse passer la balle, on le considère éliminé et quitte le cercle.





Le jeu de quilles

Ce jeu est une activité sportive au cours de laquelle le joueur fait rouler une boule afin de les faire tomber. Il existe diverses variantes de jeux de quilles. Le but de chaque enfant est de faire tomber le plus de quilles possible en un seul lancer, mais il doit au moins faire tomber la quille située sur le devant du jeu.

Gendarmes et voleurs

Ce jeu se compose de deux équipes, une équipe de police et l'autre de voleurs. À une extrémité, ce sont les policiers et à l'autre extrémité du terrain, se trouvent les voleurs.

Au signal, les policiers vont à la poursuite des voleurs et les ramènent en prison s'ils les touchent. Donc, si le policier touche le voleur, celui-ci va sur le banc et il est éliminé.

Les voleurs prisonniers forment une chaîne en se donnant la main. Un voleur en liberté peut venir délivrer ses compères en coupant la chaîne. Les voleurs de la chaîne coupée sont à nouveau libres.

Jeu du Colin-Maillard

Un jeu où le but est de se faire bander les yeux afin de retrouver ses amis... le but est de toucher les joueurs puis de les reconnaître, tout en ayant les yeux bandés. On a besoin seulement :

- Un bandeau ou un morceau de tissu.
- Être un minimum de joueurs.
- Jouer dans un espace réduit pour que le « chasseur » puisse trouver les autres joueurs.

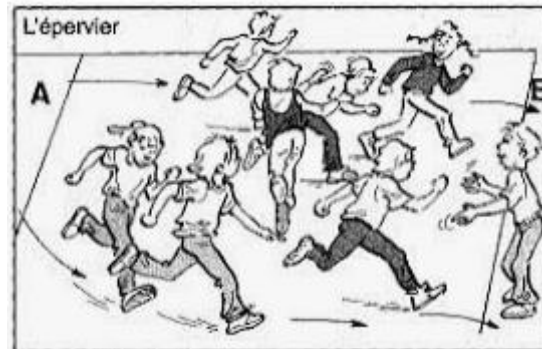
Le chasseur doit reconnaître ses amis à l'aide de ses mains.





L'épervier

L'enfant doit traverser l'intégralité du terrain sans se faire toucher par l'épervier. Le dernier enfant qui reste en liberté remporte la partie.

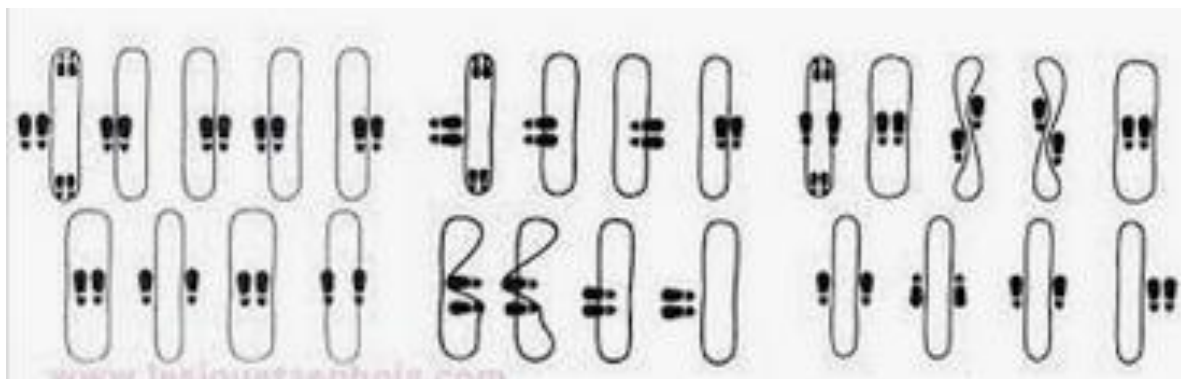


Variante :

- L'« épervier » peut utiliser une balle pour toucher les partenaires.
- Les élèves touchés peuvent former une chaîne où seuls les deux élèves des extrémités peuvent toucher les autres.

L'élastique

Il suffit seulement de trouver deux élèves pour se lancer dans des parties endiablées de saut à l'élastique. D'abord attaché aux deux chevilles, jambes serrées, jambes écartées, puis une seule cheville, aux genoux et même aux cuisses, c'était sportif !

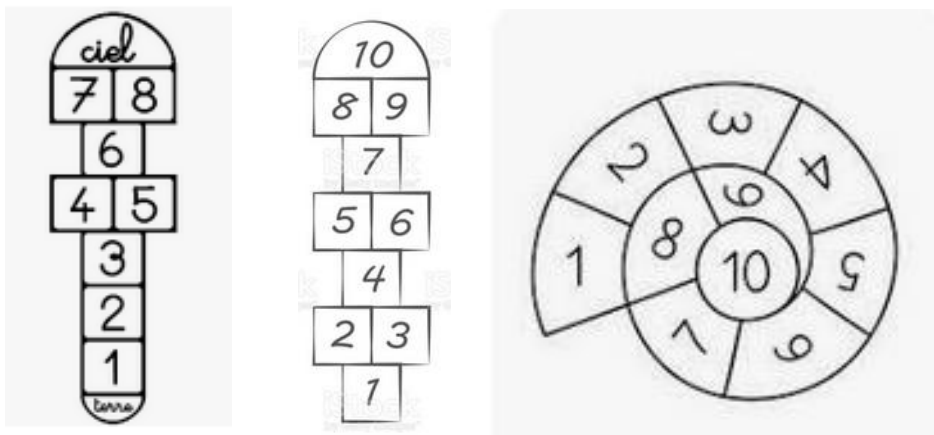




La marelle

C'est le jeu d'extérieur parfait pour distraire les enfants, mais également pour leur apprendre à compter et à garder l'équilibre. Les enfants peuvent la tracer sur le goudron de la cour d'école, de la « terre » au « ciel », en passant par les chiffres de 1 à 9. Mais pour cela, il faut d'abord repérer un caillou qui laisse des traces blanches.

Les joueurs vont jusqu'au « ciel » à cloche-pied en sautant de case en case. Et ils reviennent vers la « terre » après avoir récupéré le caillou en évitant la case où ils l'ont lancé.



Jeu des osselets

Le jeu des osselets était très connu dans la Grèce antique. Il est parmi les jeux de cour de récréation d'autrefois du primaire les plus connus. Il est surtout destiné aux garçons. Ce jeu nécessite de la rapidité et de l'adresse.

La règle de base du jeu était simple :

- Lancer un osselet en l'air (en général « le père »).
- Ramasser un osselet parmi ceux posés par terre.
- Rattraper « le père » avant qu'il ne touche le sol.

Le but du jeu est de ramasser le plus d'osselets possible, mais le but ultime est de récupérer l'osselet père (l'osselet rouge). La difficulté est de ramasser cet osselet père avant qu'il ne touche le sol.





Les sorciers

Les sorciers essaient de toucher les joueurs.

Un joueur touché est transformé en statue et doit garder la position qu'il avait au moment de la "touche".

Le jeu s'achève lorsque tous les joueurs sont "statues".

On change alors d'équipe des sorciers et le jeu peut reprendre.

Chat Bougie

Comme dans tous les jeux du « **chat** » il faut attraper les « **souris** » en les touchant avec la main. Dans cette variante, lorsque le « **chat** » touche un joueur il se transforme en « **bougie** ». C'est-à-dire qu'il fond à la manière d'une bougie. L'enfant se laisse tomber lentement au sol, joignant les deux mains au-dessus de sa tête, en imitant une bougie qui fond pendant environ dix secondes.

Si la « **souris bougie** » n'est pas libérée par une autre « **souris** », durant les dix secondes, alors elle prend le rôle du « **chat** ». Pour délivrer une « souris » il faut lui taper dans la main. Le jeu n'a pas de durée fixe et peut durer aussi longtemps que les enfants s'amuse (toute la durée de la récréation par exemple).

Loup glacé

L'objectif du loup est d'attraper les autres joueurs en les touchant avec sa main. Dans cette variante, l'enfant touché ne prend pas directement la place du loup, il doit rester immobile.

En effet, il est « **glacé** » pendant un certain temps. Le temps est à définir en début de partie (« glacé » pendant 30 secondes par exemple). Ainsi, les autres joueurs ont 30 secondes pour libérer l'enfant « **glacé** ».

Pour libérer un joueur « **glacé** » il faut lui taper dans la main. Si le joueur est libéré, le loup doit à nouveau toucher un autre joueur. Si personne ne libère le joueur « **glacé** » alors il prend le rôle du loup.



JEUX DE BILLES

Il existe de nombreuses variantes au jeu de billes :

Jeu de bille : Le triangle

On trace un triangle dans lequel chaque joueur met un nombre égal de billes (une, deux ou trois selon ce qui est convenu). C'est ce qui constitue la mise de départ.

Pour déterminer l'ordre des joueurs : en partant du triangle chaque joueur envoie une bille vers le but (ligne située à environ 3 mètres du triangle). Celui qui s'en approche le plus sera le premier joueur. Celui qui en est le plus éloigné sera le dernier à jouer.

Le jeu commence alors.

Il consiste à faire sortir les billes du triangle.

Celles qui seront sorties seront alors propriété de celui qui les a sorties.

Si la bille du joueur reste dans le triangle, il doit remettre dans le triangle toutes les billes qu'il avait gagné auparavant et rejouer quand son tour viendra.

Une autre version de ce jeu s'appelle "le cercle". À la place d'un triangle les billes sont mises dans un cercle.

Jeu de bille : Le pot

Pour ce jeu il faut creuser un petit trou, de la largeur d'une bille.

À environ trois mètres on trace une ligne qui servira de ligne de départ pour les joueurs.

Le premier joueur doit essayer d'envoyer sa bille dans le "pot" ainsi creusé.

Le second joueur doit essayer soit d'envoyer sa bille dans le pot, soit de pousser la bille qui n'y serait pas entrée dès le début du jeu, soit de faire les deux à la fois : pousser la bille et mettre la sienne dans le pot.

Celui qui met sa bille dans le pot gagne 10 points, celui qui touche une bille gagne 5 points, et 5 points de plus s'il la met dans le pot.

Au cours du jeu on se déplace pour jouer les billes là où elles sont sur le terrain.

Le jeu s'arrête lorsque toutes les billes sont dans le pot.



Jeu de bille : La poursuite

Se joue généralement à deux joueurs.

Le premier joueur place une bille sur le sol.

Le deuxième essaye d'atteindre la bille avec une des siennes.

Si il touche la bille il l'empoche.

Si il ne touche pas la bille, il perd sa bille qui est récupérée par le premier joueur.

C'est ensuite au deuxième joueur de placer une bille au sol. Il peut encore décider d'arrêter la partie.

Jeu de bille : La pyramide

(une variante de la poursuite)

Au lieu de mettre seulement une bille en jeu, le premier joueur met quatre billes en jeu en les plaçant sur le sol (trois dessous, une dessus).

Le second joueur, le tireur essaie d'atteindre la pyramide avec une de ses billes.

S'il y arrive les 4 billes vont dans sa poche.

S'il n'y arrive pas, il perd la bille qu'il vient de lancer.

C'est alors à son tour de placer une pyramide au sol. Il peut encore décider d'arrêter la partie.

Jeu de bille : La tique

Se joue à 2 joueurs

Un joueur place sa bille au milieu du jeu et l'autre essaie de la toucher avec sa bille

S'il l'a touche : il empoche la bille.

On a le droit de prendre un remplaçant, on a le droit de jouer la bille de l'autre, on a le droit d'abandonner et on garde sa bille

On a le droit d'arrêter sa bille à l'extrémité de l'autre bille

On a le droit de supprimer toutes ces règles au cours de la partie.



CORDE A SAUTER

La course

Pour gagner la course, sautez à la corde en faisant des bonds en avant, jusqu'à atteindre une ligne d'arrivée. Variante : vous pouvez autoriser un ou deux pas entre chaque saut. Attention aux chutes !

Le binôme

Tenez-vous par la taille et tenez chacun une extrémité de la corde. Il faut donc une très bonne synchronisation : sauter en même temps tout en faisant tourner la corde à la même vitesse... Un vrai défi !

Le manège

Les enfants se placent en cercle et le meneur se met au milieu. Il tient la corde par un seul bout et la fait tourner autour de lui au ras du sol. Les autres enfants doivent sauter par-dessus la corde sans la toucher, sinon ils sont éliminés. Le dernier qui reste a gagné ! Variez la vitesse le sens de rotation et la vitesse.

Le serpent

Voici une variante du jeu où deux enfants font tourner une corde à sauter pendant qu'un troisième saute par-dessus. Un classique des cours de récréation. Maintenant augmentez la difficulté en faisant onduler la corde de bas en haut... à la manière d'un serpent !