

PARTENARIAT SCOLAIRE MULTILATERAL COMENIUS 2011-2013

HABITUDES ET HYGIENE DE SANTE ET DEVELOPPEMENT DURABLE

JEUX TRADITIONNELS

PARTENAIRES:

- **Ecole Les Violennes (Bussy St Georges)- France**
- **Ecole Antoine Giroust (Bussy St Georges)- France**
- **East Bergholt Primary School (Colchester)- Angleterre**
- **CEIP Sant Josep de Calassanç (Aielo de Malferit)- Espagne**
- **Vilniaus Jono Basanaviciaus Progimnazija (Vilnius)- Lituanie**
- **Scoala Generala Nr. 1 (Rebra)- Roumanie**



Ecole Les Violennes

Bussy St Georges- France



SAUTE MOUTON



Fait par Eliot et Nawell

NOMBRE DE PERSONNES

Plus de 2 personnes.

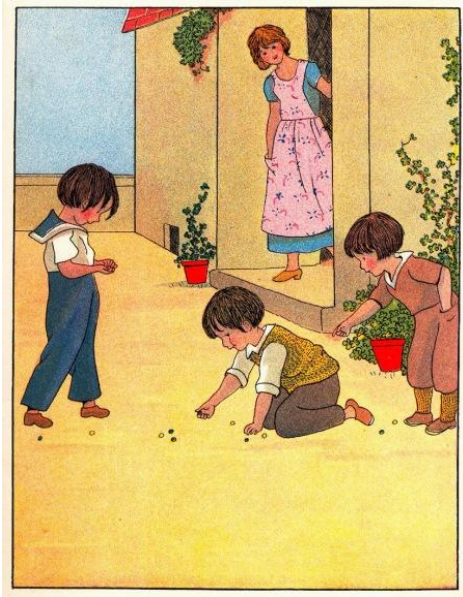
REGLE DU JEU

Une personne doit se mettre à quatre pattes, une deuxième personne doit mettre ses mains sur le dos de la personne qui est à quatre pattes, ensuite elle saute par dessus. La personne qui a sauté par dessus l'autre se met à quatre pattes à son tour, La personne suivante saute par dessus les deux autres et ainsi de suite.

CE QU'IL NE FAUT PAS FAIRE

Ne pas sauter par dessus une personne à deux.

LES BILLES



Fait par Rodolphe et Elisa

NOMBRE DE JOUEURS

2 ou plus

MATÉRIEL

Des billes

PREPARATION DU JEU

Placer le nombre de billes que vous voulez

REGLE DU JEU

Mettez vous sur une ligne puis si vous avez mis des billes dites à celui qui essaie de tiquer vos billes de reculer de 2 pas pour chaque bille.

Celui qui essaie de tiquer vos billes doit lancer ses billes pour toucher les vôtres, S'il les touche, il les remporte.

S'il rate, vous gardez ses billes et il peut choisir d'arrêter ou de continuer à essayer de toucher vos billes. Plusieurs joueurs peuvent essayer de toucher les billes en même temps

L'ELASTIQUE



NOMBRE DE JOUEURS

4 ou plus

MATERIEL

Un élastique

PREPARATION

Trois joueurs forment un triangle avec l'élastique en le mettant derrière leurs pieds.

Règle du jeu:

Un joueur saute sur l'élastique entre les personnes qui tiennent l'élastique en passant par le milieu, ensuite à cloche pied, puis un pied au dessus, puis un pied en dessous.

Quand il a fini ces trois étapes les joueurs qui tiennent l'élastique montent un peu l'élastique et il recommence.

S'il rate une des trois étapes c'est alors à un autre joueur de jouer.

1, 2, 3 SOLEIL



NOMBRE DE JOUEURS

Illimité

REGLE DE JEU

Il y a un joueur qui va au mur et qui dit 1,2,3 soleil.

Pendant ce temps là les autres joueurs partent d'une ligne de départ et doivent arriver jusqu'au mur en disant 1,2,3 soleil.

Mais quand le joueur au mur a fini de dire 1,2,3 soleil, il se retourne et tout ceux qui ont bougé repartent de la ligne de départ et doivent tout recommencer.

BUT DU JEU

Il faut arriver jusqu'au mur en disant 1,2,3 soleil le premier.

LE CHAT



Fait par Alexis et Tâm

REGLE DU JEU

C'est un jeu de poursuite : le chat doit attraper une souris.

BUT DU JEU

Le chat doit toucher une souris et la souris devient chat et ainsi de suite.

NOMBRE DE JOUEURS

2 minimum.

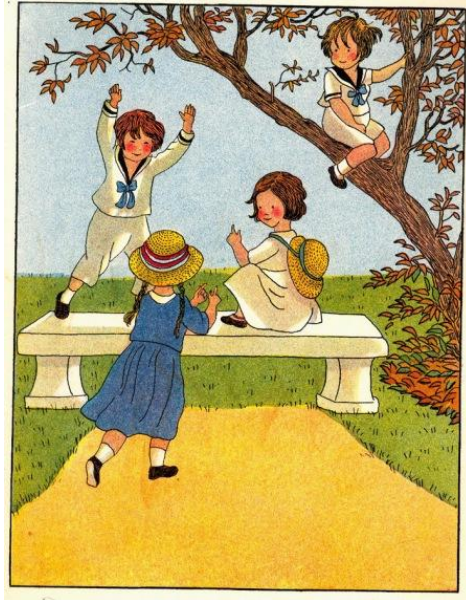
MATERIEL

Une maison.

CE QU'ON NE DOIT PAS FAIRE

On ne doit pas rester plus de 2 minutes dans la maison, on ne doit pas être plus de 2 dans la maison.

LE CHAT PERCHÉ



Fait par Eloïse et Suzanne

NOMBRE DE JOUEURS

A partir de 3 personnes

BUT DU JEU

- Ne pas se faire toucher par le chat (quand on est une souris)
- Toucher une souris quand on est le chat

PREPARATION DU JEU

Les joueurs décident qui sera le chat. Lorsque le chat a été choisi, le jeu peut commencer.

REGLE DU JEU

Le chat doit toucher les souris. Quand les souris sont perchées, le chat ne peut pas les toucher, par contre, quand elles ont les pieds par terre, le chat a le droit de les toucher.

Lorsqu'un joueur est touché par le chat, l'ancien chat devient une souris et le joueur touché devient le nouveau chat.

COLIN MAILLARD



Fait par Amélia et Marie

MATERIEL

Un bandeau

NOMBRE DE JOUEURS

A partir de 3 joueurs

PREPARATION DU JEU

Un des joueurs est le chasseur, on lui bande les yeux, et on le fait tourner 3 fois sur lui-même.

DEBUT DU JEU

Le chasseur commence à marcher et essaie de trouver les souris. Pendant que le chasseur cherche les souris, sans faire de bruit les souris essaient de ne pas se faire repérer.

REGLE DU JEU

La personne bandée doit toucher les autres joueurs. Si l'un d'eux se fait toucher, il s'arrête et la personne bandée lui touche le visage et essaie de deviner qui c'est.

La personne qui a été reconnue devient à son tour le chasseur.

JACQUES A DIT



Fait par Jonathan et Clark

BUT DU JEU

Ne pas se faire éliminer

NOMBRE JOUEURS

2 ou plus

OBJECTIFS

Concentration et Observation

REGLES ET DEROULEMENT DU JEU

Le meneur du jeu se place devant les joueurs dispersés. Ensuite, il prononce la phrase: "Jacques a dit" suivi d'un ordre (exemple: Jacques a dit : « levez les mains ! »). Il faut obéir et lever les mains.

Si le meneur de jeu dit seulement : « Levez les mains ! » sans le faire précéder de « Jacques a dit », il ne faut pas obéir.

Ceux qui se trompent sont éliminés.

CONSEIL

C'est très facile au début mais lorsque les mouvements à effectuer en même temps s'accroissent, la tentation est grande d'obéir sans vérifier s'il a prononcé « Jacques a dit ». De plus, le meneur peut tromper les joueurs en faisant lui aussi les gestes même quand il ne faut pas.

LA CHANDELLE



Fait par Kévin et Alexandre

MATERIEL

Un foulard

REGLE DU JEU

On s'assoit en rond, on ferme les yeux.

Il y a un enfant : le facteur.

Il doit tourner autour de la ronde avec le foulard dans la main. Il doit le poser derrière un des enfants assis.

Celui ci doit ramasser le foulard, courir après le facteur et l'attraper.

Mais s'il n'y arrive pas, le facteur s'assoit à sa place et l'enfant devint facteur.

Si l'enfant l'attrape il va au milieu de la ronde, et attend que quelqu'un prenne sa place pour retourner dans le rond.

LA CORDE A SAUTER



Fait par Fioline et Océane

MATERIEL

Une corde

NOMBRE DE JOUEURS

Ça dépend de la taille de la corde

REGLE DU JEU

- 2 personnes tiennent chacune un bout de la corde et font tourner la corde
- Une personne rentre dans la corde et saute à chaque fois que la corde touche le sol.
- Si la personne qui saute rate son saut, elle doit sortir de la corde et laisser la place à une autre personne. (Il peut y avoir plusieurs personnes qui sautent en même temps.)

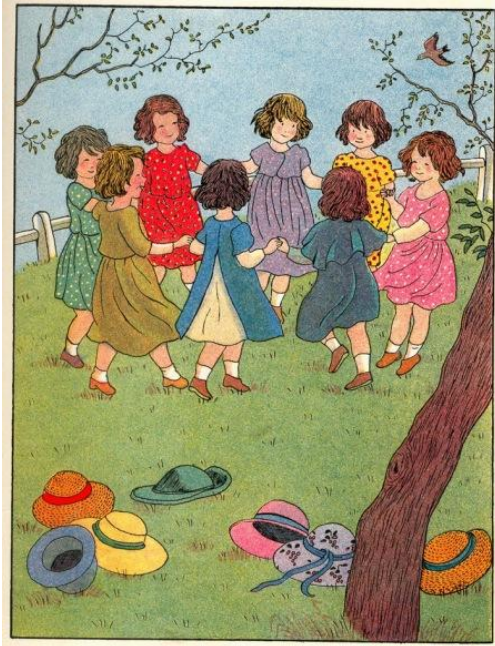
CE QU-ON N'A PAS LE DROIT DE FAIRE

- Ne pas tourner la corde trop vite car la personne qui saute peut tomber.

BUT DU JEU

- Sauter le plus longtemps possible ou sauter le plus possible.

LA RONDE



Fait par Alison

NOMBRE DE JOUEURS

A partir de 3 personnes

BUT DU JEU

Tout le monde doit passer lapin

REGLE DU JEU

Les enfants font la ronde. Un enfant (le lapin) s'accroupit au centre de la ronde et se cache les yeux. La ronde tourne autour de lui en chantant : " Saute, saute, saute mon petit lapin",
Le petit lapin saute au milieu de la ronde.

Quand elle chante : " Et embrassez quelqu'un ", le petit lapin choisit un enfant de la ronde qui devient le petit lapin à son tour.

LA MARELLE



Fait par Samy et Evan.

NOMBRE DE JOUEURS

2 joueurs minimum, 10 joueurs maximum.

OUTILS

Une craie et un caillou.

REGLE DU JEU

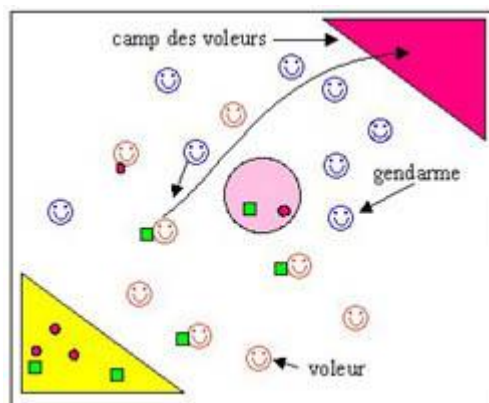
Il y a huit chiffres et en dernier ciel pour la fin du jeu.

Le premier arrivé à ciel doit faire tout le tour du terrain

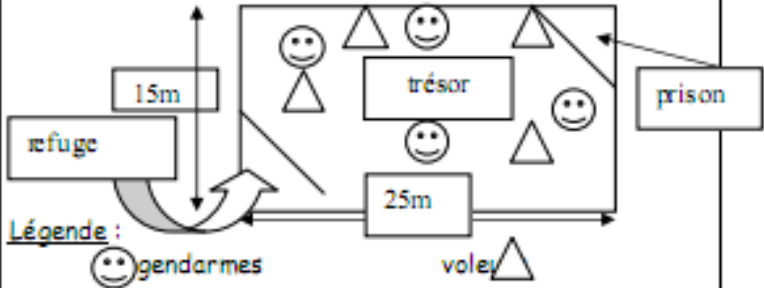


Au début on doit lancer le caillou sur le 1 puis on doit sauter au dessus à cloche pied jusqu'au 8 et revenir au 2 prendre le caillou en restant à cloche pied sans mettre les mains et les pieds par terre, sinon vous avez perdu et c'est au suivant de jouer.

Ecole Antoine Giroust

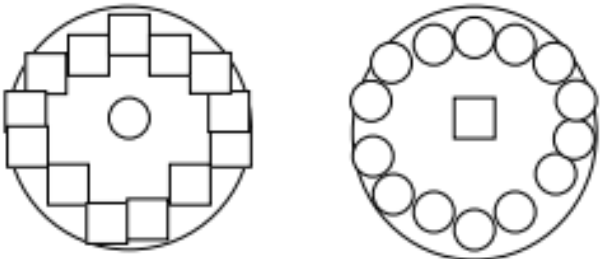
Bussy St Georges- France



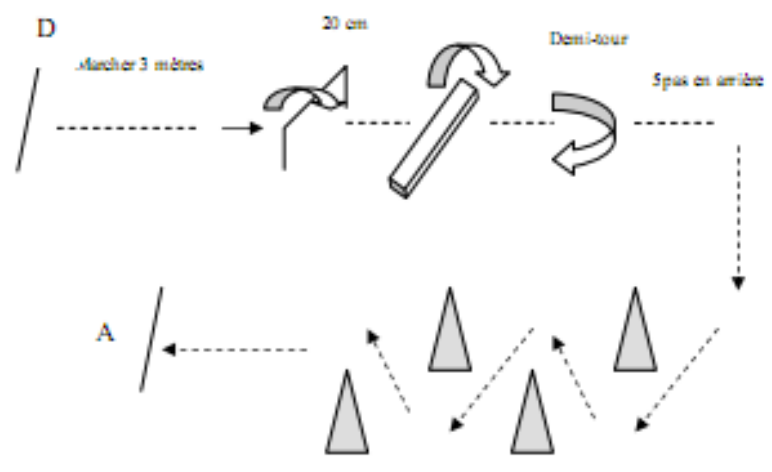
GENDARMES ET VOLEURS

<p align="center">« Gendarmes et voleurs » avec prise d'objets Jeu de poursuite et d'évitement</p>	<p align="center">Cycle 3</p>
<p align="center">But du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour les gendarmes : attraper les voleurs. • Pour les voleurs : rapporter le plus d'objets dans leur camp sans être attrapés par les gendarmes. 	<p align="center">Tâches à accomplir</p> <ul style="list-style-type: none"> • Echapper aux poursuites • S'emparer des objets • Toucher les adversaires • Tenir compte des limites du terrain et des zones refuge • Être constamment attentif aux actions en cours, aux attitudes de l'adversaire.
<p align="center">Aménagement : milieu matériel et humain</p>  <p>Légende :  gendarmes  voleur</p>	<p align="center">Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dossards distinctifs • Plots pour délimiter le terrain et les zones : le camp des voleurs, le camp du trésor, la prison. • Un trésor : foulards, anneaux, petits sacs.
<p align="center">Déroulement du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tout voleur sortant des limites du terrain est considéré comme prisonnier. • Respect des limites du terrain. • Les prisonniers peuvent constituer des chaînes : le dernier prisonnier est dans la prison. • Les voleurs ne peuvent trouver refuge que dans leur camp, ils ne pourront s'y tenir qu'à 4 en même temps. • Un voleur peut délivrer ses partenaires : il lui suffit de toucher un des maillons de la chaîne pour délivrer tout le monde. • Les voleurs ne peuvent rapporter qu'un seul objet à la fois. • Le gendarme amène le voleur touché jusqu'à la prison au risque de le voir repartir 	
<p align="center">Critère(s) de réussite</p> <p><u>Pour les gendarmes :</u> attraper le plus de voleurs et les conserver prisonniers. <u>Pour les voleurs :</u> rapporter le plus d'objets possible dans son camp. <u>Gain :</u> L'équipe gagnante est celle qui aura rapporté le plus d'objets dans son camp.</p>	
<p align="center">Durée</p> <p>La partie dure 10 à 12 minutes, Si le trésor est complètement récupéré ou si tous les voleurs ont été capturés, la partie est finie.</p>	

LE FURET

Cycle 2	« Le Furet » <i>Jeu d'observation</i>	
But du jeu - Pour le joueur au centre : découvrir le furet. - Pour les joueurs de la ronde : se passer le furet sans être vus.		Tâches à accomplir - Chanter la comptine. - Prendre des informations (joueur du centre) - Déplacer un objet (le furet) discrètement (joueurs de la ronde)
Aménagement : milieu matériel et humain - 2 équipes A et B. Une ronde de joueurs A avec un joueur au centre B, une ronde de joueurs B avec un joueur au centre A. □ Equipe A ○ Equipe B 		Matériel - 1 corde (type corde d'escalade) d'une longueur permettant d'encercler tous les enfants de la ronde. - 1 anneau (le furet) de petite taille.
Déroulement du jeu - Les joueurs de chaque ronde se passent de main en main un anneau (le furet) enfilé sur une corde tendue dans leur dos en chantant la comptine. - Le joueur du centre, appartenant à l'équipe adverse, doit découvrir le furet.		
Critères de réussite Pour le joueur du centre : trouver le furet avant le joueur de l'autre ronde.		
Durée Le jeu s'arrête quand un des furets a été trouvé. A défaut, la durée maximale est le temps mis pour chanter 3 fois la comptine.		
Remarques particulières <i>Variantes : Sans corde</i> <i>Foulard accroché à la corde</i> <i>Avec 2 objets, dont un leurre (cycle 3)</i>		

LES ECHASSES

« Les échasses »		Cycle 2
<u>But du jeu</u>	<u>Tâches à accomplir</u> <ul style="list-style-type: none"> - Monter sur des échasses. - Tenir en équilibre. - Se déplacer, franchir et éviter des obstacles. 	
<u>Aménagement : milieu matériel et humain</u> 2 parcours en parallèle 		<u>Matériel</u> <ul style="list-style-type: none"> - Des paires d'échasses maternelle. - Des plots - Des caissettes - Des lattes - ...
<u>Critère(s) de réussite</u>		
Avoir réalisé le parcours sans tomber. Gain : Parcours réussi sans chute (3pts) ; parcours effectué entièrement (2pts) ; parcours inachevé (1pt). Après avoir totalisé les points de chaque passage, l'équipe qui en a le plus grand nombre marque 3pts et l'autre 1 point. Attribuer 2 points par équipe en cas d'égalité.		
<u>Durée</u>		
Un passage par enfant.		
<u>Remarque(s) :</u>		
Les parcours seront adaptés au niveau et à l'âge des enfants.		

LE BATON CERCEAU

« Le Bâton cerceau » <i>Jeu de course</i>	Cycle 3
---	--------------------------

<u>But du jeu</u> Faire la course en faisant rouler le cerceau à l'aide d'un bâton,	<u>Tâche à accomplir</u> - Courir, - Faire rouler le cerceau en conservant une direction,
Aménagement : milieu matériel et humain Deux pistes en parallèle. Deux équipes de " n " joueurs avec égalité numérique,	<u>Matériel</u> - Deux cerceaux minimum par équipe, - Deux bâtons (type baguette), - Quatre plots pour marquer le départ et l'arrivée,
15 mètres 	
<u>Fonctionnement du jeu</u> - Départ au top. - Quand le cerceau tombe, l'enfant reprend sa course au point de chute. * Possibilité d'organiser ce jeu sous forme de relais.	
<u>Critères de réussite</u> Arriver le premier <u>Gain</u> : 1 point à l'équipe dont le joueur est gagnant.	
<u>Durée</u> Un passage par enfant.	

Ecole Antoine Giroust Maternelle

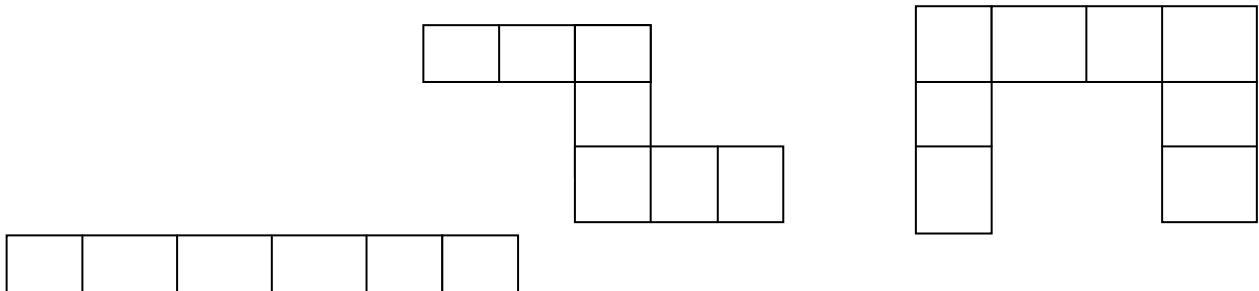
Bussy St Georges- France



LA MARELLE

MATERIEL

- Des craies pour tracer les marelles.
- Quelques jetons à chaque enfant (une couleur différente pour ceux jouant sur la même marelle).
- Exemples de tracés de marelles (de 6 à 10 cases) :



DESCRIPTION

Les enfants sont par groupes de 4.

Chaque groupe a une marelle.

Les enfants sautent à tour de rôle à pieds joints dans les cases de la première à la dernière.

Lorsqu'ils ont réussi sans toucher les bords des cases, ils choisissent une case, déposent leur jeton dessus. Désormais, elle leur appartient et les autres doivent passer au dessus.

Le jeu s'arrête quand on n'arrive plus à sauter.

Celui qui a le plus de cases prises a gagné.

LE CERCLE INTERDIT

BUT DU JEU

Eviter de se retrouver dans la maison centrale (le cercle interdit).

ORGANISATION MATERIELLE

Pour neuf joueurs, huit maisons (cerceaux ou morceaux de moquette) de couleur identique et une de couleur différente.

DEROULEMENT

Les huit maisons forment un cercle au centre duquel se trouve la neuvième qui est « interdite ». Chaque enfant se trouve dans une maison. Au premier signal, il faut la quitter et se promener ; au second, on se précipite dans un cerceau. Celui qui se retrouve dans le « cercle interdit » donne le signal à son tour.

CHAT-SOURIS

OBJECTIF

Courir et toucher un autre enfant, ne pas se laisser toucher.

BUT DU JEU

Le chat doit toucher une souris, celle-ci devient chat à son tour.

DISPOSITIF

Terrain délimité, foulard.

VARIANTS

- Plusieurs chats.
- Une souris en danger donne la main à une autre en criant « au secours ! », le chat ne peut plus la toucher. Une fois le chat parti, les souris se séparent. Les souris prises sont « mangées » et immobiles. La dernière souris gagne la partie.

MAILLARD-COLIN

6 à 8 joueurs sur un petit terrain bien délimité. Tous les joueurs sauf 2 ont les yeux bandés. Les 2 enfants se placent sur le terrain avec une clochette à la main et l'agitent. Ils ne bougent plus. Les aveugles vont essayer de retrouver les 2 joueurs. L'aveugle qui en touche un devient, à son tour, joueur de cloche

LES CHIENS ET LEUR NICHE

MATERIEL

Autant de cerceaux que d'enfants (les niches).

Une corbeille pleine de balles, ballons, cubes, sacs de graine,...

DESCRIPTION

Chaque enfant est assis dans sa niche. Le maître éparpille les objets de la corbeille sur le terrain.

Au signal, chaque petit chien court ramasser le plus d'objets et les ramène à sa niche (il repère sa niche auparavant en y plaçant un signe distinctif par exemple).

Quand tout est ramassé, on compare les butins.

VARIANT

- Eparpiller les objets à une certaine distance des niches.
- Il peut y avoir plusieurs chiens par niche.

LES LAPINS DANS LES TERRIERS

MATERIEL

Caisses en carton -ou cerceaux - ou cercles tracés -qui représentent les terriers.

DESCRIPTION

Chaque enfant est assis dans un terrier.

Au signal du maître, les lapins sortent des terriers et s'en éloignent.

Au signal convenu, ils doivent revenir le plus vite possible dans un terrier.

VARIANTS

- Enlever un terrier.
- Celui qui n'en a pas donne le signal de sortie du terrier aux autres lapins.

LES ATTELAGES

MATERIEL

Un cerceau pour deux enfants.

Une ligne de départ, une ligne d'arrivée.

DESCRIPTION

L'enfant placé devant (le cheval) tient le cerceau en « crochet » avec les bras ; celui de derrière (le cavalier) le tient avec les mains.

Au signal du maître, la course s'engage entre les équipages qui doivent franchir la ligne d'arrivée le plus rapidement possible.

LE PASSE-RIVIERE

MATERIEL

Deux ou plusieurs couloirs de course (qui peuvent être matérialisés par des cordes ou du ruban de chantier) de 10 à 20 mètres de long.

Dans chaque couloir, trois rivières tracées (bandes de 30 cm de large environ).

Une ligne de départ, une ligne d'arrivée.

DESCRIPTION

Les coureurs doivent parcourir la distance le plus rapidement possible en évitant de poser le pied dans les rivières.

LE CHAT QUI DORT

OBJECTIF

Ne pas se faire attraper par le chat.

BUT DU JEU

Rester la dernière souris pour prendre la place du chat.

DISPOSITIF

Terrain indifférent

2 camps délimités : un nid de souris, une prison.

1 joueur différencié, le chat ; le reste des joueurs, les souris.

CONSIGNES

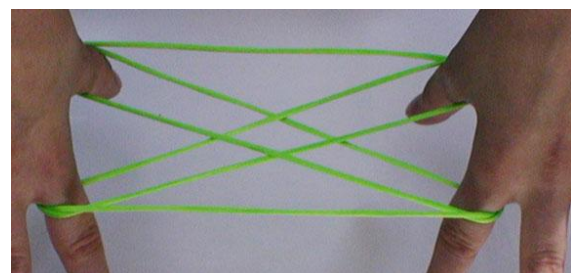
Le chat, accroupi par terre, bras croisés sur les genoux, tête sur les bras, dort, pendant que les souris dansent, sautent, tournent en rond en chantant autour de lui.

Brusquement, le chat se réveille, pousse un bruyant « miaou », s'élance sur les souris en essayant d'en attraper le maximum avant qu'elles ne regagnent leur nid.

Les souris prises sont enfermées dans une prison. Les souris libres reviennent autour du chat et le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une souris qui deviendra chat.

East Bergholt Primary School

Colchester- Angleterre



ORANGES ET CITRONS



Deux enfants forment un arc avec leurs bras. Ils déterminent en secret, qui d'entre eux doit être un «orange», et qui un «citron».

Tout le monde chante les 'Oranges and Lemons' Song (voir ci-dessous).

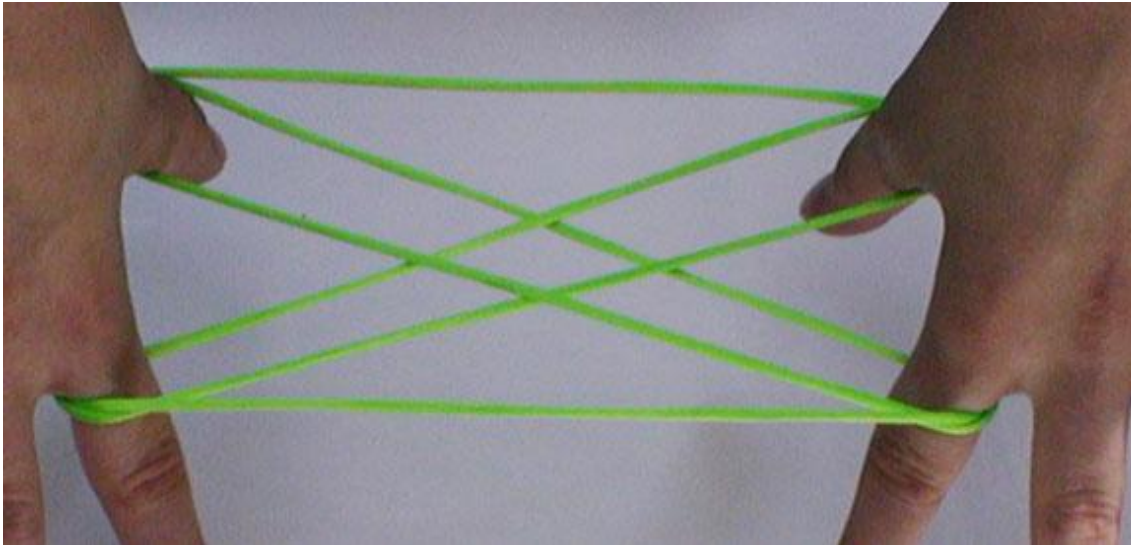
Les autres enfants dans le jeu, à tour de rôle afin de fonctionner sous la voûte jusqu'à ce qu'un d'entre eux est pris lorsque l'arc se situe à la fin de la chanson.

Le joueur capturé est demandé en privé si elle sera un va «orange» ou un «citron» et puis derrière le leader à l'origine 'citron' «orange» ou de l'équipe.

Le jeu et le chant commence alors à nouveau. A la fin du jeu, il est généralement «un remorqueur de la guerre» pour vérifier si les oranges des citrons 'ou' des sommes plus forts. Le jeu est similaire à 'London Bridge is Falling Down'.

Oranges et citrons,
Disent les cloches de Saint-Clément.
Vous me devez cinq liards,
Disent les cloches de Saint-Martin.
Quand allez-vous me payer?
Disent les cloches de Old Bailey.
Quand je serai riche,
Disent les cloches de Shoreditch.
Et ce sera quand?
Disent les cloches de Stepney.
Je suis sûr que je ne sais pas,
Dit la grosse cloche à Bow.
Voici une chandelle pour aller vous mettre au lit,
Voici un couperet pour couper votre tête.
Puce puce chop chop tête de l'homme dernier
(L'arc descend tapant un joueur)

CRADLE CATS



Attachez la ficelle de sorte qu'il est dans une boucle.
Mettez vos mains à l'intérieur de la boucle et d'utiliser les doigts de votre main droite pour ramasser la chaîne à partir de votre main gauche. Ensuite, utilisez vos doigts à gauche pour ramasser la chaîne de votre main droite.
Maintenant vous avez un berceau chats et vous pouvez montrer à votre ami.

QUEENIE QUEENIE

Une personne est choisi pour être le « Queenie », et que cette personne lui tourne le dos à tout le monde. Le « Queenie » jette ensuite la balle sur son épaule et l'un des autres joueurs doit l'attraper ou ramasser. Tout le monde, à l'exception du « Queenie », met les mains derrière le dos de sorte que le « Queenie » ne sait pas qui a le ballon. Le « Queenie » se tourne alors autour et tout le monde crie:

»Queenie, Queenie qui a eu le ballon?

Sont-ils à court, ou sont-ils grands?

Sont-ils velu, ou sont-ils chauves?

Vous ne savez pas parce que vous n'avez pas la balle! «

Le « Queenie » doit deviner qui a la balle à travers un processus d'élimination. Si la personne avec le ballon est le dernier à être repris, cette personne devient le nouveau « Queenie ».

JACKS

Ce jeu permet de jouer avec de petites pierres arrondies, mais aujourd'hui, nous la jouer avec des vérens en plastique ou en métal. (Voir photo à gauche)

Pour décider qui commence, un joueur lance cinq prises dans l'air avec une main et tente d'attraper le plus grand nombre possible sur le dos de la main même. Les prises qui ont été capturés sont ensuite jetés de nouveau de la dos de la main d'où ils venaient au repos et autant que possible sont pris dans la paume de la main même. Les autres joueurs font de même et le joueur qui attrape le plus de prises commence, le jeu continue dans le sens horaire.

Le premier joueur commence la partie en jetant les cinq prises sur le terrain, puis ramasser la balle.

Le joueur lance le ballon lève, prend un véren avec la même main et attrape le ballon avant qu'il ne touche le sol. La prise est alors mis dans la main des autres. Cette opération est répétée jusqu'à ce que toutes les prises ont été ramassés. Le joueur lance alors les prises de retour sur le sol et commence à nouveau, mais cette fois, deux prises doit être ramassé à chaque fois sauf pour le lancer la troisième et dernière quand, de toute évidence, une seule prise est ramassé. Une fois que ceci est réalisé avec succès, le joueur recommence mais cette fois avec trois prises et puis de nouveau avec quatre prises et, enfin, la balle est lancée en place et tous les cinq prises sont pris en charge à la fois avant que le ballon est attrapé.

Lorsque le joueur rate la balle ou ne parvient pas à décrocher le nombre requis de prises, le tour se termine immédiatement et le joueur suivant a un essai. Le joueur qui parvient à progresser plus loin dans la séquence de lancers victoires.

CONKERS



Conkers est le nom donné à un jeu qui se joue entre deux personnes à la fois.
Comment préparer votre conker pour jouer.

Les meilleurs marrons pour jouer avec sont non fissuré, ferme et symétrique. Faire un trou au milieu de votre conker choisie. Enfiler un morceau de ficelle forte environ 25cm de long, à travers le trou et faites un noeud à une extrémité, de sorte qu'il ne tirez pas à travers.

Comment jouer à conkers?

Chaque joueur a un conker accroché sur sa chaîne. Les joueurs à tour de rôle à frapper conker de leur adversaire. texte tiré de droit d'auteur et projetbritain.com



Si vous êtes celui dont conker est d'être frappé d'abord, laissez pendre de la chaîne qui est enroulé autour de votre main. Le conker est maintenu à la hauteur de votre adversaire choisit et se tient parfaitement immobile.



Votre adversaire, l'attaquant, enroule son string conker autour sa main comme la vôtre. Il prend alors son conker dans l'autre main et il recule à la grève.



Libérer le conker il balance par la chaîne a tenu dans l'autre main et tente de frapper son adversaire conker (le vôtre) avec elle.

Si un joueur manque frapper son / sa conker adversaires, ils sont autorisés jusqu'à deux va plus loin.

Si les cordes s'emmêlent, le premier joueur à appeler « chaînes » reçoit un coup supplémentaire.

Si un joueur frappe ses adversaires conker de telle manière qu'il effectue un cercle entier après avoir été frappé - connu sous le nom «le tour du monde » - le joueur obtient un autre aller.

Si un joueur laisse tomber son conker, ou il est frappé de sa main que l'autre joueur peut crier des timbres des et sauter dessus, mais doit son cri premier propriétaire a pas de timbres 'puis l'conker, espérons-le, reste intacte.

Le jeu se passe dans les virages que l'un ou l'autre des deux conkers est complètement détruite.

Un conker victorieuse assume le score de tous les ennemis des précédents de sa victime.

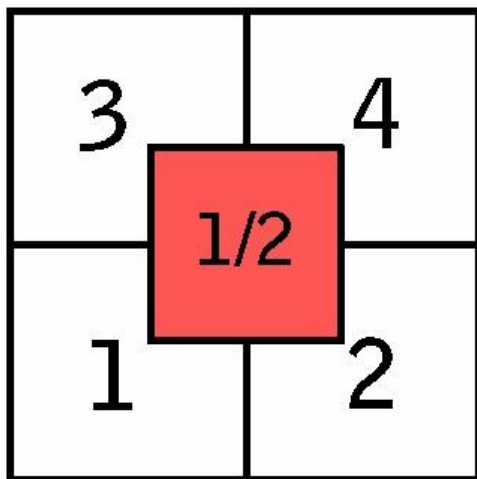
Ainsi, dans un concours entre deux conkers frais, le vainqueur aurait alors un score de 1 (connu comme un «one-er»). Si elle a ensuite battu trois autres un-teurs, il serait devenu un quatre-er.

Toutefois, si le conker même, puis battre un conker qui avait déjà conquis (no pun intended) 5 adversaires frais (et donc était un «cinq-er»), notre indéfectible écrou deviendrait alors une période de dix-er (ses quatre propres, plus sa dernière victime (1) * plus * de sa victime le comptage précédent de 5).

Vous ne trouverez pas cette règle pour un championnat du monde car il n'a pas de sens pour un événement d'une journée. Mais il n'est certainement à l'école, où une bonne conker pourrait aller pour plusieurs saisons ou même être passée à un plus jeune frère

CEIP SANT JOSEP DE CALASSANÇ

Aielo de Malferit-Espagne



JEU DE QUILLES



AGE :

A partir de 3 ans

JOUEURS

Plusieurs

MATERIAUX :

6 quilles, des palets

DESCRIPTION :

Nous avons 6 quilles placées debout, en deux files de trois séparées par la distance d'une quille. On peut jeter le « palet » jusqu'à trois fois. Gagne qui fait tomber toutes les quilles moins une (en trois fois).

On trace une ligne qui servira de départ pour les joueurs. Tous les joueurs doivent lancer les palets de la même distance, entre 10 ou 12 mètres. Mais la distance doit être adaptée à l'âge des élèves.

BAC AGRICOLE



AGE

A partir de 8 ans

JOUEURS

Maximum 5 ou 6 joueurs

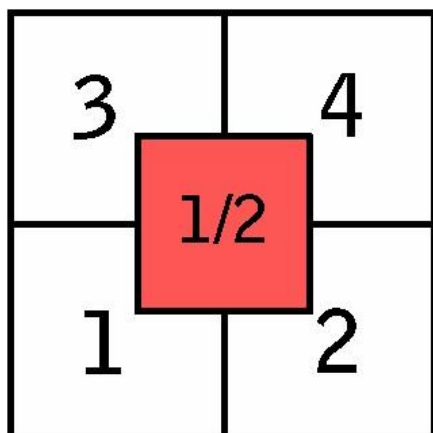
MATERIAUX

Un bac agricole, des pièces de monnaie ou des capsules de bouteille

DESCRIPTION

On pose le bac sur une longueur, le côté ouvert vers le joueur. On trace une ligne qui servira de ligne de départ pour les joueurs. Chaque joueur peut avoir trois pièces de monnaie. La personne qui jette le plus de pièces ou de capsules sur le bac gagne.

LANCEMENT SEPT ET DEMI



AGE :

A partir de 8 ans

JOUEURS

A partir de 2 joueurs

MATERIAUX

Craie, palets ou plaques (capsules de bouteilles)

DESCRIPTION

Avec une craie, il faut dessiner un carré sur le sol et le diviser en 5 parties (1, 2, 3, 4 et $\frac{1}{2}$) et aussi une ligne à la distance qu'on décide et qui servira de ligne de départ pour les joueurs. Chaque joueur peut lancer 3 palets ou plaques. On doit obtenir le plus grand nombre de points sans dépasser 7 et demi.

LE TUBE ou LE TUYAU



AGE

Tous les âges

JOUEURS

De 2 à 5

MATERIAUX

Un tube ou un petit morceau de tige, des pièces de monnaie, des plaques ou « palets », craie

DESCRIPTION

On trace une ligne qui servira de ligne de départ pour les joueurs, la distance dépend de l'âge des joueurs. On met sur le tube des monnaies. Chaque joueur jette sa plaque ou son palet, il doit faire tomber le tube et les monnaies. Quand tous les joueurs ont jeté avoir jeté leur plaque ou leur palet si le tube est tombé chaque joueur gagne les pièces qui sont plus proches de sa plaque ou de son palet que du tube. Si le tube ne tombe pas on doit recommencer, Les pièces qui sont plus proches du tube ne sont pas pour les joueurs. Gagne celui qui obtient le plus de pièces.

LA TROMPA



AGE

Tous les âges

JOUEURS

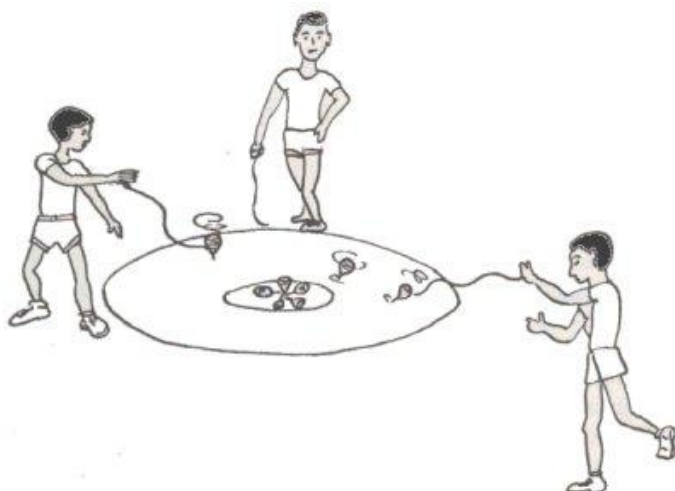
A partir de 2 joueurs

MATERIAUX

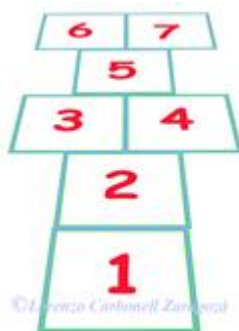
« Trompa », cordon

DESCRIPTION

On doit faire danser la « trompa ». On entoure la « trompa » avec le cordon et après on la lance. Gagne celui dont la « trompa » danse le plus longtemps.



LA MARELLE



AGE

A partir de 5 ans

JOUEURS

3 ou 4 joueurs

MATERIAUX

Caillou plat, craie,

DESCRIPTION

On dessine sur le sol des carrés comme indique le dessin. On met des numéros. Le premier commence et lance un caillou plat à chaque numéro dans l'ordre croissant. Chaque joueur doit aller et revenir à cloche-pied. Il ne peut pas marcher dans le carré où est le caillou. Quand il retourne, toujours à cloche-pied, il se baisse et prend le caillou.

Quand il y a 2 numéros côte à côte, il met un pied dans chaque carré. Quand il arrive aux numéros 6 et 7 il fait un demi-tour en l'air

Si le caillou n'arrive pas correctement au carré convenable quand on le lance ou si le joueur ne saute pas correctement, son tour passe au joueur suivant. On reprend son tour au numéro qu'on n'a pas réussi correctement.

Vilniaus Jono Basanaviciaus Progimnazija

Vilnius- Lituanie



LA COULEVRE

Les enfants se mettent à la queue et mettent leurs mains sur les épaules de celui qui est devant. Le premier c'est la tête de la couleuvre, le dernier c'est la queue. La couleuvre essaie d'attraper sa queue. C'est à dire, le premier enfant attrape le dernier qui évite d'être attrapé. La queue ne peut pas quitter la file, les autres enfants doivent s'adapter aux mouvements de la tête.



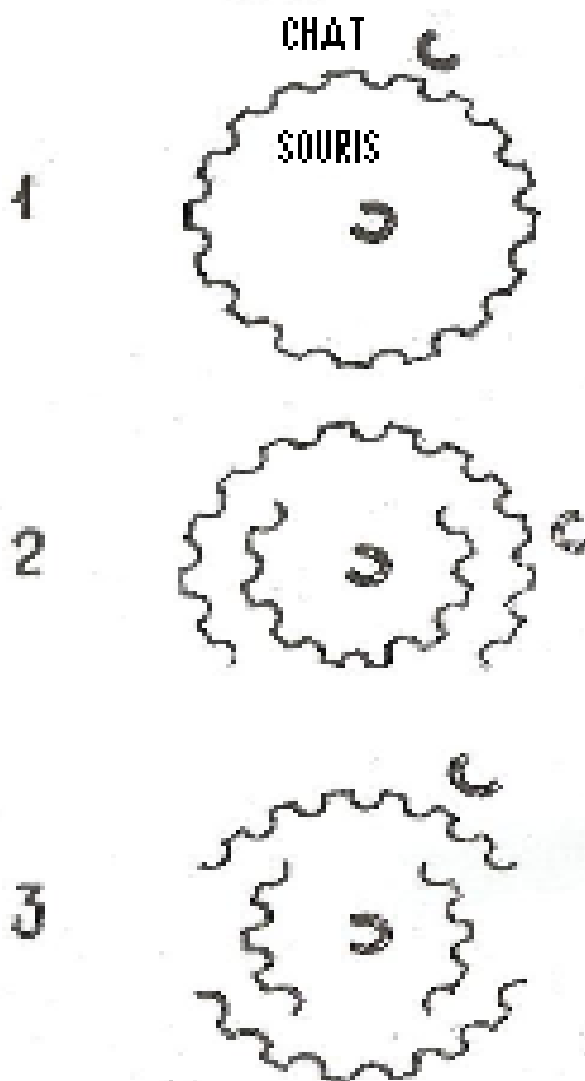
LA COURSE AU POIDS VIF

Les deux participants du jeu se mettent dos à dos et font bras dessous bras dessus. Un joueur se baisse, il soulève l'autre et le porte sur son dos. Les deux qui arrivent les premiers au point d'arrivée gagnent. Il faut remarquer que cette course est assez difficile et la distance ne doit pas être trop longue.



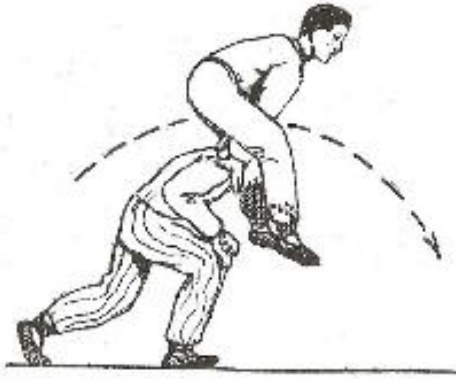
LE CHAT ET LA SOURIS

Parmis les joueurs on choisit deux enfants: le premier c'est "un chat" et le deuxième c'est "une souris". Les autres joueurs se mettent en rond et se prennent par la main. Après un signe le chat poursuit la souris. Tous les joueurs aident la souris mais empêchent le chat: quand la souris veut quitter le rond les joueurs lèvent les bras pour laisser la passer mais ils ne permettent pas passer le chat. Quand le chat attrape la souris les autres deux joueurs les remplacent. Le jeu devient plus vif quand il y a deux chats. On peut aussi composer des cercles différents:



LES BONDS

Un joueur se baisse et s'appuie aux genoux. Un autre le saute par dessus.



NE VERSE PAS L'EAU

C'est un exercice d'équilibre très populaire. Il faut passer sur une planche ou sur une perche en tenant dans la main une tasse pleine d'eau. Le but – ne pas verser l'eau.

Dans ce jeu on peut utiliser d'autres objets comme par exemple une cuillère avec un œuf dedans ou un livre sur la tête.



Scoala Generala Nr. 1

Rebra- Roumanie

"L'enfant rit :

Mes sagesse et amour sont le jeu !

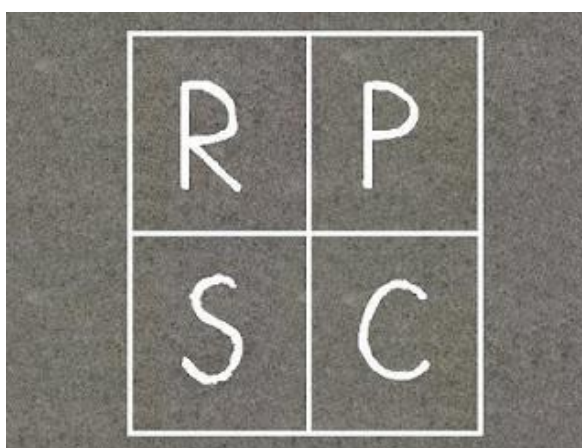
Le jeune homme chante :

Mes jeu et sagesse sont l'amour !

Le vieillard se tait :

Mes amour et jeu sont la sagesse !"

(Lucian Blaga - Trois visages, tome Poèmes de la lumière, 1919)



LE PONT DE PIERRE



Chanson :

Le pont de pierre s'est écroulé.
L'eau est venue et l'a emporté.
On va en faire un autre, en bas, sur la rivière,
Un autre plus beau et avec plus de pierres.

Pendant la chanson, deux enfants face à face tiennent leurs bras unis et levés, formant un pont. Les autres enfants passent en dessous le "pont" (formé par les bras des 2 enfants), tout en chantant. Au moment où l'on prononce le dernier mot de la chansonnette, les 2 enfants qui forment le pont baisseront leurs bras, saisissant l'enfant qui passait à ce moment-là sous le pont formé par leurs bras. Cet enfant-là ne passera plus sous le pont, mais il se tiendra derrière l'un des 2 enfants et attendra jusqu'à ce que tous les autres enfants aient été saisis et auront fait partie de la muraille du pont (se plaçant alternativement d'un côté et de l'autre derrière les enfants)

LA VIEILLARDE AVEUGLE



Les enfants seront disposés en cercle. Un enfant, nommé par le dirigeant du jeu, aura les yeux couverts d'une écharpe et se tiendra au milieu du cercle. Les enfants qui forment le cercle tourneront en rond tout en chantant :

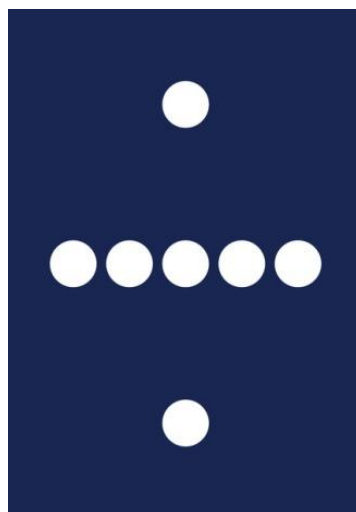
*Vieillard aveugle, vieillard aveugle,
C'est où votre brouette ?
Elle est ici, elle est là.
Va, suivez-la.*

Après avoir fini de chanter, les enfants arrêtent leur mouvement et celui se trouvant au milieu du cercle, les yeux couverts, se dirige vers un enfant et le touche, pour le reconnaître en tâtonnant.

À la fin, il doit deviner le nom du collègue qu'il a tâtonné.

S'il le devine, les deux enfants changent de place ; s'il ne le devine pas, le jeu continue avec le même enfant au milieu du cercle.

LES CANARDS ET LES CHASSEURS



Les canards et les chasseurs est un jeu à jouer de préférence à l'extérieur. Le nombre minimal de joueurs est quatre. On a également besoin d'un ballon.

Comment jouer « Les canards et les chasseurs » :

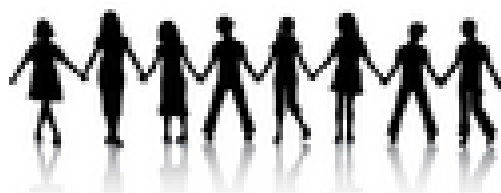
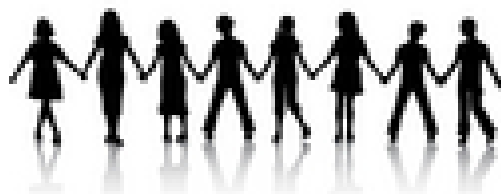
Les joueurs seront répartis en deux catégories : chasseurs et canards. Il y aura 2 chasseurs et le reste en seront des canards. Les chasseurs s'éloigneront l'un de l'autre et les autres joueurs (les canards) se placeront, relativement en ligne, entre les deux chasseurs.

Parfois la zone où les canards sont censés rester peut être démarquée et si un canard en sort, il sera éliminé aussi du jeu. Le ballon sera utilisé par les deux chasseurs, qui le jettent entre eux, leur but étant de viser les canards. De l'autre côté, comme canard, il faut éviter le ballon.

Si un canard est touché par le ballon, il sort du jeu. Lorsqu'il n'est plus resté qu'un canard dans le jeu, c'est le round final, où le dernier canard doit éviter le ballon jeté par les chasseurs autant de fois l'âge qu'il a. Par exemple, s'il a 9 ans, il doit l'éviter 9 fois.

Dans le round final, si le canard est touché par les chasseurs, il deviendra le premier et le dernier canard atteint, le jeu étant ainsi repris avec les mêmes chasseurs.

PAYS, PAYS ON VEUT UN SOLDAT!



Ce jeu est joué par équipes, plus précisément en deux équipes. Le nombre minimal de joueurs est 4 (2 dans chaque équipe), pourtant plus ils participent d'enfants, le mieux ce sera.

Comment jouer **Pays, pays, on veut un soldat !**

Les joueurs se divisent en deux équipes, se tenant par les mains pour former deux rangs, face à face.

L'une des deux équipes s'écrie : *Pays, pays, on veut un soldat !*

L'autre équipe répond : *Qui ?*

La première équipe répondra, disant *On veut ...* et on choisit un joueur de la seconde équipe.

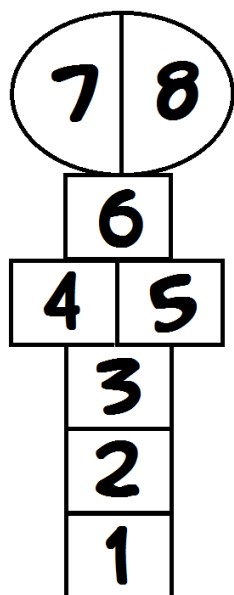
Le joueur choisi doit courir et tenter de rompre la chaîne de mains formée par la première équipe. S'il y réussit, ça veut dire qu'il s'est sauvé et alors il revient à son équipe à lui. S'il ne réussit pas à rompre la chaîne, il passera dans l'équipe qui l'a appelé.

L'équipe où il ne reste qu'un joueur perd le jeu.

LA MARELLE

Le nombre minimal de joueurs est deux ; il n'en a pas de maximal. Bien évidemment, plus il y a de joueurs, davantage le jeu durera.

Pour jouer la marelle on a besoin d'un caillou qu'on jette sur le sol, qui doit être lisse et sans trous, par exemple de l'asphalte, et de la craie, pour dessiner l'espace de jeu. En fonction de la zone, la marelle peut revêtir différents aspects, c'est-à-dire qu'elle peut être longue ou courte, complexe ou simple. Dans tous les cas, l'idée est en essence la même : quelques cases numérotées dans l'ordre croissant, à partir du chiffre 1.



Comment jouer **la Marelle**:

Les cases doivent être parcourues de 1 à 8 et ensuite de retour à 1. Celui qui réussit à les parcourir toutes gagne. Mais le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs réussissent à parcourir toute la marelle.

Lorsque c'est votre tour à vous, on jette le caillou vers une case à partir de celle où l'on se trouve. Si le caillou tombe en dehors ou sur la ligne de la case souhaitée, on cède la place au joueur suivant.

Si, heureusement, le caillou tombe dans la case souhaitée, il faut sauter en un pied, de case en case, sans toucher aucune ligne de démarcation. Si l'on touche la ligne ou pire, si l'on saute en dehors de la case ou dans une autre case, on cède la place au joueur suivant. Il est à préciser que lorsqu'il y a deux cases dans le même rang, il faut sauter en un pied dans chaque case.

On arrête dans la case avant celle où il y a le caillou et l'on tente de l'emporter. Si l'on y réussit, on revient au début et on jette le caillou vers la case suivante.

Après avoir terminé de parcourir toutes les cases dans l'ordre croissant et il faut les parcourir dans l'ordre décroissant chaque fois qu'on saute en un pied de case en case, il faut parcourir la marelle jusqu'au bout, sautant par dessus de la case où il y a le caillou, pour revenir ensuite enlever le caillou de la case où il se trouve.

LA TAPE (LA COURSE)



La tape est l'un des jeux d'extérieur les plus simples et populaires. Le nombre minimal de joueurs en est deux.

Comment jouer **la Tape (la Course)**

L'un des joueurs doit courir après les autres. Lorsqu'il réussit à en taper un, ce dernier devient celui qui doit courir après les joueurs, en essayant d'en taper n'importe lequel.

DOS PLAISANT



« Dos plaisant » est un jeu par équipes, qui peut être joué en au moins 5 joueurs. S'il y a plusieurs joueurs qui souhaitent y prendre part, il faut que le nombre total de joueurs soit toujours impaire.

Comment jouer Dos plaisant

Un joueur sera désigné comme arbitre (petit oreiller, poteau ...) et le reste des joueurs seront divisés en deux équipes égales. Après que l'ordre du jeu est établi, l'une des équipes sera disposée de la façon suivante : le premier joueur penché, la tête dans les mains de l'arbitre. Le joueur suivant : toujours penché, la tête entre les pieds du joueur suivant. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe auront été disposés.

Suit après le tour de l'autre équipe. Les joueurs de cette équipe sauteront, tour à tour, sur les joueurs de la première équipe qui sont penchés. Toutes les fois qu'un joueur saut sur ceux inclinés, il doit s'écrier "Dos plaisant !".

Après que tous les joueurs ont sauté, le premier en montrera à l'arbitre, en utilisant l'une des mains, un nombre de 1 à 5. Ensuite l'un des joueurs de la première équipe (ceux qui se tiennent penchés) doit deviner ce numéro-là. Au cas où il ne le devine pas, les joueurs de la seconde équipe descendront du dos des joueurs de la première équipe et le jeu sera repris dès le début.

Si le nombre est deviné, les équipes changeront de place entre elles.

Quelques règles supplémentaires :

- Le joueur qui saute sur le dos des joueurs penchés n'a pas le droit de mouvoir après avoir atterri, c'est-à-dire il ne lui est pas permis d'avancer ou de reculer.

- Si l'un des joueurs qui ont sauté (et qui se trouvent sur le dos des joueurs de l'autre équipe) touche le sol par son pied, le jeu prend fin et les équipes changent de place entre elles.

- Si l'un des joueurs qui sautent oublie de dire "Dos plaisant !", le jeu prend fin et les équipes changent de place entre elles.

- Si un joueur qui souhaite sauter n'a plus de place à cause du positionnement erroné de ses collègues, le jeu prend fin et les équipes changent de place entre elles.

LA CORDE A SAUTER



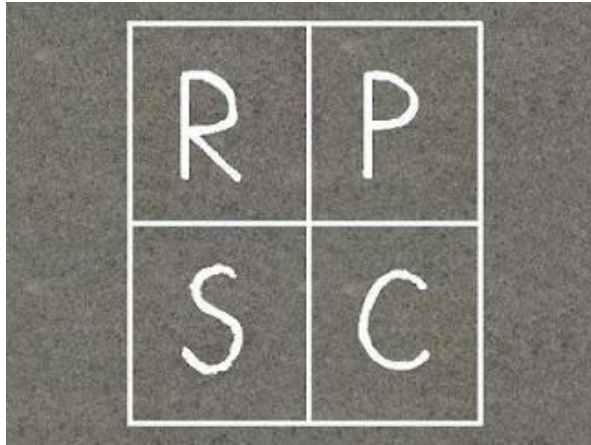
Des schémas qu'on peut faire à l'aide de la corde : du saut simple, double, en un pied, en X (tout en tenant la corde dans une main), tenue par 2 autres enfants, en tandem/synchrone et ainsi de suite.

LE TELEPHONE SANS FIL



Les enfants se tiennent enfilés. Le premier dit un mot, après quoi il le chuchote à l'oreille du deuxième. Celui-ci doit dire plus loin ce qu'il a compris et ainsi de suite, jusqu'à la fin. Le dernier doit dire tout haut ce qui est arrivé à son oreille. Cela vaut sans dire que « les michtoneux » modifient le mot à leur gré, pour que le résultat soit extrêmement amusant. C'est un jeu de bonne humeur.

ROI, PRINCE, CHEVALIER, SERVANT



"Roi-Prince-Chevalier-Servant" est une sorte de tennis à pied joué dans un carré divisé en quatre, la lettre afférente étant dessinée dans chaque carré. Le but est de devenir roi ; on sert en diagonale (le S au P, le C au R) et si le "Servant" perd, il change la place avec ceux qui se tenaient à l'extérieur du jeu et si l'un ayant des fonctions supérieures perd, il change la place avec celui ayant la fonction inférieure. On sert à l'aide la main, mais on ne joue qu'à l'aide du pied (du tennis à pied). Le mieux c'est lorsqu'on arrive au "Roi" (il faudra avancer du servant au chevalier, ensuite au prince et d'ici au roi), où l'on efface les points amassés contre vous (maximum 2, parce qu'à 3 on est mis à la porte).