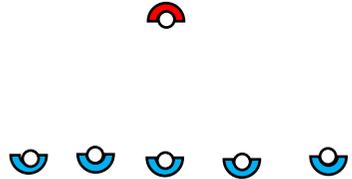
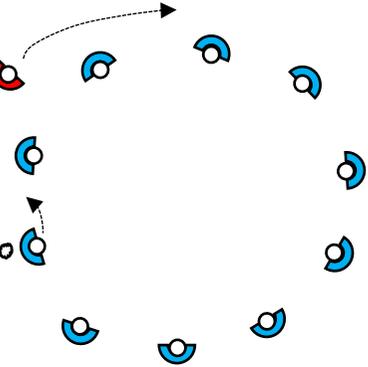
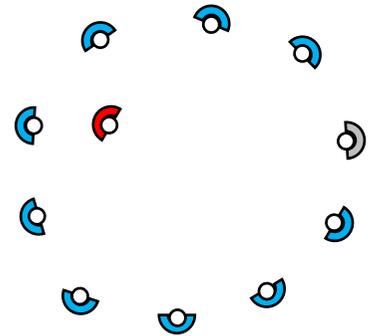
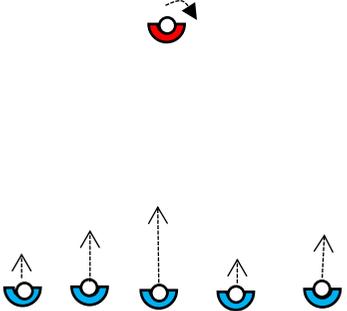
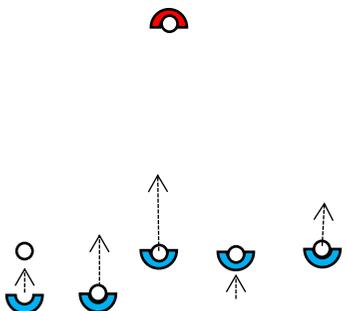


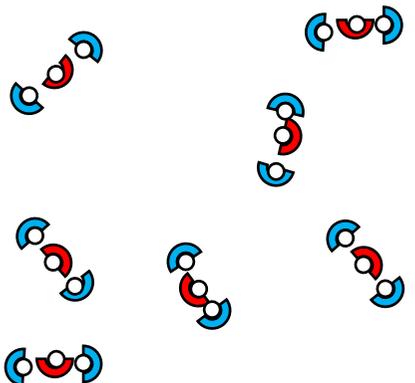
Jeux traditionnels

Nom du jeu	Age	Schéma	Déroulement	But du jeu
« Jacques a dit ... »	5 à 10 ans		<ul style="list-style-type: none"> - Le meneur, face aux autres joueurs, donne des ordres avec (ou pas) « Jacques a dit » en préambule. - Si cette phrase a été prononcée, les joueurs doivent exécuter l'ordre. Sinon, ils ne doivent pas bouger. - Si un joueur bouge il est éliminé. 	Pour les joueurs, être à l'écoute du meneur pour ne pas se faire éliminer si celui-ci n'a pas prononcé la phrase : « Jacques a dit »

Nom du jeu	Age	Schéma	Déroulement	But du jeu	Matériel
Le facteur	Dès le plus jeune âge		<ul style="list-style-type: none"> - Le facteur tourne autour du cercle des enfants assis. Il dépose un objet (foulard, balle, etc.) derrière un des joueurs. Celui-ci, dès qu'il le découvre ; se saisit de l'objet et poursuit le facteur jusqu'à ce qu'il réussisse à le toucher. Si le facteur parvient à s'asseoir dans la ronde avant d'être touché, le poursuivant devient facteur à son tour. <p><u>Ritournelle :</u> « Train, train, mon balai, je l'offrirai à qui j'voudrai... »</p>	<p>Pour les joueurs, être attentifs et, pour celui qui a l'objet, réagir et essayer de rattraper le facteur.</p> <p>Pour le facteur, s'asseoir avant d'être touché par son poursuivant.</p>	<u>Objet :</u> foulard, mouchoir, balle, etc.

Nom du jeu	Age	Schéma	Déroulement	But du jeu	Variante
Le chef d'orchestre	Cycle 2		<ul style="list-style-type: none"> - Un joueur est isolé (hors du groupe). - Un chef d'orchestre est désigné parmi les joueurs (les musiciens). Il sera chargé d'indiquer discrètement les mouvements que reprendra l'ensemble du groupe. - Lorsque le jeu commence, le joueur isolé revient dans le groupe et essaie de trouver le chef d'orchestre. 	<p>Pour le groupe, il s'agit d'observer discrètement le chef d'orchestre et de s'adapter aux changements de mouvements.</p> <p>Pour le joueur non « musicien », il s'agit de trouver le chef d'orchestre.</p>	Le jeu peut se pratiquer sans chanter mais devient plus dynamique en chanson.

Nom du jeu	Age	Schéma	Déroulement	But du jeu
1, 2, 3, soleil...	Cycles 1 et 2		<ul style="list-style-type: none"> - Face à un mur, un arbre, ou tout autre support stable, dos aux autres joueurs, le meneur tape trois fois en prononçant l'expression « 1, 2, 3, soleil » avant de se retourner. - Pendant qu'il fait l'annonce, les autres joueurs avancent vers lui et s'immobilisent au moment où le meneur se retourne. - Ce dernier renvoie à leur place initiale (le poulailler) les joueurs qu'il a vus en mouvement quand il s'est retourné. 	Pour les joueurs, atteindre le mur sans être vu en mouvement par le meneur. Le premier joueur qui réussit devient meneur à son tour.
Grand-mère veux-tu ?	Cycles 1 et 2		<p>Un joueur, la grand-mère, se tient près d'un mur. Les autres joueurs sont en ligne à une vingtaine de pas du mur et lui demandent : - "Grand-Mère veux tu ?"</p> <p>La grand-mère répond : -"Oui, mon enfant".</p> <p>Les joueurs poursuivent la question : -"Combien de pas ?"</p> <p>La grand-mère répond : "Trois pas de géant", ou "deux pas de fourmi" ou encore "un pas de serpent".</p> <p>Les joueurs doivent alors se conformer aux indications de la grand-mère et s'approcher du mur en faisant soit trois pas de géant (de grands pas), soit deux pas de fourmis (de tout petits pas), soit un pas de serpent (une reptation).</p>	Pour les joueurs, atteindre le mur. Le premier joueur qui réussit devient meneur à son tour.

Nom du jeu	Age	Schéma	Déroulement	But du jeu
La cage aux écureuils	Cycle 2		<ul style="list-style-type: none"> - Constituer des trios dont un joueur sera l'écureuil et les deux autres, en se tenant par les mains, formeront une « cage ». Un joueur est seul, sans cage. - Au signal (« Petits écureuils, sortez ! »), les portes des cages s'ouvrent et tous les écureuils sortent et doivent trouver une nouvelle cage. Dès qu'un écureuil pénètre dans une cage, celle-ci se referme. Le joueur seul essaie, lui aussi, de trouver une cage. <p><u>Ritournelle</u> : « Petits écureuils, sortez ! »</p>	<p>Pour chaque écureuil, il s'agit de trouver une nouvelle cage à chaque manche.</p> <p>Pour le joueur seul également.</p> <p>Après plusieurs manches, les rôles changent.</p>

Nom du jeu	Age	Schéma	Déroulement	But du jeu
Accroche-Décroche	Cycles 2 et 3		<ul style="list-style-type: none"> - Former un cercle où les joueurs constitueront des binômes et se tiendront « bras dessus-bras dessous ». - Deux joueurs sont seuls : l'un sera le chat et l'autre la souris. Au signal, le chat essaie d'attraper la souris en la touchant. Une fois attrapée, les rôles s'inversent aussitôt ; la souris devenant chat. - La souris peut se sauver en s'accrochant au bras d'un des joueurs constituant un des binômes. L'autre membre du binôme devient alors souris et se trouve poursuivi par le chat. - Ni la souris ni le chat n'ont le droit de traverser le cercle. On peut annoncer un changement de sens, notamment lorsque le chat est trop éloigné de la souris et ne parvient pas à la rattraper. 	Veiller à ce que tous les joueurs participent et que ce ne soient pas toujours les mêmes qui jouent les différents rôles.

Nom du jeu	Age	Schéma	Déroulement	But du jeu	Variante
Le furet	Cycles 1 et 2		<ul style="list-style-type: none"> - Un joueur est isolé (hors du groupe). - Les joueurs sont assis en cercle et tiennent une grande corde qui fait le tour de la ronde. Cette corde a un nœud (le furet). - Le joueur qui doit trouver le furet se place au centre. - Les joueurs de la ronde déplacent le nœud en faisant glisser la corde dans leurs mains tout en le cachant. <p><u>Ritournelle :</u> « Il court, il court le furet, le furet du bois mesdames, Il court, il court le furet, le furet du bois-joli, Il est passé par ici, il repassera par là, Il dort... »</p> <ul style="list-style-type: none"> - A la fin de la ritournelle, la corde ne doit plus bouger et le joueur isolé doit retrouver le furet (ou le joueur qui cache le nœud). 	<p>Pour le groupe, il s'agit d'être bien coordonné pour passer le furet d'une main à l'autre tout en restant discret.</p> <p>Pour le joueur isolé, il s'agit de bien observer le déplacement de la corde pour trouver le furet.</p>	Il existe de nombreuses variantes de la ritournelle.