

**NOS JEUX
DE LA COUR
ET DE L'ÉCOLE**

Les élèves du CE1 de l'école Saint Michel de Vence - Année scolaire 2007/2008 -

Les jeux

Les 4 coins

Horloge

La balle assise

Jeu de dames

Le ballon prisonnier

Tic tac boum

Bougie-bougie

Tomate ketchup

Chat perché

Pierre Feuille Ciseaux

Croche-décroche

Poisson pêcheur



Les 4 coins

C'est un jeu agité.

Le nombre de joueurs est de 5 enfants.

On n'a pas besoin d'objet.

On doit tracer un carré par terre avec 4 ronds sur les coins.

Les quatre enfants se placent sur les quatre coins du carré et il y a un enfant au milieu du carré.

Les enfants des coins échangent leur place.

Si l'enfant du milieu prend une place vide, celui qui n'a plus de coin parce qu'il n'a pas été assez rapide pour changer de place, va au milieu.

Sinon celui du milieu reste au milieu et le jeu continue.

Le gagnant est celui qui n'est jamais allé au milieu.



La balle assise

La balle assise est un jeu bruyant et agité.

Le nombre de joueurs peut être la classe entière.

Il faut un ballon.

On peut jouer n'importe où sauf dans la classe et la maison et dans la rue.

Un enfant a une balle et doit toucher un autre enfant avec sa balle vers le bas du corps pour le faire s'asseoir. Si la balle rebondit avant de le toucher il ne s'assied pas. C'est celui qui ramasse le ballon qui tire. Si l'enfant assis attrape la balle il peut se relever et rejouer.

Ce jeu est terminé quand tous les joueurs sont assis sauf un. Le gagnant est celui qui reste debout. On peut jouer avec deux ballons si on veut.



Le ballon prisonnier

Ce jeu est agité.

Le nombre joueurs est à partir de 4, plus c'est mieux.

Il faut un ballon.

On peut faire ce jeu partout sauf dans un endroit plat et spacieux. Terrain de 7m de long et 5m de large.

On commence par faire deux équipes A et B et à tracer le rectangle du jeu avec une ligne au milieu. Chaque équipe est dans un camp. Un enfant de l'équipe A lance le ballon pour toucher un enfant de l'équipe B.

Si un enfant de l'équipe B est touché, il doit aller dans le camp des prisonniers qui se situe derrière une ligne derrière l'équipe A. Il essaie de se délivrer en touchant quelqu'un de l'équipe A. Les joueurs peuvent essayer de toucher un adversaire ou envoyer le ballon à leurs prisonniers.

Le jeu se termine quand les joueurs d'une équipe sont tous prisonniers.



Bougie-bougie

Sorte de jeu : bruyant et agité

Nombre de joueurs : à partir de 10 joueurs

Objets nécessaires : rien

Le lieu : dans un lieu spacieux (stade, cour, jardin,...)

On choisit un loup.

Le loup doit essayer d'attraper un enfant.

Si un enfant est attrapé, il prend la pause d'une bougie et commence à se baisser doucement jusqu'à toucher le sol. S'il arrive à toucher le sol, ce sera le loup. Quand il est en train de se baisser, il peut se faire délivrer par un enfant qui vient le toucher.

On peut décider de faire un camp c'est à dire un endroit où le loup ne peut pas toucher ceux qui s'y réfugient (un arbre que l'on touche par exemple).



Chat perché

Le jeu est bruyant.

le minimum est de 3 joueurs.

Il ne faut pas d'objet mais des obstacles pour se percher.

Le lieu est dans la cour.

En premier, il faut choisir un loup et il faut des chats et on peut commencer à jouer.

Le loup doit attraper les chats. Les chats doivent se mettre sur quelque chose qui est en hauteur pour ne pas se faire attraper parce que le loup n'a pas le droit de les attraper quand ils sont perchés. Si le loup attrape un chat, le chat devient le loup et le loup devient le chat.



Croche-décroche

C'est un jeu agité.

On peut jouer à partir de douze personnes.

On n'utilise pas d'objet.

On joue dehors.

Les enfants se mettent en ronde et s'accrochent deux par deux sauf deux : l'un sera la souris et l'autre sera le chat. Le chat court après la souris en tournant autour de la ronde et le but de la souris c'est de s'accrocher à 1 enfant avant de se faire attraper.

Si le chat attrape la souris la souris devient chat et le chat devient souris et il faut tourner dans l'autre sens. Si la souris s'accroche à un des 2 enfants, l'autre enfant se décroche et devient le chat. Le chat devient la souris et tous les deux se mettent à courir dans l'autre sens.

Le jeu s'arrête quand tout le monde a couru.



Horloge

Le jeu est bruyant.

Le jeu de l'horloge se joue à 2 équipes égales.

Il faut un ballon.

On peut jouer dans la cour.

Il faut faire 2 groupes. Un groupe fait une ronde en reculant d'un pas et l'autre groupe doit faire une queue derrière celui qui a le ballon. Les enfants de la ronde doivent se passer le ballon un par un et les autres doivent courir chacun leur tour autour de la ronde en se tapant dans la main. Quand le ballon a fait un tour entier, on compte une heure. L'équipe qui se passe le ballon arrête de compter quand le dernier de l'équipe qui court est passé et on change les groupes. L'équipe qui gagne est celle qui a compté le plus d'heures.



Jeu de dames

Notre jeu est calme.

Il y a de 2 à 6 personnes qui peuvent y jouer, 4 c'est le mieux.

Il faut un quadrillage avec un carré de seize cases.

Le quadrillage est tracé par terre.

Les joueurs se mettent dans les cases du bord. On choisit dans quel ordre on joue. Les joueurs peuvent se déplacer en sautant dans une autre case libre du quadrillage située dans n'importe quelle direction sauf en diagonale. On élimine un joueur en sautant à pieds joints dans la case de ce joueur qui doit être située en diagonale. Le joueur éliminé sort du jeu. Si on rate la case occupée, on reste dans la case vide où on a atterri. Le gagnant est celui qui reste tout seul.



Tic tac boum

C'est un jeu bruyant.

On peut jouer à toute la classe.

Il faut un ballon.

Ce jeu se déroule dehors, dans un endroit spacieux.

Les enfants font une ronde et restent debout.

Ensuite, ils se lâchent les mains.

Ils font un pas en arrière puis on choisit un enfant pour le mettre au milieu, les yeux fermés. Pendant qu'il dit « tic tac, tic tac, tic tac » les enfants se font des passes d'un voisin à l'autre toujours dans le même sens. Si le joueur du milieu dit : « boum », celui qui a le ballon doit s'asseoir à sa place et on ne lui passe plus le ballon. Les enfants debout continuent à faire des passes. Quand il reste un enfant debout, il a gagné.



Tomate ketchup

Ce jeu est agité.

Ce jeu se joue à partir de 4 joueurs mais plus on est et mieux c'est.

On y joue sans rien.

On peut y jouer n'importe où.

Il faut faire une ronde, faire un pas en arrière et s'asseoir, un enfant reste debout. Il tourne autour de la ronde et tape sur la tête de chaque enfant assis en disant « tomate ». S'il dit « ketchup », l'enfant touché doit se lever et l'attraper en courant autour de la ronde. S'il se fait attraper, les autres crient « à la soupe » et il va au milieu de la ronde jusqu'à ce qu'un autre joueur se soit fait attraper et le remplace au milieu. Pour ne pas se faire attraper le joueur qui a dit « ketchup » doit courir autour de la ronde et s'asseoir à la place de celui qui s'est levé.



Pierre Feuille Ciseaux

Le jeu « Pierre, Feuille, Ciseaux » est calme.

On joue à 2 ou à 3 s'il y a un compteur de points.

Notre jeu peut se jouer partout.

2 joueurs se mettent face à face. Chacun met une main derrière son dos et choisit de faire avec sa main, une feuille, une pierre ou des ciseaux. Ensuite les deux joueurs doivent montrer ce qu'ils ont choisi en mettant leur main devant eux. Une pierre c'est un poing fermé, une feuille c'est une main plate, les ciseaux ce sont deux doigts écartés. Entre la feuille et les ciseaux, les ciseaux gagnent un point parce que les ciseaux coupent la feuille. Entre les ciseaux et la pierre, c'est la pierre qui gagne parce qu'elle casse les ciseaux, entre la pierre et la feuille c'est la feuille qui gagne un point parce que la feuille enveloppe la pierre. Le gagnant est celui qui a le plus de points.



Poisson pêcheur

Ce jeu est bruyant

On y joue au nombre qu'on veut.

On n'a pas besoin d'objets.

On y joue dans un endroit spacieux comme la cour.

Le maître ou la maîtresse fait deux équipes: une équipe poissons et une équipe pêcheurs.

Les pêcheurs choisissent en secret un nombre ensemble ou chacun son tour. Ils se mettent en ronde et soulèvent les bras. Ils commencent à compter fort et tous les poissons doivent passer plusieurs fois en dessous les bras des pêcheurs en courant et en traversant. Les pêcheurs baissent leur bras quand ils arrivent au nombre choisi. Les poissons qui sont attrapés deviennent pêcheurs et agrandissent la ronde. Le dernier poisson qui n'a pas été attrapé a gagné.

Ce document a été réalisé au cours d'une classe TICE qui s'est déroulée du 17 au 21 Mars 2008 dans la classe de CE1 d'Hélène Soler et de Laurent Bonicel, à l'école primaire publique Saint Michel de Vence.

Ce recueil de jeux est destiné aux correspondants de la classe du CE1 de l'APET au Togo conduite par Koffi Attikpo.

Ce travail a été réalisé avec l'aide du Maître Animateur Informatique de la circonscription de Vence, Marie-Claude Dugré.

Remerciements aux élèves de CE1 de la classe de Laurence Beautemps pour avoir bien voulu essayer de mettre en pratique ces jeux afin de tester la lisibilité des règles et permettre ainsi quelques rectifications avant leur transmission au Togo.

Les réalisateurs se nomment, par ordre alphabétique:

Adjémia Sirine, Bacilière Romain, Buge Théo, Capel Carla, Caron Apolline, Chérif Ines, Corniglion Sacha, Dauriac Margot, Debreyne Paul, Fanohizany-Camilleri Laïky, Guedes Iléana, Horvath Alice Iléanor, Jarrar Jawaher, Kopac Karl, Le Goff Martin, Leloup Kim, Mohamed Sarah, Naudin Antoine, Nouri Estella, Pellicano Helia, Saragosa Eline, Sghaier Medhi, Takeshian Kimiya, Zavatta Ambre.

Les enseignants