

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

LES JEUX DU PATRIMOINE

**71 Jeux de tradition et jeux de
cour...du cycle 1 au cycle 3**



**Inspection de l'Education Nationale, Circonscription de
Vandoeuvre - Février 2002**

Sommaire

71 jeux pour nourrir l'imaginaire des enfants dans l'action... et pour favoriser une réelle éducation sociale à l'école.



- A partir du cycle 1 : 30 jeux de la page 3 à la page 11

- A partir du cycle 2 : 28 jeux de la page 12 à la page 20

- A partir du cycle 3 : 13 jeux de la page 21 à la page 30

Mise en garde :

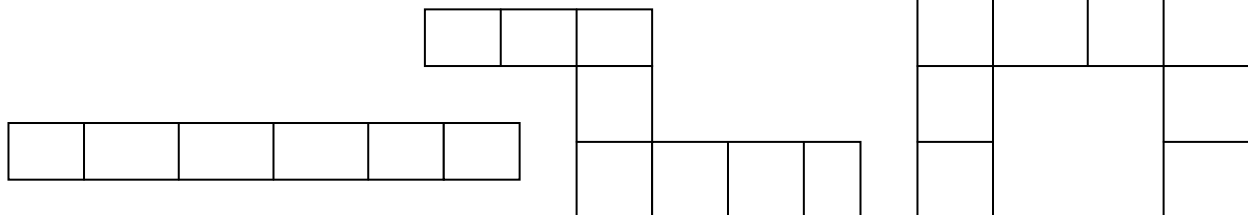
Certaines expressions ou terminologies marquées dans ce fascicule par un astérisque sont celles répertoriées dans les ouvrages du début du XXe siècle. Sans doute devront-elles être changées pour correspondre davantage aux attentes et aux formulations des éducateurs et des enfants du XXIe siècle !

Des jeux de tradition, des jeux de cour...à partir du cycle 1

1. La marelle

Matériel :

- 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.

2. Les billes : le mur

3 joueurs.

A 3 mètres de distance d'un mur, tracer une ligne de départ.

Chaque joueur, à tour de rôle, roule sa bille. Celui qui a la bille la plus proche du mur gagne toutes les billes jouées.

3. Les billes : la tiquette

2 joueurs placés l'un en face de l'autre.

Une bille est placée à égale distance des deux joueurs.

Le but du jeu est de réussir à toucher la bille centrale en lançant à tour de rôle une bille.

Celui qui réussit gagne la bille.

4. Les billes : la pyramide

A 2 joueurs.

La mise comprend 4 billes disposées en pyramide (3 à la base, 1 au sommet).

A tour de rôle, lancer son calot pour faire tomber la pyramide et ainsi gagner les quatre billes.

5. Le cercle interdit

But du jeu : éviter de se retrouver dans la maison centrale (le cercle interdit).

Organisation matérielle : pour neuf joueurs, huit maisons (cerceaux ou morceaux de moquette) de couleur identique et une de couleur différente.

Déroulement : 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.

6. 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.

Variantes :

- 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.

7. Jeu de chat

La poursuite-tabou : Idem chat - souris mais on décide que tout joueur pourra éviter d'être pris en prenant une position convenue d'avance (se mettre tabou). Par exemple, il suffira, au moment critique, de lever la jambe droite, de passer le bras droit par-dessous le genou et de se pincer le nez avec les doigts de la main droite.

Conseil de l'école maternelle de Hadol, classe des grands :

- *La position convenue par avance devra être simple pour des enfants de maternelle, par exemple : chez les petits, s'accroupir ; chez les moyens, s'accroupir, main sur la tête ; chez les grands, s'accroupir, main droite sur la tête.*

8. 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

9. Les chiens et leur niche

Matériel :

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.

Variante :

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

10. Les lapins dans les terriers

Matériel :

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.

Variantes :

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

11. Les attelages

Matériel :

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.

12. Le passe - rivière

Matériel :

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.

13. 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.

14. Les lapins et le loup

Objectif : se situer dans l'espace, repérer l'adversaire et les zones refuges.

But du jeu : pour les lapins, regagner leur maison sans se faire prendre par le loup.
pour le loup, attraper un maximum de lapins.

Consignes : au signal, les lapins sortent de leur maison et vont se promener dans le bois. Au second signal, le loup sort de son refuge ; les lapins se précipitent dans leur maison pour ne pas être mangés par le loup.

Dispositif : plusieurs espaces refuges pour les lapins (à matérialiser), un repaire limité pour le loup.

Critères de réussite : le nombre de « lapins mangés ».

Variante : le nombre de loups et de repaires de loups.

15. Minuit dans la bergerie

Objectif : répondre à un signal par la fuite ou par la poursuite.

But du jeu : - pour le loup, toucher les moutons.

- pour les moutons, rejoindre la bergerie sans se faire toucher.

Dispositif : le loup et les moutons sont répartis sur un terrain délimité (le champ), une bergerie est tracée dans un des coins du terrain.

Consignes : les moutons se promènent dans « le champ ». Un dialogue s'engage avec le loup :

- Loup, quelle heure est-il ?
- Il est six heures.
- Loup, quelle heure est-il ?
- Il est huit heures et demi.
- etc...

Quand le loup répond « il est minuit », tous les moutons essaient de rejoindre la bergerie et le loup essaie d'en toucher le plus possible. Changer le loup après quelques passages.

Critères de réussite : le loup marque autant de points qu'il réussit à toucher de moutons.

Variante : pour les plus petits qui ne connaissent pas l'heure, utiliser un signal sonore :

- claquement des mains / tambourin / triangle / coup de sifflet...



16. Le béret classique

Objectifs : réagir à un signal donné, contribuer à un sport d'équipe, élaborer une stratégie de réussite.

But : ramener le béret dans son camp ou toucher l'adversaire possesseur du béret.

Dispositif : deux lignes, composées du même nombre d'enfants, disposées face à face. Les enfants se voient affectés d'un nombre pour les plus grands, de couleurs identiques pour les plus petits, ou de cerceaux de couleur, ou de noms d'animaux... A l'appel de leur nombre, couleur ou autre, les enfants concernés se précipitent vers le béret pour le ramener dans leur camp (ou, pour les plus petits, aller toucher la main du maître qui remplace le béret).

Critères de réussite : l'équipe qui atteint la première le score de 10 réussites a gagné.

Variante à la prise de foulard : les joueurs ont tous un foulard glissé dans la ceinture. Même système d'appel, les joueurs se font face au centre et doivent tirer le foulard de l'adversaire.

On peut appeler plusieurs nombres ou plusieurs couleurs afin que s'installe progressivement un jeu d'équipe.

Variante pour les petits :

Effectif : 2 équipes de 4 à 8 joueurs.

Consignes : chaque joueur reçoit un nom d'animal.

Le maître, au centre, appelle un animal. Celui-ci pousse son cri et vient toucher la main du maître. Le premier qui touche a gagné.

17. Les statues

Les joueurs sont placés en cercle sur un rang, à un pas d'intervalle. Un joueur désigné (l'artiste), s'approche successivement de chacun de ses camarades (les statues), et le fait tourner plusieurs fois sur lui-même. Le joueur mis en mouvement prend, lorsqu'il s'arrête, une pose quelconque et ne bouge plus. Quand tous les joueurs ont pris leur pose, l'artiste désigne la plus belle statue. Celle-ci devient artiste et le jeu recommence.

18. Colin-maillard a la corde.

L'aveugle - le Colin - Maillard - (un élève aux yeux bandés), est muni d'une ficelle de 3 à 4 mètres, au bout de laquelle est attachée une balle. Les joueurs forment autour de lui une ronde joyeuse.

Le Colin - Maillard, sans lâcher le bout de la ficelle, lance la balle pour toucher l'un des joueurs. A ce moment, tout le monde doit s'arrêter. Si personne n'a été touché, la ronde reprend.

Si un joueur est touché, il saisit la ficelle, puis l'aveugle et lui, prenant chacun une extrémité, la portent à hauteur de leur bouche. Le Colin - Maillard prononce alors un mot quelconque. Le joueur doit le répéter trois fois à haute voix distinctement. S'il est reconnu par l'aveugle, il prend sa place. Si l'aveugle s'est trompé, la ronde recommence.

Nota : les joueurs ne doivent pas chercher à éviter la balle.

19. Colin-tampon ou les deux aveugles.

Les joueurs sont en cercle, sur un rang. Deux d'entre eux, les yeux bandés, se placent au centre. L'un d'eux tient une sonnette ou tout autre objet permettant de produire un bruit, l'autre tient une garuche (le mot garuche s'applique à un mouchoir roulé en forme d'anguille ; il faut éviter d'y faire des nœuds ou de le serrer trop fortement).

Le maître les fait tourner deux ou trois fois sur eux-mêmes pour les désorienter et le jeu commence. Le premier joueur agite par intermittence sa sonnette et quitte aussitôt sa place pour éviter les coups de garuche que le deuxième joueur, attiré par le bruit, cherche à lui donner.

Au bout de quelques minutes, ou lorsque le porteur de sonnette aura été touché, le maître désignera une autre équipe « d'aveugles ».

Conseils : Ecole maternelle de Hadol :

- **Modifications : Un seul enfant a les yeux bandés.**

Il n'y a pas de garuche : l'enfant aux yeux bandés doit attraper celui qui agite la clochette.

Ils ne tournent pas sur eux-mêmes et se déplacent librement



dans la ronde.

- **Conseil : ne pas dépasser 15 élèves.**

20. Cache-cache.

L'élève, désigné par le sort, se voile le visage jusqu'à ce qu'il ait compté un certain nombre convenu ; pendant ce temps, les autres se cachent. Dès qu'il a fini de compter, il se met à chercher jusqu'à ce qu'il les ait trouvés tous.

21. Caché seul.

Ce jeu est une variante du précédent : un enfant se cache et tous les autres vont à sa recherche.

22. La chenille.

Les joueurs forment plusieurs files indiennes placées à la même hauteur par rapport à une ligne de but tracée sur le sol à 15 ou 20 mètres en avant.

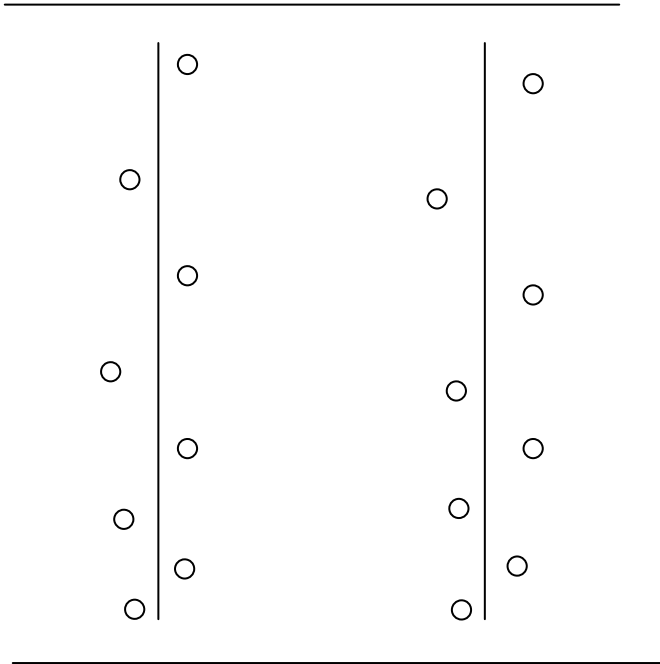
Le premier joueur de chaque file a ses mains sur ses genoux. Chacun des autres saisit les chevilles de celui qui le précède et passe la tête entre ses jambes.

Au signal du maître, chaque file se porte en avant par une marche cadencée, sans modifier la position.

L'équipe qui arrive première sur la ligne de but, sans avoir rompu sa file, est déclarée gagnante.

23. Le gué.

1) Individuellement : les joueurs sont placés en colonne par un. En avant de la colonne, à droite et à gauche d'une ligne tracée sur le sol, dans l'axe de la colonne, on trace des petits cercles représentant les pierres d'un gué. Les joueurs partent successivement et s'efforcent de faire le parcours en sautant exactement d'un cercle dans l'autre. Le gagnant est celui qui a fait le moins d'erreurs.



2) Par équipes : si le nombre de joueurs le permet, on constitue plusieurs colonnes d'effectif égal et on leur fait suivre, au signal du maître, des parcours parallèles et identiques. La colonne ayant fait le moins d'erreurs ou, à égalité d'erreurs, celle qui a mis le moindre temps, est déclarée gagnante.

Conseils de l'école maternelle de Hadol :

En petite section : - les pierres du gué sont matérialisées par des dalles de couleur et les rives sont représentées par deux cordes. (Tous les élèves ne réussissent pas à marcher sur les dalles et il est difficile d'associer vitesse et précision).

En moyenne section :

- *par équipes, modifier le mode de déplacement : à pieds joints, sur un pied, en portant un objet lourd ou encombrant, en tenant un camarade par la main (synchronisation du déplacement)...*
- *modifier les supports : exemple, alternance de dalles et de briques. Varier leur écartement .*

24. Le passe - ballon.

Les joueurs sont formés en deux ou plusieurs colonnes espacées de quelques pas. Les têtes de colonne sont à la même hauteur par rapport à une ligne de but tracée sur le sol. Chaque joueur tête de colonne est muni d'un ballon. Au signal du maître, le ballon est passé de mains en mains par dessus les têtes jusqu'au dernier joueur qui va rapidement se placer en tête de sa colonne et fait passer le ballon comme précédemment. Lorsque le premier joueur occupe la place de queue, il doit, dès que le ballon lui est revenu, le porter au delà de la ligne de but.

Nota : le ballon peut être passé entre les jambes ou alternativement au-dessus de la tête par les numéros impairs et entre les jambes par les numéros pairs. On peut aussi faire rouler le ballon entre les jambes des joueurs d'un bout à l'autre de la colonne.

25. La chèvre.

Variante du jeu précédent : le joueur de queue se reporte en tête de colonne en marchant à quatre pattes et en poussant le ballon devant lui avec la tête.

Remarque de l'école maternelle de Charmois l'Orqueilleux : réserver ce jeu aux élèves de grande section de part la difficulté à maîtriser la trajectoire du ballon quand on le pousse avec la tête.

26. Le kangourou.

Autre variante des 2 jeux précédents : le joueur de queue rejoint la tête par petits bonds en maintenant le ballon serré entre ses deux genoux sans l'aide des mains.

Remarque de l'école maternelle de Charmois l'Orqueilleux : jeu apprécié des enfants dès la petite section.

27. Le zig-zag.

Autre variante : le joueur de queue remonte la colonne, zigzaguant entre les joueurs qu'il déborde tantôt à gauche, tantôt à droite.

Remarque de l'école maternelle de Charmois l'Orqueilleux : réserver ce jeu à la section des grands.

28. Les nombres appelés et changés.

Les joueurs formant un grand cercle, face à l'intérieur, sont numérotés. Un joueur désigné se place au centre et appelle deux numéros. Les intéressés doivent immédiatement permuter.

Le joueur du centre en profite pour prendre une des deux places. Le joueur devenu sans place se met au centre et appelle à son tour deux nouveaux numéros.

Conseils de l'école maternelle de Hadol, en moyenne section :

1) Les joueurs sont d'abord appelés par leur prénom . On dispose des dalles en mousse au sol afin que les enfants retrouvent les places libérées.

2) Puis, les joueurs portent des badges représentant des animaux :

- Montrer les dessins des animaux concernés reproduits en gros tout en appelant.

29. L'écureuil en cage.

Objectif : réflexe, rapidité.

But du jeu : trouver une cage.

Dispositif : les joueurs se placent par groupe de trois. Deux se tiennent la main face à face ; le troisième se place dans la cage et devient écureuil. Un joueur est au centre, il n'a pas de cage.

Effectif : un multiple de trois + 1.

Consignes : au signal de l'écureuil sans cage, tous les écureuils doivent changer de cage. Celui qui n'en a pas doit en trouver une. Celui qui reste sans cage passe au milieu. Faire changer les enfants (écureuil et cage).

Conseils de l'école maternelle de Hadol, classe des moyens :

- *Varier les signaux pour le changement de case : signal visuel → faire certains gestes (grimaces, lever un bras, une jambe), montrer un foulard, un objet.*

Signal auditif → un mot crié, un claquement de mains, un objet sonore...

- *Supprimer une cage à chaque tour de jeu et éliminer les élèves concernés + 1 joueur.*



30. Le voleur de pommes.

Objectif : hasard, observation, élaboration d'une stratégie ;

But du jeu : pouvoir ressortir du cercle après avoir pris la pomme ;

Dispositif :

- **Effectif** : 20 à 25 joueurs formant un cercle.
- **Matériel** : un foulard noué qui symbolise la pomme.
- **Consignes** : un joueur sort. En son absence, un gardien de la pomme est désigné. Le voleur revient, entre dans le cercle par l'intervalle séparant 2 joueurs A,B. Il devra obligatoirement sortir par l'intervalle A,B. Dès que le voleur s'est emparé de la pomme, le gardien doit se précipiter et le toucher avant qu'il ne sorte du cercle. Le voleur de pomme est changé à chaque fois.

Conseils de la classe maternelle de Charmois l'Orqueilleux :

Jeu abordé avec des élèves PS ; MS ; GS.

- *Le voleur fait d'abord le tour du verger, puis repère la pomme, essaie de la voler ; le gardien essaie alors de lui courir après. (Nous n'avons pas imposé de sortir au même endroit, notamment pour les petits).*

Conseil de l'école maternelle de Xertigny, classe des grands :

- *Les gagnants sont ceux qui comptabilisent 10 points les premiers (les voleurs ou les gardiens).*

Des jeux de tradition, des jeux de cour...à partir du cycle 2

31. Le carré de la lune

Matériel : trois joueurs par marelle.

3	7	4
5	9	2
8	1	6
Lune		

Description :

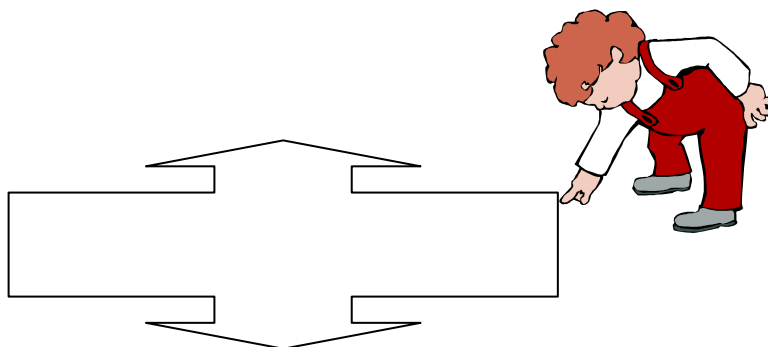
Chaque joueur possède 9 cailloux blancs, ou 9 cailloux colorés, ou 9 petits bouts de bois.

Le premier joueur part pieds joints de la case « Lune », puis doit sauter à pieds joints dans les cases numérotées en commençant par la case 1, puis 2, 3, 4, ...jusqu'à 9. Puis il doit revenir à la case « Lune ».

Si le joueur a réussi sans toucher les lignes, il choisit une case numérotée et y dépose son caillou ou son bout de bois. Elle lui appartient. Puis il laisse jouer le suivant. Les joueurs ne peuvent plus sauter dans les cases marquées par un caillou ou un bout de bois.

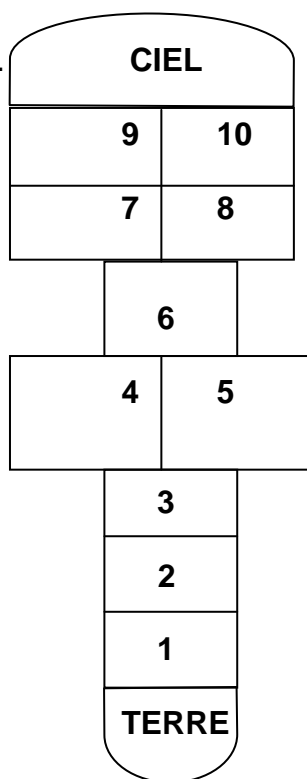
La partie s'arrête quand toutes les cases sont prises.

Le gagnant est celui qui a le plus de cases.



32. Le lance au ciel

Il faut 3 à 4 joueurs par marelle.



Description :

Aller à la case « Terre ». Lancer le palet sur la case 1. Ne jamais poser les pieds sur la case où se trouve le palet.

Sauter pieds joints cases 2 et 3. Sauter un pied dans chaque case pour 4 et 5.

Sauter pieds joints case 6. Sauter un pied dans chaque case pour 7 et 8, puis pour 9 et 10. Faire demi-tour.

Revenir jusqu'à la case 2 de la même façon. Ramasser le palet et sauter au dessus de la case 1.

Recommencer en lançant le palet sur la case 2 et ainsi de suite jusqu'à la case 10.

Laisser la place au joueur suivant si le joueur marche sur un trait ou s'il ne lance pas le palet dans la bonne case.

33. Les billes : le soldat*

2 ou 3 joueurs .Chaque joueur est soldat à tour de rôle.

On trace une ligne de départ derrière laquelle se placent les autres joueurs.

Le soldat prend position à cinq mètres environ de là, les jambes écartées et pose son objet par terre entre ses jambes, chaque joueur devant apporter un petit objet, jouet ou gourmandise. Les autres joueurs vont essayer, un par un, de toucher l'objet avec une bille, et, quand l'un d'eux y parvient, il gagne l'objet, tandis que le soldat peut empocher toutes les billes qui ont été lancées.

**** Les expressions ici employées sont celles répertoriées dans les ouvrages du début du XXe siècle. Sans doute devront-elles être changées pour correspondre davantage aux attentes et aux formulations des éducateurs et des enfants du XXIe siècle !***

34. Les billes : le triangle

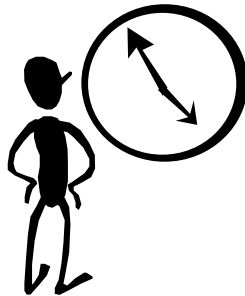
Tracer sur le sol un triangle (dimension du triangle à définir avec les joueurs, ainsi que la distance de tir et le nombre de billes).

Chaque joueur dispose dans le triangle le nombre convenu de billes : c'est la mise. Chacun se place derrière la ligne de départ et tire à son tour avec son calot (grosse bille).

Chaque bille sortie du triangle est gagnée par le tireur.

En cours de jeu, on lance son calot depuis son point de chute.

Si le calot est resté dans le triangle, rejouer depuis la ligne de départ.



35. Les cerceaux : le cerceau poussé

Pousser le cerceau avec le plat de la main, sans le tenir, le plus longtemps possible.

36. Les cerceaux : le cerceau rétro

Réussir à donner un certain effet au cerceau pour qu'il revienne vers le lanceur (par une flexion du poignet vers l'arrière au moment du lancer).

37. La balle au nombre.

Les joueurs, numérotés, sont formés autour d'une circonférence tracée sur le sol. Un joueur, désigné, se place au centre avec un ballon (ou une balle). Il appelle à haute voix un numéro.

Tous les joueurs s'éloignent précipitamment.

Le joueur qui porte le numéro indiqué, vient prendre le ballon, puis il crie : « Halte. » Tous obéissent à ce commandement.

Il en profite pour lancer le ballon contre l'un des joueurs, de la place où il l'a ramassé ; s'il le manque, il perd un point et le jeu est repris comme au début. S'il le touche, tous les joueurs se sauvent et s'arrêtent dès que le joueur touché crie : « Halte », celui-ci opérant comme le premier joueur appelé et ainsi de suite.

Une sanction convenue est prononcée contre le joueur ayant perdu trois points.

38. La balle au double nombre.

Variante du jeu précédent.

Les joueurs étant numérotés deux à deux, l'un se précipite au centre pour toucher le ballon et crie : « Halte » ; l'autre se mélange aux joueurs. Les deux joueurs appelés ont la faculté de se faire des passes. Si le ballon touche terre, ils perdent le droit de le lancer et un point est compté contre eux.

39. La balle aux parallèles.

Les joueurs sont divisés en deux camps. On trace deux lignes parallèles à un mur, l'une à 10 mètres, l'autre à 20 mètres.

Chaque camp s'établit sur une de ces lignes ; puis un des joueurs de la parallèle intérieure (camp n° 1) appelle un joueur de la parallèle extérieure (camp n°2) et lui lance la balle. Tout le camp n°1 se réfugie alors près du mur.

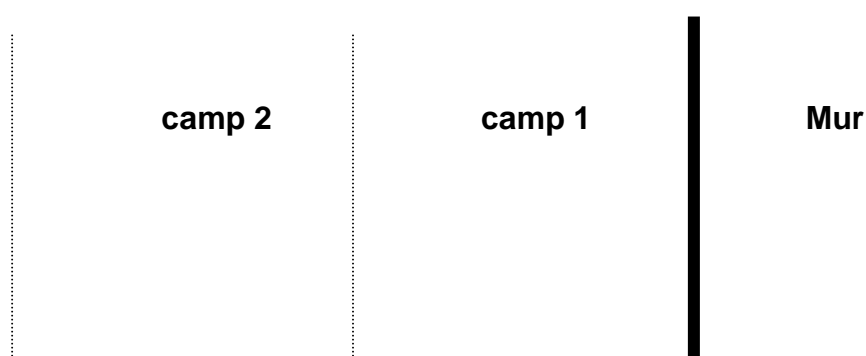
Le joueur qui a reçu la balle s'avance sur la ligne du camp n° 1 et la lance contre les joueurs du mur qui cherchent à esquiver le coup uniquement par des déplacements latéraux.

S'il réussit, son camp compte un point.

Dans le cas contraire, c'est le camp opposé qui marque le point.

Le camp qui perd le point se place sur la parallèle intérieure et l'engagement se fait comme au début. La partie se joue ordinairement en dix points.

Nota : le lanceur doit attendre pour frapper que tous les joueurs soient arrivés au mur.



40. Le chat perché

8 à 10 joueurs.

Le rôle du chat (porteur d'un signe distinctif) est de courir après les joueurs...mais il ne peut pas prendre ceux qui sont perchés, c'est à dire ceux dont les pieds ne

touchent pas le sol.



41. Les trois tapes

Matériel : deux camps éloignés de 10 à 20 mètres environ.

Description : un enfant va provoquer un adversaire dans le camp adverse en lui tapant trois fois dans sa main tendue.

Après la 3^{ème} tape, il s'enfuit dans son camp pour ne pas se faire rattraper

42. La rivière aux crocodiles

Matériel : une bande de 2 mètres de large, coupant en son milieu tout le terrain et symbolisant la rivière. Un signe distinctif pour le(s) crocodile(s).

Description : les enfants traversent vite la rivière dans laquelle un crocodile essaie de les toucher. Ceux touchés deviennent également crocodiles.

Le dernier touché devient le crocodile de la partie suivante.

43. Les lions et les gazelles

Matériel : 2 lignes de départ séparées d'un mètre l'une de l'autre. Une ligne d'arrivée.

Description : c'est une course - poursuite deux par deux.

Le lion se place sur la 1^{ère} ligne de départ, la gazelle sur la 2^{ème}.

Au signal du maître, le lion et la gazelle partent ensemble, le 1^{er} essayant de rattraper la seconde.

Changer de rôle après chaque course.

Varié les modes de départ : accroupi , allongé, dos à dos, face à face...

44. La famille Lapin

Matériel : un signe distinctif pour chaque famille de lapins (un papa, une maman, un enfant). Des objets représentent les salades.

Description :

Les enfants sont en cercle. Les salades sont au milieu du cercle (1 ou 2 en moins que le nombre de familles).

Les membres d'une même famille sont placés côte à côte et se donnent la main.

Le maître appelle au choix le papa, la maman ou l'enfant lapin qui rapidement fait le tour du cercle, passe sous l'arche formée par les deux autres membres, prend une salade et la rapporte à sa famille.

Replacer les salades au centre et rejouer.

Au bout de plusieurs parties, on compte quelle famille a le plus de salades.

45. Les sorciers

Sur un terrain bien délimité (10 x 20 m par exemple), un joueur sur 4 (ou plus ou moins) est « sorcier » (signe distinctif nettement reconnaissable).

Tout joueur touché par le sorcier est transformé en statue. Les autres joueurs peuvent, en les touchant, les délivrer.

Changer les sorciers à la fin du temps prévu, ou lorsque tous les joueurs sont devenus statues.

46. Balle assise

Sur un terrain clos de préférence, un ballon léger (en mousse par exemple).

Le ballon est lancé par le maître sur le terrain. Tout joueur peut s'en emparer après que le ballon ait rebondi au sol. Ensuite, il peut tirer sur les autres joueurs. Tout joueur touché de volée par le ballon s'assoit.

Tout joueur assis qui touche le ballon est délivré.

Variantes :

- Si la cible bloque la balle, elle n'est pas prise et prend le statut de chasseur.
- Le porteur de la balle, s'il le souhaite, peut libérer les prisonniers en faisant rouler la balle dans leur direction.
- On peut varier la taille et la nature de la balle.
- La balle assise par équipes : jeu analogue au jeu simple, si ce n'est qu'on ne cherche à toucher que les membres de l'équipe adverse.

47. L'épervier

Terrain de 20 à 30 mètres x 15 m.

Epervier différencié par un dossard



Au signal : « L'épervier part en chasse », tous les joueurs doivent traverser le terrain sans être touchés par l'épervier.

Les joueurs touchés forment des chaînes de 2 qui aident l'épervier à prendre les autres joueurs.

Le dernier joueur devient l'épervier à la partie suivante.

48. Le chat paralysé

Objectif : courir pour toucher, courir pour éviter d'être touché, varier sa course pour arriver à ses fins.

But : chercher à immobiliser tout le monde.

Dispositif : le chat poursuit les joueurs. Un joueur touché est paralysé. Il s'immobilise en écartant les jambes. Il peut être délivré par un autre qui lui passe entre les jambes. Ce jeu nécessite de donner des limites au terrain pour donner plus de pouvoir au chat. On peut définir 4 espaces et faire se dérouler en parallèle 4 jeux identiques concernant à chaque fois un quart de la classe.

49. Le chat et la souris sous les ponts

But du jeu : des joueurs forment un cercle en se tenant par la main. La souris est à l'intérieur du cercle. Le chat est à l'extérieur du cercle. Ils peuvent entrer et sortir en passant sous les bras des joueurs. Ceux-ci facilitent le passage de la souris mais compliquent ceux du chat.

Variante : on peut demander au chat de passer exactement aux mêmes endroits que la souris.

50. Le chat baissé

Objectif : rapidité

But du jeu : éviter d'être pris.

Dispositif : terrain d'au moins 10m sur 12, les joueurs sont dispersés sur le terrain.

Effectif : 6 à 20 joueurs.

Consignes : le chat tente d'attraper les souris.

Une souris touchée devient chat. Le chat n'a pas le droit de toucher un joueur baissé. Le temps de compter jusqu'à 3 et le joueur baissé doit repartir.

Variante : chat blessé. Le joueur pris, qui devient chat, doit se déplacer en gardant une main à l'endroit où il a été touché.

51. Accroche - Décroche.

Objectif : course et anticipation.

But du jeu : échapper au poursuivant.

Dispositif : les joueurs sont en cercle 2 par 2 et se donnent le bras.

Effectif : 10 à 30 joueurs.

Consignes : A cherche à toucher B qui peut lui échapper en s'accrochant par le coude à un joueur faisant partie d'une paire. L'autre joueur de la paire devient B. Quand A touche B, les 2 changent de rôle.

52. Le chat américain

Objectif : courir pour toucher, courir pour éviter d'être touché, varier sa course pour arriver à ses fins.

But : chercher à toucher tout le monde.

Dispositif : le joueur touché ne remplace pas le chat de départ, il est pris, il devient chat avec le chat qui reste dans son rôle. Ainsi se constitue un groupe de chats qui grandit au fur et à mesure que le jeu avance.

Pour désigner qui est le chat, les joueurs sont en cercle et comptent jusqu'à 3. A 3, tout le monde s'abaisse et doit toucher le sol avec ses deux pouces. Le dernier à le faire devient le chat.

Le dernier enfant touché peut être considéré comme le gagnant de la partie.

53. Les moutons - siamois.

Objectif : éviter de se faire toucher en se tenant la main par deux.

But du jeu : les loups essaient de toucher tous les moutons.

Dispositif : terrain indifférent.

Joueurs par deux (les moutons - siamois).

Un ou plusieurs joueurs différenciés (les loups).

Consignes : les joueurs se donnent la main par deux . Ils forment des couples de moutons - siamois poursuivis par un ou plusieurs loups.

Les couples touchés s'immobilisent et forment une arche avec leurs bras levés.

Lorsque des moutons - siamois passent sous cette arche, ils sont délivrés.

Lorsque les couples sont immobilisés, on change les loups et le jeu reprend.

Les moutons - siamois ne peuvent pas se lâcher. Si l'un des deux est touché, le couple s'immobilise.

Variante : au moment du passage sous l'arche, les 4 joueurs concernés peuvent échanger leurs partenaires. Les loups peuvent aussi se déplacer par 2.

54. La poste part.

Objectif : observer l'espace autour de soi pour retrouver un cerceau libre.

But du jeu : être rapide pour retrouver un cerceau.

Dispositif : terrain indifférent.

Cerceaux : 1 de moins que de joueurs.

Un joueur : le facteur.

Les autres joueurs dans leurs cerceaux, en ordre dispersé.

Consignes : Chaque joueur est dans un cerceau.

Le facteur se promène et annonce « Aujourd'hui, je fais mon courrier et j'écris à..... » ; il appelle certains joueurs par leur prénom. Chaque appelé court derrière le facteur.

Quand celui-ci crie « La poste part », chacun essaie de retrouver un cerceau. Celui qui n'en a pas devient facteur.

55. Le carré.

Objectif : être capable de courir et de s'installer rapidement.

But du jeu : être le premier groupe à prendre une position déterminée (assis, à quatre pattes, à genou...).

Dispositif : terrain carré matérialisé.

Joueurs répartis en 4 groupes et recevant un nom de couleurs et situés chacun sur un des côtés du carré.

Consignes : le meneur annonce une position, puis il appelle deux couleurs. Les deux groupes concernés changent de place.

Critère de réussite : le premier groupe aligné dans la position demandée marque un point.

56. Les cavaliers pressés

Objectif : course, rapidité.

But du jeu : se saisir d'un objet au centre du cercle.

Dispositif : les joueurs sont groupés par deux sur un cercle. L'un est le cheval, l'autre le cavalier derrière.

Matériel : autant d'objets que de couples moins 1.

Effectif : nombre illimité.

Consignes : au signal, après avoir fixé un sens giratoire, les cavaliers font le tour du cercle. Pendant ce temps, les chevaux écartent leurs pattes. A la fin du tour, les cavaliers passent entre les pattes du cheval et vont saisir un objet. Le dernier ne peut rien ramasser. Il est éliminé avec son cheval ou l'équipe a un gage.

Variante : mettre un seul objet au centre du cercle.

57. Ballon en cage : tomate.

Objectif : réflexe.

But du jeu : repousser la balle.

Dispositif : joueurs en cercle, jambes écartées, pied contre pied.

Effectif : de 5 à 30 joueurs.

Consignes : faire rouler la balle sur le sol en la frappant avec la main. La balle ne doit jamais s'élever du sol. Un gage à celui qui arrête la balle.

Conseil : Manière d'arrêter le ballon : les joueurs, fléchis en avant, repoussent la balle des mains.

Il est interdit de plier les genoux pour bloquer la balle.

Variante : avec des petits, le meneur se place au centre du cercle et lance la balle.

58. Béret ballon

Objectif : réflexe et rapidité.

But du jeu : faire des passes à son équipe et revenir en place le plus vite possible.

Dispositif : les équipes A et B sont alignées, face à leur ballon respectif situé à 3 ou 4m (un ballon par équipe).

Effectif : 16 à 20 joueurs répartis en deux équipes.

Consignes : Le meneur appelle un numéro. Les joueurs appelés courent ramasser le ballon. Les autres joueurs de l'équipe font cercle autour de leur joueur qui envoie le ballon à chacun d'eux. Quand tous les joueurs ont reçu le ballon, le joueur appelé repose le ballon et tout le monde retourne dans son camp.

Les joueurs de l'équipe ne sortent que lorsque leur joueur a ramassé le ballon : on demande alors au joueur qui a reçu la balle de lever un bras.

Critère de réussite : la première équipe à avoir réintégré son camp a gagné.

Des jeux de tradition, des jeux de cour...à partir du cycle 3

59. Les billes : le pot

Creuser un trou et tracer une ligne de départ à 3 m de distance.
Chaque joueur lance sa bille en visant le trou, depuis la ligne départ.
Le plus proche du pot jouera le premier au second tour, le plus éloigné le dernier.
Les billes restent sur le terrain. Au second tour, le premier joueur cherche à faire entrer le plus de billes possible dans le pot, jusqu'à ce qu'il manque le but ; il cède alors sa place au suivant.
Le joueur qui fait tomber la dernière bille ramasse toutes les billes du pot.

60. Les cerceaux : le cerceau sauté

Un enfant fait rouler le cerceau, un autre doit le traverser pendant son déplacement.

61. Les cerceaux : le hull-hop

Faire tourner le cerceau entre le pouce et l'index, autour de la main, des bras, des poignets, des genoux, de la taille...sans qu'il tombe.

62. Les osselets

Jeu d'osselet dont 1 rouge (5 osselets).

Les 10 parties proposées peuvent se réaliser séparément ou en les enchaînant. Elles peuvent se jouer seul ou à plusieurs, à tour de rôle. Dès qu'une partie est perdue, on laisse le tour au suivant. A chaque fois, reprendre son jeu à la partie où on s'était arrêté. A gagné celui qui arrive au bout des dix parties.

- **L'attrape*** : lancer un osselet et le rattraper avec la même main (faire de même avec les 4 autres).
- **La frappe*** : lancer un osselet et avant de le rattraper, frapper une fois le sol avec sa main (faire de même avec les 4 autres).
- **Le presse-bouton*** : lancer un osselet et avant de le rattraper, presser sur 2 boutons tracés au sol à la craie (faire de même avec les 4 autres).
- **La patte de mouche*** : lancer un osselet, le rattraper sur le dos de la main. Relancer et rattraper dans le creux de la même main (faire de même avec les 4 autres).
- **La touche*** : lancer le père (osselet rouge), toucher un fils (1 des 4 autres), rattraper le père . Recommencer avec les 3 autres.
- **La pousse*** : lancer le père, pousser un fils avec la même main, rattraper le père. Recommencer avec les 3 autres.
- **La rafle* à 1, 2, 3, 4 osselets** : lancer le père, prendre un fils avec la même main, rattraper le père. Recommencer avec les 3 autres. Puis les rafler par 2, par 3 et 1, par 4.

- **L'omelette*** : lancer le père, prendre un fils, rattraper le père. Lancer les 2 en main, prendre un autre fils. Lancer les 3 en main, prendre un autre fils,.....
- **La trime*** : lancer le jeu en entier, récupérer le plus d'osselets sur le dos de la main, puis les lancer pour les rattraper dans le creux de la main. Ceux tombés doivent être ramassés en rafle tous ensemble après avoir lancé l'osselet en l'air.
- **La tête de mort*** : placer les fils entre les doigts, placer le père sur le dos de la main. Lancer le père, le récupérer dans le creux de la main. A l'aide du pouce, faire tomber les fils dans le creux de la main. Puis les lancer tous, en récupérer le plus possible sur le dos, le père devant être parmi eux puis rafler tous les autres ensemble en lançant le père.

*** Les expressions ici employées sont celles répertoriées dans les ouvrages du début du XXe siècle. Sans doute devront-elles être changées pour correspondre davantage aux attentes et aux formulations des éducateurs et des enfants du XXIe siècle !**

63. Chat coupé

Sur un terrain délimité.

Le chat court après un joueur.

Si un autre joueur coupe le chemin entre le chat et le poursuivi, le chat doit poursuivre le joueur qui vient de « couper ».

Dès qu'un joueur est pris, il devient chat à son tour.

64. Le ballon - château

6 à 8 joueurs.

1 ballon léger.

1 cercle de 3 à 6m de rayon.

1 plus petit au milieu (1 cerceau) avec 4 ou 5 bouteilles en plastique (avec un peu de sable au fond).

1 gardien du château entre les 2 cercles.

Les attaquants doivent renverser avec le ballon les bouteilles, le gardien tentant de les protéger.

65. Gendarmes et voleurs

Objectif : jeu de stratégie, organisation spatiale, prise d'initiatives, recherche d'une performance collective.

But : mettre tous les voleurs en prison pour les gendarmes, éviter de l'être pour les voleurs.

Dispositif : deux équipes mais l'on veille à ce qu'il y ait plus de voleurs que de gendarmes (environ 1/3 gendarmes, 2/3 voleurs). Les gendarmes tâchent d'arrêter les voleurs en les touchant pour aller les mettre en prison dans un endroit déterminé à l'avance. Les prisonniers y font une chaîne en se tenant par la main. Ils peuvent être délivrés si un voleur libre touche le dernier de la chaîne.

Critère de réussite : le jeu se termine quand tous les voleurs ont été mis en prison.

66. Chameaux chamois

Objectif : réflexe et rapidité

But du jeu : rester dans son camp.

Dispositif : terrain de 30 à 40 m partagé en deux parties : une équipe chameau et une équipe chamois.

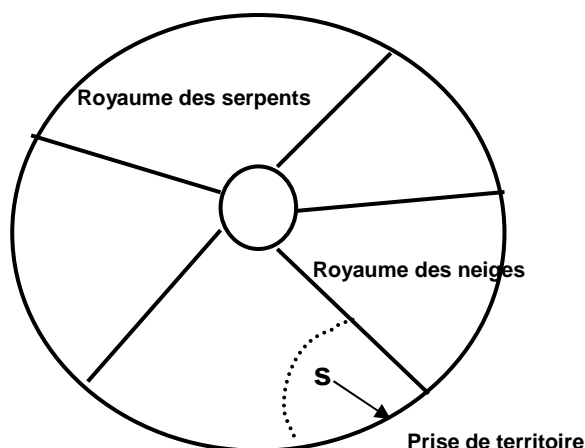
Chameau	○	X	chamois
	○	X	
	○	X	
	○	X	
	○	X	
	○	X	

Effectif : 10 à 30 joueurs, 2 équipes.

Consignes : le maître raconte une petite histoire improvisée dans laquelle il glissera les noms des équipes. Par exemple, à l'annonce du nom chameau, les chameaux s'enfuient dans leur camp poursuivis par les chamois. Les joueurs touchés changent de camp.

67. Je déclare la guerre*

4 à 8 joueurs



Tracer un cercle de 2 à 3 m de diamètre et le couper en autant de portions d'égale surface qu'il y a de joueurs.

Chacun inscrit dans sa portion le nom de son royaume (royaume des crapauds, des ténèbres, du soleil, des neiges...).

Les enfants placent un de leur pied dans leur royaume, l'autre à l'extérieur.

Un des joueurs crie : « Je déclare la guerre au roi de ; ». Le joueur désigné doit aller le plus rapidement possible au centre du cercle et crier : « Arrêtez-vous ».

Pendant ce temps, les autres se sont éloignés le plus rapidement possible du cercle.

Au cri du joueur, ils se figent. Le joueur du centre va essayer de rejoindre l'un des joueurs de son choix, après avoir déclaré le nombre de pas qu'il a l'intention de faire. S'il réussit, il délimite une portion du royaume (inscription d'une lettre dedans) qui lui appartient désormais. C'est à lui de définir la taille de sa prise avec le vaincu.

Tout le monde revient dans son royaume.

Le vaincu devient le joueur qui déclare la guerre...et la partie recommence.

*** Les expressions ici employées sont celles répertoriées dans les ouvrages du début du XXe siècle. Sans doute devront-elles être changées pour correspondre davantage aux attentes et aux formulations des éducateurs et des enfants du XXIe siècle !**

68. Le loup surveillé

On dépose à terre un mouchoir ou un autre objet. Les joueurs sont divisés en deux groupes ou camps appelés, l'un, le camp des loups, l'autre, le camp des gardiens. Le premier groupe se place à 25 pas de l'objet à enlever, celui des gardiens, du côté opposé et à 40 pas de cet objet.

Dans chaque camp, le chef de groupe désigne : d'un côté, le loup qui doit aller prendre le mouchoir ; de l'autre côté, le gardien qui doit saisir le loup avant qu'il n'ait eu le temps de rejoindre son camp.

Si le loup parvient à enlever l'objet et à rejoindre son groupe avant d'être touché par le gardien, celui-ci va augmenter le groupe des loups ; si, au contraire, il est touché, il va renforcer le camp adverse. Le jeu cesse lorsqu'il n'y a plus de joueurs dans l'un des deux groupes.

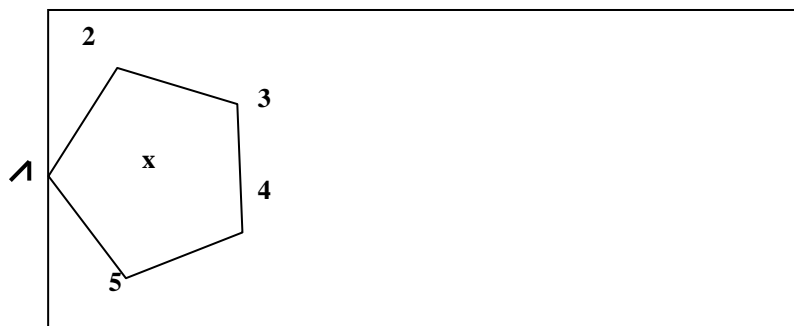
69. La grande thèque

Le matériel se compose de six piquets en bois, une balle en cuir et un bâton (la thèque) de 0,70 m de long environ, dont une extrémité s'élargit en forme de palette.

Le terrain de jeu est un grand rectangle.

A un extrémité, on dessine un pentagone régulier de 8 à 10 m de côté. A chacun des angles, on plante un piquet qui constitue « une base ».

Au milieu du polygone, on en plante un sixième qui marquera le « poste de service ». Les bases, numérotées vers la droite, portent les numéros 1,2,3,4,5. La base n°1 est le sommet de l'angle qui s'ouvre vers l'axe du terrain.



Les joueurs, au nombre de 12 à 18, sont divisés en 2 camps égaux qui, après tirage au sort, prennent le nom de « batteurs » ou celui de « trimeurs ». Ces derniers se dispersent autour du pentagone à des distances variables, prêts à recevoir la balle.

Le batteur se place avec la thèque à la base n° 1. Un de ses partenaires occupe le poste de service et lui lance la balle de manière que le batteur puisse normalement la recevoir et la frapper. Le batteur peut manquer deux fois la balle ; s'il la manque une troisième fois, il « sort », c'est à dire qu'il se retire du jeu. Tout batteur qui envoie la balle en dehors de l'angle formé par les bases 5, 1 et 2 sort également. L'a-t-il frappée régulièrement ? Il abandonne la thèque sur place et court à la base 2, puis, s'il en a le temps, aux bases 3, 4 et 5 pour revenir au point de départ.

S'il réussit à faire le circuit complet, son camp marque 5 points. Mais les trimeurs se sont hâtés de ramasser la balle pour le toucher pendant qu'il court entre les bases. S'il est touché, il sort et l'autre joueur de son camp prend la thèque.

Un coureur, menacé de trop près, n'est pas obligé de parcourir d'une seule traite tout le trajet. Il peut s'arrêter à l'une des bases et lever le bras en criant « But ». Il est alors imprenable, mais il perd le droit d'aller plus loin jusqu'à ce que la balle soit servie à nouveau.

Un second batteur opère ensuite de la même manière. Pendant qu'il court vers les bases 2, 3, etc... le premier joueur gagne les bases suivantes jusqu'au point de départ si possible, sans qu'il puisse être rejoint à une base intermédiaire, ni dépassé par le suivant. Pour tout joueur qui réussit à revenir à la base 1 après un ou plusieurs arrêts, le camp marque un point. Une balle reprise de volée par un trimeur fait sortir le batteur qui l'a lancée.

Quand il ne reste plus que deux batteurs en jeu, si l'un d'eux, après avoir frappé la balle, arrive à faire le tour complet des bases sans arrêt, tout son camp rentre en jeu et continue à tenir la thèque. S'il n'y réussit pas, on intervertit les rôles des camps et le jeu recommence.

Les trimeurs peuvent se passer la balle avant de la lancer sur un coureur, mais celui qui la lance ne doit pas faire plus de deux pas après l'avoir ramassée.

Nota : la thèque se joue habituellement en 2 manches. Le camp gagnant est celui qui compte le plus grand nombre de points. On peut aussi décider que la partie se jouera en plusieurs manches en changeant les rôles chaque fois qu'il y a 3 ou 5 joueurs sortis (convention). Dans ce cas, les joueurs ayant réussi à faire le circuit avec ou sans arrêt peuvent reprendre la thèque lorsque leur tour revient. La règle donnant le droit, lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs, de tenter de faire rentrer en jeu le camp entier, est annulée.

Conseils de l'école de Xertigny, classe de CM 2 :

Jeu pratiqué dans un gymnase (40 m x 20 m), avec deux équipes de 12 élèves :

- 1^{ère} phase : avec un ballon du type handball que le batteur essaie de lancer le plus loin possible.
- 2^{ème} phase : avec une balle renvoyée avec une raquette de bois (mini - tennis par exemple).
- 3^{ème} phase : avec une thèque. (Bâton terminé par une palette en bois).

70. La petite thèque

Le terrain est tracé comme pour la grande thèque ; ses dimensions sont un peu plus réduites. Les piquets des bases sont remplacés par des objets quelconques. La sixième base (poste de service) est supprimée. Le matériel se compose d'une simple balle de cuir. Les joueurs sont divisés en deux camps disposés comme pour la grande thèque. Un batteur, placé à la base n° 1, fait sauter légèrement la balle avec une main, puis la frappe vigoureusement avec la paume de l'autre main pour l'envoyer dans le terrain .

Il a droit à trois essais. Les règles sont les mêmes que celles de la grande thèque. Toutefois, le batteur ne peut continuer sa course après que la balle, ramassée par un trimeur, a été lancée dans le pentagone.

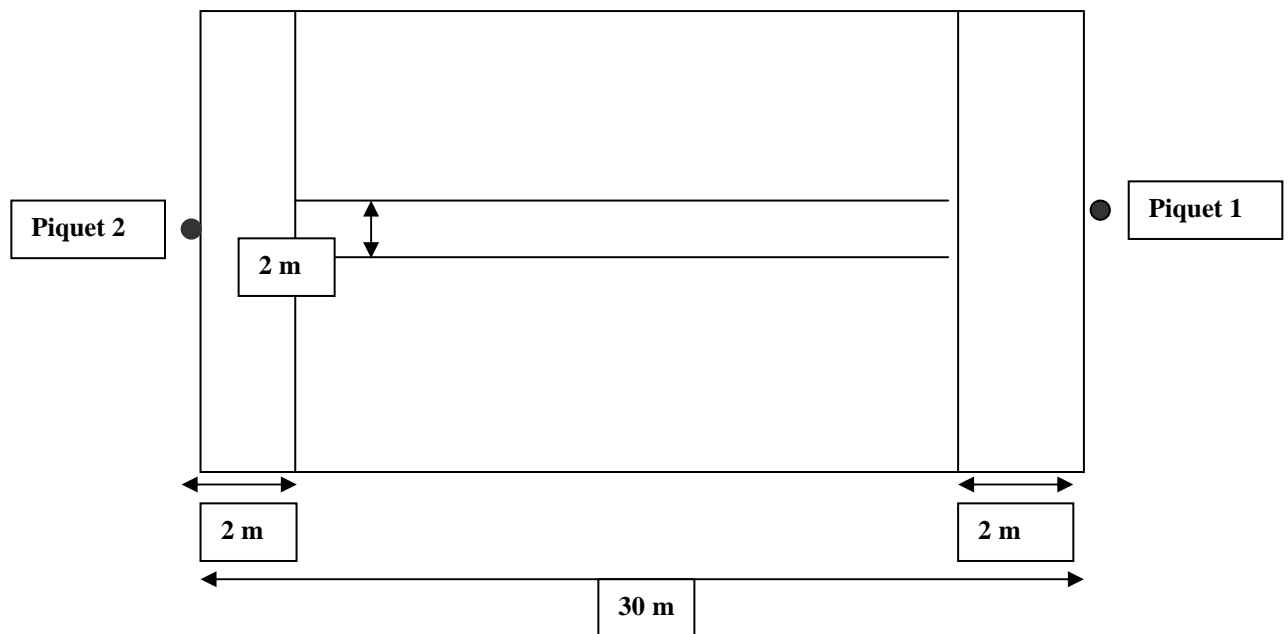
La balle doit être frappée par le batteur de manière à sortir du pentagone.

71. Le bat - ball (le ballon frappé)

Sur un terrain aussi uni que possible, on trace un rectangle de 20 à 30 mètres de longueur sur 15 à 20 mètres de largeur. Au milieu de chaque petit côté, est planté un piquet . Dans l'axe jalonné par les deux piquets, on trace un couloir de 2 mètres de largeur. Le long de chaque petit côté, à l'intérieur du rectangle, on trace un autre couloir de même largeur.

Les joueurs, au nombre de 12 à 20, sont divisés en 2 camps égaux. Le sort désigne le camp des lanceurs qui se groupent près d'un piquet (numéro 1) en dehors du rectangle. Le 1^{er} lanceur est muni du ballon qu'il lancera en le faisant sauter d'une main et en le frappant de l'autre. Les joueurs du camp adverse (les chasseurs) se répartissent à l'intérieur du terrain de jeu en dehors des couloirs.

Au signal de l'arbitre, le lanceur, tout en gardant un pied en contact avec le piquet n° 1 envoie le ballon dans le rectangle en évitant les mains des adversaires qui cherchent à s'en saisir pour le frapper. Le ballon doit tomber à l'intérieur du rectangle, mais il peut rouler ensuite au dehors. Toutefois, il ne peut toucher terre dans le couloir voisin du piquet de départ. S'il en est autrement, le lanceur recommence. Il a droit à 3 essais. Si au 3^{ème} essai le ballon est encore mal placé, soit qu'il tombe dans le petit couloir, soit qu'il tombe en dehors du terrain de jeu, le lanceur sort du jeu et passe le service au lanceur suivant.



Si le ballon est envoyé régulièrement, le lanceur court toucher le piquet opposé (numéro 2), puis revient à son point de départ. A l'aller, il doit suivre le couloir central ; au retour il peut courir dans tout le terrain de jeu, mais ne doit pas en sortir, ni reculer.

S'il commet une infraction à ces règles, il « sort ». Il en est de même si les adversaires parviennent à le toucher avec le ballon, soit à l'aller, soit au retour. Pendant qu'il est dans le couloir voisin du piquet numéro 2, il est imprenable, mais il ne peut y rester plus de 10 secondes.

Les chasseurs peuvent se déplacer et se passer le ballon. Ils n'ont pas le droit de le garder en mains au delà du temps strictement nécessaire pour le jeter sur le coureur. Ils ne doivent pas pénétrer dans le couloir central avant que le coureur n'y soit passé. Toute infraction à ces règles donne au coureur le droit de faire son trajet librement.

Si le coureur réussit son parcours sans faute, son camp marque un point et le ballon passe au suivant. Lorsque 3 ou 5 lanceurs sont « sortis », il y a changement de camp.

La partie se joue aux points en plusieurs manches.

Conseils de l'école de Géroménil, classe de CE2 / CM 1 :

- Mise en pratique simple.
- Les partenaires chasseurs doivent s'entendre sur les zones d'action sur le terrain.
- Les lanceurs doivent lancer loin et courir vite.
- Les chasseurs ne doivent pas gêner le passage du lanceur dans le couloir.

Variantes :

- ne pas donner de contrainte au niveau du lancer de balle.
- limiter le temps de présence au piquet 2.

Conseils de l'école de Dounoux, classe de CM1 / CM 2 :

- Varier le type de lancer : s'il n'y a pas eu, au préalable, d'apprentissage de type « lancer-frapper », les enfants éprouvent beaucoup de difficultés.
- Proposition d'un document d'évaluation collective (uniquement pour les lanceurs) :

Prénom du lanceur	Nombre d'essais	Lancers			Parcours		
		Réussis <i>mettre une croix</i>	Mal ajustés <i>combien ?</i>	Arrêtés <i>combien ?</i>	Sortie du lanceur	Parcours réussi	
					Règles non respectées <i>mettre une croix</i>	Lanceur touché A R <i>à l'aller = A</i> <i>Au retour = R</i>	<i>mettre une croix</i>



BIBLIOGRAPHIE

- **Les jeux scolaires** – G. DOCX, Inspecteur de la gymnastique dans les écoles de l'Etat – Nouvelle édition – Imprimerie DE.AD.WESMAEL-CHARLIER, Editeur – **NAMUR, 1894.**
- **Les jeux dans l'Education Physique, description de 166 jeux**
– Lieutenant E. BAISSAC – 12^{ème} Edition – CHARLES – LAVAUZELLE & Compagnie, Editeurs militaires, **PARIS, 1925.**

et quatre fascicules plus récents :

- **Jeux de tradition enfantine et jeux de cour** – Pascale POCARD, C.P.C.-E.P.S. – **C.D.A.P. VITTEL** (IEN Vitte).
- **A la découverte des jeux traditionnels cycles 1 et 2** – Commission Départementale "Activités cycles 1 et 2" – **Comité Départemental des Vosges U.S.E.P, janvier 1999.**
- **Revue E.P.S.1 n° 105, novembre – décembre 2001, num éro spécial sur « Danses et jeux du patrimoine ».**

- **« Jeux d'antan / jeux d'enfants » U.S.E.P. Nationale, 3 rue Récamier, 75341 Paris Cédex 7. Document édité à l'occasion de la semaine USEP, du 20 au 27 mars 2002.**

Document accessible, pour les école affiliées, auprès du comité départemental USEP, 49, rue Isabey, 54052 Nancy Cédex

☎03 83 28 70 28

