

Petits jeux - Notre Dame de Meknès
Novembre 2009 – Elise BUFFAUD

Jeux traditionnels	page 1
Jeux qui développent les sens.....	page 18
Jeux en lien avec les mathématiques, le langage ou la découverte du monde.....	page 20
Jeux de plateau	page 22

Chacun de ces jeux peuvent être adaptés à l'âge des enfants, au thème et à la compétence que vous voulez travailler. La liste des variantes n'est qu'indicative, à vous de l'adapter !

JEUX TRADITIONNELS

1) Un, deux, trois, SOLEIL !

Un des enfants (le soleil) se met face à un mur et tourne le dos aux autres qui sont regroupés derrière une ligne tracée à environ 6 mètres de lui. Il dit à voix haute : " Un, deux, trois soleil ! " et au mot soleil se retourne brusquement. Pendant ce temps, les autres enfants doivent avancer sans que « le soleil » ne les voie bouger. Il faut donc s'immobiliser avant que celui-ci ne se retourne.

Tous ceux que « le soleil » voit bouger repartent derrière la ligne.

Le gagnant est celui qui vient toucher "le soleil"... Il prend alors sa place.

2) Le filet de pêcheur

Ce jeu se joue en deux groupes : le premier groupe fera le filet, le second groupe les poissons.

Le groupe du filet décide en secret d'un chiffre (ou d'un mot dans une chanson) qui servira de signal.

Lorsque le "filet" est prêt, les joueurs-filet se mettent en ronde et lèvent leurs bras afin que les joueurs-poissons viennent au milieu de la ronde.

Les joueurs-poissons doivent passer et repasser entre les mailles du filet tandis que le filet compte (ou chante).

Lorsque le signal (le chiffre choisi ou le mot choisi) est prononcé, le filet baisse les bras et les poissons qui sont à ce moment là à l'intérieur de la ronde sont prisonniers. Ils viennent alors rejoindre le groupe du filet qui, de nouveau, choisit un mot signal.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul poisson libre.

On peut à ce moment là intervertir les rôles.

3) Colin Maillard

Matériel : un bandeau ou foulard pour bander les yeux

Délimitez un terrain de jeux, en choisissant un endroit plat et sans obstacles. Désignez un enfant et bandez-lui bien les yeux.

Faites-le tourner sur lui-même, mais pas trop vite, pour qu'il ne perde pas l'équilibre.

Après quelques tours, lâchez-le. Le jeu peut commencer.

Les autres enfants tournent alors autour de lui, chantonnet, lui parlent...

L'enfant aux yeux bandés essaye d'attraper l'un d'entre eux et de deviner son nom. S'il parvient à attraper et identifier un joueur, celui-ci est éliminé.

4) Les chaises musicales

Matériel: autant de chaises (ou d'autres sièges, coussins, cerceaux, feuilles de papier ou marque faisant office de siège) que de joueurs, moins une + un CD, une cassette ou un instrument de musique pour entendre de la musique

On choisit une musique assez brève durant laquelle les joueurs, en file indienne tourneront autour des chaises (ou coussins ou feuilles) disposées dos à dos.

Lorsque la musique s'arrête tous les joueurs sont priés de s'asseoir.

Celui qui reste debout est éliminé.

Il sort du jeu en même temps qu'une chaise, afin qu'il y ait toujours une chaise de moins que de participants.

Le joueur éliminé peut alors se charger de la musique et l'interrompre au moment où il le désire.

Lorsque la musique cesse tous les joueurs doivent trouver une place assise.

Celui qui n'en trouve pas et, à son tour éliminé, et va gentiment tenir compagnie à son petit camarade d'infortune en emportant à son tour un siège.

Lorsque le nombre de joueurs éliminés est d'au moins trois, on peut organiser le même jeu en parallèle avec ces premiers "perdants".

5) Les pingouins sur la banquise

Matériel: les feuilles d'un journal, musique

Comme dans le jeu des chaises musicales, les pingouins se promènent lorsque la musique joue, dès que la musique s'arrête, ils doivent se rassembler sur la banquise, qui est au début une grande banquise faite de plusieurs feuilles du journal.

Mais à chaque fois que la musique reprend, pendant que les pingouins se promènent, la banquise fond (on retire une feuille de journal).

Comme les pingouins s'entendent très bien entre eux ils se serrent sur les feuilles qui restent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une toute petite banquise (une feuille ou même une demi-feuille de journal) et où la place est de plus en plus difficile à trouver.

Lorsqu'il devient impossible à tous les pingouins de rester ensemble sur la banquise, le jeu s'arrête.

6) La patate chaude

Matériel : de la musique, une patate (pomme de terre ou autre légume ou autre objet)

Au minimum trois joueurs

Les joueurs forment un cercle.

Quand la musique commence, le premier joueur donne la patate le plus vite possible à son voisin de gauche, comme si la "patate" était très chaude!

Quand la musique s'arrête, le joueur qui a la patate entre les mains est éliminé.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur.

Variante: on peut aussi faire tourner deux "patates" lorsqu'on est nombreux et remplacer la musique par une chanson (ou comptine) reprise par les joueurs.

Variante: on peut aussi remplacer la "patate" par un réveil qui commence à sonner. Celui qui a le réveil entre les mains lorsque la sonnerie s'arrête est éliminé.

On peut encore prendre un compte-minutes mis en route, le temps désiré selon le nombre de joueurs. Celui qui a le compte-minutes entre les mains lorsqu'il sonne est éliminé.

7) La clé de Saint Georges

Matériel : une clé (ou un caillou, petits objet)

Les enfants s'assoient en rond. L'un d'entre eux fait le tour en portant la « clé » à la main et en chantant « je porte, je porte, la clé de Saint Georges, quand j'aurai assez porté, je la laisserai tomber au pied d'un rocher... ne regardez pas le renard qui passe, mais regardez-le quand il est passé ohé matelots sur les flots, regardez derrière vos dos. » Pendant son tour, il dépose la clé discrètement derrière un de ses pairs. A la fin de la chanson, les enfants se retournent pour voir qui a la clé. Celui qui a la clé court pour rattraper l'enfant qui a déposé la clé derrière lui... Puis il prend sa place...

Variantes : Le facteur n'est pas passé, il ne passera jamais, Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi et dimanche.

8) La queue du chat

Les enfants sont divisés en 2 équipes, il y a aussi 2 chiens (chasseurs).

Ils se tiennent par les hanches et se promènent dans la salle.

Le premier enfant est la tête du chat (il supervise les opérations) le dernier est la queue (même rôle).

Le chien doit essayer d'attraper la queue du chat, les enfants doivent se mouvoir le plus possible afin de ne pas se faire mordre!

Chaque fois que la queue est touchée, un enfant se détache et est éliminé.

L'équipe gagnante est celle qui comptera le plus d'enfant à la fin du temps donné par le meneur.

9) Jeux de chat

1. Chat baissé

- un joueur (le chat) doit attraper une souris qui, lorsqu'elle sera touchée par le chat, deviendra chat à son tour.

Pour échapper au chat une seule méthode: se baisser! A genoux ou accroupi ou à plat ventre, qu'importe la manière d'être baissé, le chat ne pourra pas vous toucher.

2. Chat perché

- un joueur (le chat) doit attraper une souris qui, lorsqu'elle sera touchée par le chat, deviendra chat à son tour.

Pour échapper au chat une seule méthode: grimper, se percher quelque part! Sur une chaise, un arbre, une pierre, un banc, qu'importe l'endroit où vous êtes perché, le chat ne pourra pas vous toucher. Mais attention pour que le jeu se poursuive ne restez pas perché éternellement

3. Chat blessé

- un joueur (le chat) doit attraper une souris qui, lorsqu'elle sera touchée par le chat, deviendra chat à son tour.

Pas moyen d'échapper au chat!

Lorsqu'on est touché par le chat, on est blessé là où il nous a touché et on doit se tenir l'endroit où on a été touché. Il va sans dire que lorsqu'on a été touché au pied on s'aperçoit très vite qu'il est très difficile de courir avec une main sur le pied!

4. Chat glaçon

- un joueur (le chat) doit attraper une souris qui, lorsqu'elle sera touchée par le chat, se transformera en "glaçon" c'est-à-dire en statue immobile, jusqu'à ce qu'une autre souris vienne la toucher à nouveau pour la délivrer du maléfice.

Le chat n'est vainqueur que lorsque toutes les souris sont transformées en glaçon, car elles ne peuvent plus se délivrer l'une l'autre.

10) La poste court

Un joueur est désigné pour être "le courrier".

Il a les yeux bandés.

Les autres, en rond autour de lui, se donnent des noms de villes (Montréal, Paris, Berne, etc...).

Le courrier annonce: "la poste court entre... Paris et Berne!"

Les joueurs portant ces noms doivent alors échanger leur place sans se faire prendre par le courrier.

Si l'un des deux se fait prendre, il remplace alors le courrier.

De temps en temps le courrier peut annoncer: "Poste générale", tous les joueurs doivent alors changer de place.

11) La poule et ses poussins (ou le berger et ses moutons)

Un joueur est choisi pour être la poule (ou le berger) et, derrière lui, se tiennent à la queue-leu-leu (en petit train) tous ses poussins (ou ses moutons).

Un autre joueur est choisi pour être le renard (ou le loup). Il doit attraper un poussin (ou un mouton) sans que la poule (ou le berger) ne le touche.

La poule (ou le berger) protège ses poussins (ou ses moutons) soit en courant, soit en gesticulant; mais si le renard est rapide il arrive souvent à "croquer" en le touchant, le dernier petit poussin de la file.

12) Grand-Mère veux-tu ?

Un joueur, la grand-mère, se tient près d'un mur.

Les autres joueurs en ligne à une vingtaine de pas du mur lui demandent:

- "Grand-Mère veux tu?"

La grand-mère répond:

"Oui, mon enfant".

Les joueurs poursuivent la question:

"Combien de pas?"

et la grand-mère s'empresse de répondre:

"trois pas de géant", ou "deux pas de fourmi" ou encore "un pas de serpent".

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).

Celui qui atteindra le mur le premier remplacera la grand-mère.

13) Manchot est maître chez lui

Se joue à deux (ou deux par deux lorsqu'on est en groupe)

On dessine un cercle par terre (à la craie ou avec un bâton si on est sur le sable).

Les deux joueurs se mettent dos à dos à l'intérieur de ce cercle et, restant dos à dos, sans s'aider de leurs mains ou bras (ils sont "manchots"), ils doivent réussir à faire sortir l'autre du cercle.

Le gagnant est maître chez lui.

14) Cache-cache

Un joueur est désigné pour "s'y coller". C'est-à-dire qu'il restera à compter sans regarder jusqu'à 20 (ou plus) pendant que les autres joueurs iront se cacher.

Une fois arrivé au bout du compte il va entreprendre de les trouver.

Lorsqu'il trouve un joueur il doit réussir à le toucher avant que celui-ci ne regagne l'endroit du départ.

Pour que ce jeu reste amusant il faut au préalable fixer une limite de temps et de surface.

15) Les trois tapes

2 équipes placées face à face sur deux lignes parallèles distantes de 10 à 15 m.

Un joueur de l'équipe 1 vient engager en donnant 3 tapes sur les mains d'un joueur de l'équipe 2.

Le joueur lorsqu'il reçoit la troisième tape doit poursuivre son adversaire et le toucher avant qu'il soit retourné dans son camp.

Puis le joueur de l'équipe 2 va provoquer un joueur de l'équipe 1 et ainsi de suite...

La partie se joue en 10, 15 ou 20 points.

16) la bataille des planètes

On désigne un maître des planètes. Les autres joueurs se mettent en équipes de 3 ou 4 et s'accrochent les uns aux autres.

Chaque équipe se donne un nom de planète.

Le maître annonce par exemple: "Pluton contre Neptune!".

Les joueurs de l'équipe de Pluton viennent essayer, durant une minute, de décrocher les joueurs de l'équipe de Neptune. Les joueurs de Neptune qui seront "décrochés" iront rejoindre Pluton.

Si aucun joueur n'est décroché au bout du temps limite, les joueurs de Pluton repartent bredouilles dans leur équipe.

La dernière planète qui reste entière a gagné.

17) La rivière aux crocodiles

BUT : Les enfants doivent traverser une rivière sans se faire attraper par un crocodile.

Une rivière est matérialisée par deux lignes parallèles espacées de 5 mètres.

Les enfants disposent d'un foulard placé à leur ceinture. Au signal, les enfants positionnés sur une ligne doivent rejoindre l'autre ligne sans se faire subtiliser leur foulard par les deux

crocodiles qui se situent dans la rivière. Les enfants n'ayant plus de foulard deviennent à leur tour crocodile et remplacent les crocodiles précédents.

Variantes : - pas de foulard, le crocodile doit simplement toucher les enfants pour les attraper

- augmenter le nombre de crocodiles au départ
- varier la taille de la rivière
- varier le mode déplacement (à 4 pattes, en sautant, en rampant) du crocodile ou des enfants.

18) Les lapins dans leur terrier

BUT : Réintégrer son terrier le plus rapidement possible, après avoir effectué le tour d'une ronde.

La moitié des enfants de la classe forment une ronde en se tenant debout, jambes écartées.

Les autres enfants (les lapins), se situent à l'intérieur de la ronde.

Au signal, chaque lapin doit quitter la ronde par un terrier défini à l'avance (en passant sous les jambes de son partenaire), faire le tour de la ronde, puis regagner l'intérieur en rentrant par le même terrier.

Variantes : - former un couloir à l'extérieur de la ronde

- rendre la cible mobile en faisant tourner la ronde des terriers
- Définir l'entrée possible des lapins dans leur terrier par un signal sonore (ne pas limiter le déplacement des lapins à un seul tour).
- Ne pas attribuer un terrier à chaque lapin, chaque lapin pouvant rentrer dans le terrier le plus proche au moment du signal.

19) L'ECUREUIL EN CAGE

BUT : Pour chaque écureuil, retrouver sa cage le plus rapidement possible.

Les enfants sont répartis par groupes de trois dans l'ensemble de l'aire de jeu.

Parmi les trois, deux enfants, face à face, forment une cage en se donnant la main.

Le troisième enfant, "l'écureuil", est dans sa cage.

Au premier signal, les écureuils sortent de leur cage et vont se promener dans la salle. Au deuxième signal, ils doivent regagner leur cage le plus rapidement possible.

Variantes : - Varier les modes de déplacement (à quatre pattes, en sautant, en rampant)

- Rendre possible le déplacement des cages pendant le déplacement des écureuils.
- Ne pas attribuer une cage à chaque écureuil (laisser la possibilité aux écureuils de rejoindre n'importe quelle cage).
- Remplacer les deux enfants par des cerceaux pour matérialiser les cages.
- Donner des contraintes aux écureuils (par exemple, aller chercher une noisette avant de rejoindre sa cage)

20) Les trois refuges

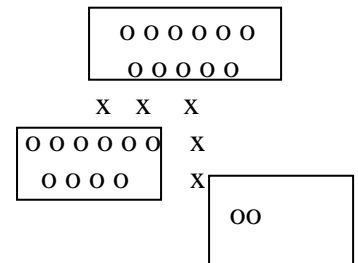
BUT : Pour les enfants (o) qui se trouvent dans un refuge, aller dans un autre refuge sans se faire prendre le foulard placé à leur ceinture.

Pour les enfants (x) situés en dehors des refuges, prendre le foulard d'un enfant (o).

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Les enfants (o), munis d'un foulard passé dans leur ceinture, sont répartis dans trois refuges. Au signal, ils doivent changer de refuge sans se faire prendre leur foulard par les enfants (x).

Les enfants (o) dépossédés de leur foulard deviennent (x) pour la partie suivante. Les enfants (x) qui ont pris un foulard deviennent (o) etc



CONDITIONS DE MISE EN ŒUVRE :

Matériel : tapis, bancs, craie ou adhésif pour matérialiser les refuges; un foulard par enfant.

Variantes : - les enfants (x) doivent simplement toucher les enfants (o) au lieu de leur prendre leur foulard

- Définir le nombre d'enfants (o) devant se trouver dans chaque refuge au début et/ou à la fin du jeu (par exemple, 6 enfants dans chaque refuge au début du jeu, pas plus de 7 enfants par refuge à la fin du jeu).
- Varier l'espace entre les différents refuges.
- Varier les formes de déplacement des enfants (o) et/ou (x) (à cloche-pied, à pieds joints, en rampant, etc...)
- Demander aux enfants (o) de prendre un objet au sol (anneau par exemple) avant de rentrer dans un refuge.
- Encombrer l'espace d'action.

21) Les sorciers

BUT : Pour les sorciers, toucher le plus grand nombre de joueurs. Pour les joueurs, ne pas se faire toucher par les sorciers.

Pendant un temps défini, les sorciers doivent toucher le plus grand nombre de joueurs dans un terrain délimité. Les joueurs touchés doivent s'asseoir.

Variantes : - Augmenter ou diminuer le nombre de sorciers.

- Augmenter ou diminuer le temps de jeu.
- Augmenter ou diminuer l'espace d'action.
- Varier les modes de déplacement (à quatre pattes, en sautant, en rampant, en courant, en marchant)
- Créer un certain nombre d'espaces refuges (cerceaux, tapis, etc...) permettant aux joueurs de pouvoir se reposer.
- Encombrer l'espace d'action.

22) Vider les paniers

BUT : Pour les “videurs de panier”, vider les paniers le plus rapidement possible en envoyant les ballons dans l’espace d’action. Pour les “ramasseurs”, ramasser le plus rapidement possible les ballons pour les replacer dans les différents paniers et éviter ainsi qu’un panier soit complètement vide.

Deux ou trois enfants doivent vider le plus rapidement possible un ou plusieurs paniers contenant des ballons dans un espace d’action clairement identifié. Les autres enfants doivent ramasser les ballons au fur et à mesure et les replacer dans les différents paniers.

Variantes : - Varier la nature des objets à lancer (ballons de différentes tailles, sacs de graines, anneaux etc...)

- Varier la quantité de ballons.
- Varier l’espace d’action
- Varier le nombre et la position des paniers (position des paniers dans la salle, distance entre les paniers, nombre de ballons par panier).
- Associer les ballons à des paniers (en utilisant des couleurs différentes)
- Varier le nombre et la nature des objets à rapporter (rapporter 2 ballons à la fois, rapporter 2 ballons identiques, 2 ballons différents etc...)
- Encombrer l’espace d’action.

23) Minuit dans la bergerie

BUT : Pour le loup, attraper le plus de moutons possible.

Pour les moutons, rejoindre la bergerie sans se faire attraper par le loup.

Des enfants “moutons” se déplacent à l’intérieur d’un espace défini. Ils demandent régulièrement l’heure à un enfant “loup”. Ce dernier répond en donnant l’heure de son choix. Quand il répond “minuit”, il s’élance pour attraper les moutons qui doivent s’enfuir pour regagner la bergerie.

Variantes : - Augmenter le nombre de loups.

- Définir un espace de départ pour les moutons.
- Attribuer à chaque mouton un foulard qu’il place au niveau de la ceinture. Le loup attrape les moutons en leur prenant leur foulard.
- Encombrer l’espace d’évolution (tapis, cerceaux,...)
- Modifier l’emplacement de la bergerie (dans un coin, au milieu de l’espace)
- Augmenter le nombre de bergeries.
- Dans le cas où il y a plusieurs bergeries, limiter le nombre de moutons pouvant pénétrer dans chacune des bergeries.
- Varier les modes de déplacement des moutons et/ou du loup.
- Demander aux moutons de prendre un objet au sol (anneau par exemple) avant de pénétrer dans la bergerie.

24) La balle assise

BUT : Quand l'enfant est possesseur du ballon (il est chasseur), toucher un ou plusieurs adversaires pour les "faire" prisonniers.

Quand l'enfant n'est pas possesseur du ballon (il est lapin), éviter de se faire toucher.

Quand l'enfant est prisonnier, essayer de se délivrer en touchant le ballon.

Les enfants sont répartis sur l'ensemble de l'espace d'action. Le maître lance un ballon.

Le premier qui attrape le ballon peut "tirer" sur n'importe quel joueur pour le "faire" prisonnier (les déplacements avec le ballon sont autorisés dans le jeu initial). Le joueur touché doit immédiatement s'asseoir.

Le ballon, rendu disponible, peut être pris par un autre enfant qui peut de nouveau "tirer" sur un autre joueur etc...

Les joueurs prisonniers peuvent être libérés s'ils parviennent à toucher le ballon.

Variantes : - Augmenter le nombre de ballons

- Varier l'espace de jeu (plus ou moins vaste, en couloir, en carré etc...).
- Interdire le déplacement avec le ballon.
- Interdire les rebonds pour être touché
- Le joueur qui bloque le ballon devient chasseur
- Donner des contraintes de déplacement avec le ballon (en dribblant, en le limitant à trois pas etc...).
- Modifier la nature du ballon (plus ou moins lourd, de volume différent etc...).
- Encombrer l'espace d'action.

25) Les balles brûlantes

BUT : Pour chacune des équipes, avoir le moins de ballons dans son propre camp.

Les enfants sont répartis dans deux équipes.

Ces deux équipes occupent chacune la moitié de l'espace disponible. Les deux camps sont séparés par une marque distincte.

Chaque équipe dispose de la même provision de ballons (au moins autant de ballons que d'enfants) qu'elle doit envoyer dans le camp adverse pour s'en débarrasser. Tout ballon qui arrive dans un camp est aussitôt renvoyé dans le camp adverse.

L'équipe gagnante est celle qui dispose du moins de ballons dans son propre camp à la fin du jeu.

Variantes : - Augmenter ou diminuer le nombre de ballons.

- Varier la nature des objets à lancer (ballons de tailles et de masses différentes, cerceaux, anneaux ...)
- Utiliser différentes manières de renvoyer le ballon (shooter, faire rouler, ...).
- Varier la durée du jeu.
- Modifier la nature et/ou la grandeur de l'espace (espace plus ou moins vaste, plus ou moins long, ...)
- Lancer par-dessus les bancs.
- Faire rouler par-dessous.

26) Les belettes

BUT : S'emparer d'un terrier libre.

Au début du jeu, chaque lapin se situe dans un terrier (un cerceau).

Trois belettes se promènent autour des terriers.

Au signal, tous les lapins doivent changer de terrier. Les belettes en profitent pour s'installer dans un terrier libre. Les trois lapins qui ne retrouvent pas de terrier deviennent des belettes etc ...

Variantes : - Varier l'espace entre les terriers.

- Varier les modes de déplacement des lapins et/ou des belettes (à cloche-pied, à quatre pattes, en rampant, etc...).
- Différencier les terriers (en utilisant des cerceaux de couleurs différentes par exemple).
- Encombrer l'espace d'action.

27) Cercles mobiles

BUT : Etre le premier groupe à réaliser une ronde autour de son ballon (les enfants d'un même groupe doivent être assis et se tenir la main).

Former 4 ou 5 équipes (en fonction de l'effectif de la classe). Chaque équipe dispose d'une couleur de dossard différente.

A chaque équipe est associé un ballon de la même couleur que leur dossard.

Les enfants sont répartis dans l'ensemble de l'espace disponible (sans tenir compte des groupes).

Le jeu débute lorsque le maître lance tous les ballons (de manière aléatoire).

Les enfants doivent alors s'organiser par groupe pour récupérer leur ballon, former une ronde en positionnant le ballon au centre de cette ronde.

Variantes : - Ne pas attribuer de couleur de ballon aux différentes équipes.

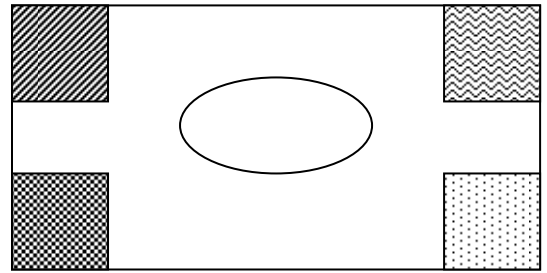
- Augmenter l'espace d'activité.
- Attribuer 2 ballons par groupes (les deux ballons devront se trouver au centre de la ronde).
- Augmenter ou diminuer le nombre d'enfants par groupe.
- Modifier la position initiale des enfants (positionner chaque groupe à un coin de la salle).
- Encombrer l'espace d'action.

28) La course aux couleurs

BUT : Il s'agit pour les enfants de récupérer sur le terrain les objets de la couleur de leur équipe, de les porter le plus vite possible dans une zone de même couleur qui correspond à leur camp.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Au début du jeu, l'ensemble des enfants se situe dans une zone centrale. Au signal de départ, ils doivent chercher, un par un, des objets correspondant à la couleur de leur équipe et les apporter dans leur camp. La première équipe à avoir apporté l'ensemble des objets de sa couleur a gagné.



Variantes : - Varier les objets à prendre et à transporter (objets plus ou moins lourds, objets plus ou moins encombrants, objets à porter à deux, etc...).

- Rendre possible la prise simultanée de deux objets.
- Varier les formes de déplacement des enfants (à cloche-pied, à pieds joints, en rampant etc...).
- Augmenter ou diminuer le nombre d'objets.
- Augmenter l'espace d'action.
- Encombrer l'espace d'action.

29) Les déménageurs

BUT : Déménager le plus rapidement possible un nombre d'éléments fixé au départ.

Les enfants sont répartis en équipes de 4 à 6 joueurs.

Chaque équipe doit reconstituer "sa maison" dans un espace défini.

Pour reconstituer cette maison, il doivent transporter, individuellement ou à plusieurs, un certain nombre d'éléments (chaises, tables, tapis, gros cartons, blocs de mousse etc..) et les positionner dans un espace défini. Une maison "témoin" ou un schéma montrant l'aménagement à reconstituer peuvent être proposés.

L'équipe gagnante est celle qui aura la première reconstitué correctement sa maison.

Variantes : - Constituer des équipes plus petites (2 ou 3 enfants) si le matériel reste suffisamment conséquent.

- Augmenter le nombre d'objets à déplacer.
- Varier la nature des objets à transporter (plus ou moins lourd, plus ou moins encombrant).
- Augmenter la surface de l'espace d'action.
- Encombrer l'espace d'action.

30) Les ours dans leur tanière

BUT : Pour les défenseurs (les ours), rester le plus longtemps possible dans leur tanière (matérialisée par des tapis).

Pour les attaquants (les chasseurs), "déloger" le plus rapidement possible tous les ours de leur tanière.

La classe est partagée en 2 équipes : l'équipe des ours et l'équipe des chasseurs.

Au départ du jeu, tous les ours se situent dans leur tanière. Au signal de départ, les chasseurs doivent dans un temps défini "déloger" le maximum d'ours de leur tanière.

Dans la deuxième partie du jeu, les ours deviennent chasseurs, les chasseurs deviennent ours et la même situation est reproduite.

L'équipe gagnante est celle qui aura "délogé" le plus d'ours dans le temps défini.

Spécificité de l'activité: ce jeu faisant partie de la famille des jeux d'opposition, mettre en place très rapidement des "règles d'or" (ne pas prendre par le cou, ne pas pincer...) et prévoir un échauffement musculaire important.

Variantes : - Augmenter ou diminuer l'espace matérialisant la tanière.
- Augmenter ou diminuer le temps de jeu.

31) La maison du petit cochon

Groupes de 4 enfants : 2 enfants à genoux, se tiennent par les mains, bras tendus en hauteur, ils représentent la maison, 1 enfant fait le cochon, il se cache dans la maison. Le quatrième enfant est le loup, pour attraper le cochon il pousse de toutes ses forces pour faire basculer la maison.

Quand celle-ci est renversée le cochon remplace le loup. Recommencer en changeant les rôles des enfants.

Spécificité de l'activité : ce jeu faisant partie de la famille des jeux d'opposition, mettre en place très rapidement des "règles d'or" (ne pas prendre par le cou, ne pas pincer...) et prévoir un échauffement musculaire important.

32) Le béret

Former deux équipes. Chaque équipe est placée derrière une ligne, de part et d'autre d'un objet (le béret). La maîtresse donne à chaque membre de chaque équipe un numéro (sans que l'équipe adverse entende). Ex : s'il y a 10 joueurs par équipe, il y aura un joueur 1, un joueur 2, ..., un joueur 10 dans chaque équipe.

L'adulte appelle un numéro. L'élève de chaque équipe ainsi appelé doit s'emparer du béret avant son adversaire et le rapporter dans son camp sans se faire toucher par l'adversaire.

1 point est marqué par le joueur qui rapporte le béret, ou par l'autre si le joueur qui détient le béret se fait toucher.

Variante : - varier la taille du terrain

- encombrer le terrain
- donner plusieurs fois le même numéro au sein de chaque équipe
- appeler plusieurs numéros en même temps
- au lieu de dire le numéro, l'adulte montre une pancarte pour apprendre aux enfants à lire les nombres
- au lieu de donner un numéro, les joueurs se voient donner des lettres

33) La chasse aux couleurs

Au centre du terrain, matérialiser une bande d'un mètre à l'aide des 2 cordes et y déposer les objets. Au fond des 2 parties du terrain, déposer les cerceaux.

Chaque joueur dans un cerceau.

Au signal, aller chercher un objet rouge ... le gagnant est le premier à ramener son objet....

Variantes : - imposer la couleur et la nature de l'objet.

- jeu en équipes (de 3), 3 enfants dans un cerceau. Le but est de rassembler 2 objets de chaque couleur...

34) La marchande

Matérialiser 2 lignes de départ parallèles, distantes de 15 m...

Placer 2 équipes égales de part et d'autre (chaque enfant a un nom de couleur)... au centre : une marchande avec autant de foulards que de joueurs.

But : répondre à l'appel du nom de la couleur pour s'emparer du foulard tendu par la marchande.

Variantes : - changer les foulards par des anneaux

- changer les couleurs par des nombres
- modifier les modes de déplacement

35) L'épervier

Les enfants (oiseaux) se situent derrière une ligne de fond. Un épervier se trouve dans son camp à l'opposé des enfants.

Lorsque l'épervier dit « Attention, épervier sortez ! », les enfants doivent traverser le terrain sans se faire toucher par l'épervier.

Les joueurs touchés deviennent éperviers en se tenant la main par groupes de 2 ou 3.

Variantes : - les joueurs touchés restent immobiles là où ils ont été touchés jambes écartées.

Pour être délivré, un autre joueur doit passer sous ses jambes.

- les joueurs touchés forment une chaîne au milieu du terrain. Les autres joueurs en délivre un en touchant la main de celui qui se trouve en bout de chaîne
- varier la taille du terrain
- encombrer le terrain

36) La thèque

Terrain à l'intérieur duquel sont placées 5 bornes (des cerceaux par exemple).

Former des équipes de 6 joueurs.

Une équipe de "coureurs" affronte une équipe de "ramasseurs".

Les coureurs, à tour de rôle, lancent la balle dans le terrain, et font le plus de tours possible des bornes, avant que les ramasseurs aient rapporté la balle au point de départ.

L'équipe qui a fait le plus de tours au total a gagné.

37) Gagne terrain

Deux adversaires se font face l'un de l'autre sur un terrain long.

Faire reculer l'adversaire jusqu'à la ligne de fond en lui lançant le ballon le plus loin possible.

Le receveur renvoie de l'endroit où il a pu bloquer le ballon.

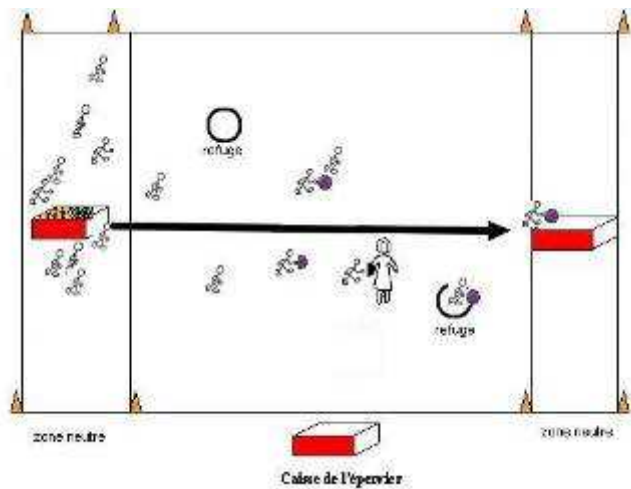
38) L'épervier voleur

Les enfants se trouvent derrière une ligne de fond, chacun avec un ballon. Un épervier se trouve dans son camp à l'opposé. Lorsqu'il dit « Attention épervier sortez ! », les enfants doivent traverser le terrain avec leur ballon (en dribblant ou au pied).

L'épervier essaie d'envoyer leur ballon hors du terrain.

Les joueurs pris s'assoient dans leur terrain pour former des obstacles.

39) L'épervier déménageur



BUT : Transporter les ballons de l'autre côté du terrain, sans se faire toucher par l'épervier.

Au signal, les joueurs transportent un objet à la fois de l'autre côté du terrain de jeu sans se faire toucher par l'épervier (qui peut être la maîtresse). Le joueur touché donne son objet à l'épervier qui le dépose dans sa caisse.

Tout joueur dans une zone neutre ou un refuge est invulnérable.

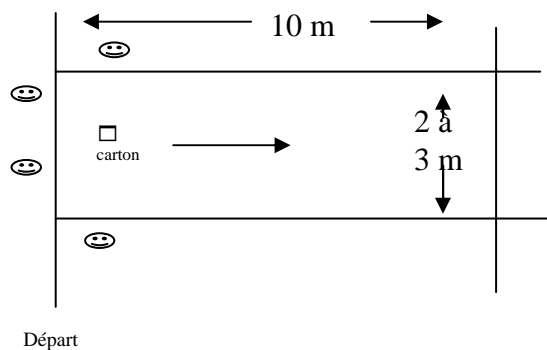
Variantes :

- Les joueurs touchés deviennent des éperviers (4 – 5 éperviers maximum)
- Faire jouer d'entrée un groupe de 4- 5 éperviers
- Modifier l'espace en variant les zones « refuge », la largeur de l'aire de jeu.

40) Pousse-pousse carton

BUT : Faire avancer son carton jusqu'à la ligne d'arrivée avant l'équipe adverse.

Prévoir autant de couloirs que d'équipes (5 à 6 enfants par équipe), un ballon par enfant.



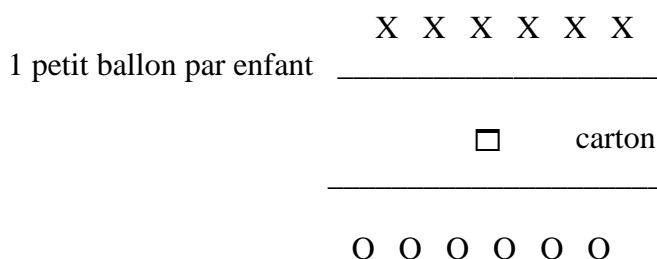
Tirer sur le carton avec le ballon pour le faire avancer. Les joueurs ne doivent pas entrer dans le couloir. Les enfants tirent librement (pas d'ordre de passage).

Variantes :

- Varier la longueur et la largeur du couloir.
- Utiliser des balles et des ballons de formes différentes.

41) Carton chasse

BUT : Pousser le carton au-delà de la ligne adverse.



Tout joueur ne peut tirer que derrière sa ligne. Il a le droit de récupérer les balles dans son camp et au milieu du terrain, à tout instant. Quand le carton franchit la ligne opposée l'équipe a gagné.

Variantes :

- Varier la largeur du couloir en fonction des réussites.
- Remplacer le carton par un ballon de type basket.
- Utiliser des engins de taille et de forme différentes.

42) Jeu du tunnel

Un petit groupe (10) en fonction des tailles. Les enfants se placent côte à côte et à quatre pattes, afin de former un tunnel. Le premier à gauche passe sous ses camarades et vient se placer après le dernier puis le suivant passe et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier soit passé. Faire rester les enfants en place même quand ils sont passés.

Variantes : - les élèves sont les uns derrière les autres jambes écartées.

43) Tunnel ballon

Former des équipes. Les élèves de chaque équipe sont les uns derrière les autres jambes écartées (pour former le tunnel). Le premier de la file doit lancer le ballon afin de le faire passer sous le tunnel. Le dernier du tunnel rattrape le ballon, va se placer au début du tunnel et lance le ballon à son tour. Le but est de terminer avec les équipes adverses.

44) Les épouvantails

Délimiter 1 terrain de 25 m à l'aide des 2 cordes. Répartir les cerceaux au-delà des 2 cordes. Partager la classe en 2 groupes de chaque côté et 2 élèves-épouvantails au centre du terrain dos à dos dans des grands cerceaux.

Au signal, accrocher ses anneaux le plus vite possible au bras de l'épouvantail. (1 cerceau à la fois).

Variantes : - les épouvantails peuvent se déplacer sur 3 cerceaux.

- introduction d'un nouveau personnage : le voleur. Les 2 voleurs essayent de s'emparer des anneaux (un à un) sur l'épouvantail adverse... Ils doivent ensuite déposer ces anneaux dans une caisse.

45) Jacques a dit

Le meneur Jacques donne des ordres tels que « Jacques à dit : lever un bras, Jacques à dit sauter, Jacques a dit touche ta tête, ... ». Les autres élèves doivent exécuter les ordres de Jacques. Par contre, si Jacques dit seulement « Lever un bras, ou sauter, ou touche ta tête », les élèves ne doivent pas exécuter l'ordre ... Ceux qui le font sont éliminés.

46) Chef d'orchestre

Les enfants sont assis en rond. Un élève désigné comme chef d'orchestre doit faire des gestes (taper sur ses genoux, puis taper dans les mains, puis sur les épaules, puis sur la tête) et tous les autres doivent faire la même chose que lui. Une fois que le jeu est bien compris, on peut faire sortir un enfant (puis 2 ou 3) ou lui cacher les yeux pendant que l'on désigne un chef d'orchestre que le reste de la ronde suivra. Les élèves sortis rentrent à nouveau dans la classe et observent la ronde pour deviner qui est le chef d'orchestre.

47) Passe à 10

La classe est divisée en deux équipes. Tous les joueurs sont éparpillés sur le terrain. Un ballon est mis en jeu et les membres d'une équipe doivent réussir à se faire 10 passes sans que les adversaires attrapent le ballon. Si le ballon est intercepté par les adversaires, le compteur du nombre de passe repart à zéro et les adversaires tentent de se faire 10 passes sans se faire prendre le ballon. L'équipe gagnante est celle qui arrive à faire 10 passes.

48) Tomate

Se mettre en ronde et écarter les jambes. Les pieds des joueurs doivent se toucher. Essayer de faire rouler le ballon entre les jambes de son adversaire. Au début, on a le droit d'utiliser ses deux mains (doigts croisés). Si le ballon passe entre les jambes d'un joueur, la 1ère fois il ne peut plus jouer qu'avec une main (il met l'autre derrière son dos). La 2ème fois, il doit se placer dos au cercle et utiliser ses deux mains. La 3ème fois il est toujours dos aux autres et n'a plus qu'une main pour jouer. La 4ème fois il est éliminé. Les autres joueurs reforment une ronde plus petite.

49) Balle au prisonnier

Prisonniers du camp n°2	Délimiter un terrain avec une frontière au milieu pour séparer les deux camps.
Camp n°1	Tracer deux rectangles au fond de chaque camp. Ils seront réservés aux prisonniers (v. schéma ci-joint). Constituer deux équipes. Chaque équipe se place dans un camp.
Camp n°2	Le but est de toucher avec le ballon l'un des joueurs de l'équipe adverse. Lorsqu'un membre d'une équipe est touché, il doit aller se placer derrière le camp de ses adversaires, dans le rectangle des prisonniers. Il peut alors aider son équipe en essayant de toucher les adversaires quand le ballon vient jusqu'à lui.
Prisonniers du camp n°1	Un prisonnier ne peut regagner son camp que s'il touche un adversaire. Le but du jeu est bien sûr d'emprisonner tous les joueurs de l'équipe adverse.

Attention : Si un joueur rattrape le ballon sans le faire tomber ou après un rebond, il n'est pas fait prisonnier.

Variantes : - varier la taille du terrain

- varier la durée du jeu

- mettre en jeu plusieurs ballons

50) Relais

Equipes les unes à côté des autres. Faire l'aller-retour (jusqu'à un mur) en courant, taper dans la main du premier de son équipe et aller se mettre au bout de la file, le deuxième fait l'aller-retour et ainsi de suite jusqu'à ce que toute l'équipe soit passée. Le but est de terminer avant les autres équipes.

Variantes : - slalomer entre des obstacles

- varier les obstacles : sauter de cerceaux en cerceaux, passer sur un banc, sous un banc
- varier les modes de déplacement (à cloche pied, à reculons, en pas chassés)
- diviser l'équipe en deux face à face et ne faire qu'un aller
- faire le relais en brouette (un joueur à 4 pattes avance sur les mains alors qu'un autre joueur le tient par les chevilles)

51) Le relais carré

Matérialiser des carrés de 10 m de côté avec 4 cônes (avec un D auprès d'un cône de chaque carré). Placer un enfant à chaque coin de chaque carré (celui placé près du cône D porte un foulard).

But : transmettre le plus vite possible le foulard au camarade suivant.

Le coureur qui a terminé son relais reste à la place de celui qui vient de partir. Le jeu se termine quand le foulard revient à D. Jouer 4 fois de suite (il ne faut pas oublier d'indiquer le sens de rotation).

Variante 1 : augmenter la distance des cônes

Variante 2 : faire courir 2 équipes sur un seul grand carré.. utiliser un témoin de relais (on peut utiliser des dossards pour les équipes).

JEUX QUI DEVELOPPENT LES SENS

1) Le roi du silence

Matériel : un foulard ou un bandeau élastique pour cacher les yeux du roi - des objets sonores (un par joueur)

Les sujets du roi sont assis à une distance respectueuse de sa majesté qui fait sa sieste Pour être apprécié et admis dans la cour il faut faire des cadeaux au roi, mais ne pas le réveiller.

Or, ce que préfère le roi comme cadeaux ce sont des objets sonores: une bouteille contenant une bille, une petite casserole avec deux vis à l'intérieur, des grelots, des cloches, une grande

feuille d'emballage.

Seul ceux qui arriveront à lui porter leur cadeau sans le réveiller, seront admis à la cour. Attention, si parfois le roi choisi est un peu sourd, certains rois ont l'oreille très fine!

Variante: au lieu d'avoir à porter l'objet au roi, les joueurs doivent rejoindre le roi en traversant un terrain semé d'embûches "sonores". Par exemple passer sous un fil tendu sur lequel est accroché une clochette, entre deux grandes feuilles de papier de soie accrochées, sur un terrain avec du gravier, etc... L'installation est un peu plus longue mais le jeu très amusant aussi.

2) Cache-tampon

Matériel: un petit objet à cacher ou à dissimuler.

Le jeu consiste pour un joueur à cacher un petit objet dans une pièce et à l'autre (ou aux autres joueurs) à le retrouver une fois revenu dans la pièce.

Pour guider le joueur qui cherche, celui qui a caché l'objet peut seulement lui dire "chaud" lorsqu'il se trouve près de la cachette, "tiède" lorsqu'il n'en est pas loin, "froid" s'il en est éloigné et "glacé" s'il en est vraiment très loin.

Celui qui a trouvé l'objet le cache à son tour.

Variantes:

- le cache-tampon du menteur

Dans ce jeu toutes les indications sont à prendre à l'envers (chaud, signifiant loin, glacé signifiant tout près de la découverte de l'objet).

- le camouflage

Dans ce jeu l'objet ne doit pas être caché, mais juste mis à un endroit où il est difficile à voir. Par exemple si l'objet à cacher est un morceau de ruban adhésif et qu'il est collé sur une vitre, il reste visible, mais camouflé.

Par exemple si l'objet à cacher est un petit jeton rouge, il ne sera pas très visible posé sur un autre objet du même rouge.

3) La promenade à obstacles

Les enfants vont servir d'obstacles en étant répartis dans toute la salle. Tous les joueurs sont debout munis d'un instrument. Ils occupent une place précise et sont relativement ,éloignés les uns des autres.

L'enfant ayant les yeux bandés est tenu de marcher à travers la pièce, sans heurter les obstacles.

A chaque fois, qu'il s'approche d'un obstacle (un enfant), celui-ci, met un son au moyen de son instrument en guise d'avertisseur. L'enfant doit continuellement se déplacer.

4) Tu brûles

Un enfant les yeux bandés est chargé de rechercher un autre enfant dans le groupe. Celui-ci prend une position définie dans la salle. Le reste du groupe dispose d'instruments servant à guider l'enfant au bandeau vers le second en jouant avec une intensité variable. Lorsque

l'enfant au bandeau est tout près du but et brûle : les instruments jouent de plus en plus fort. Lorsque l'enfant est loin et refroidi au contraire les instruments jouent de plus en plus doucement. Il est nécessaire de convenir d'une intensité moyenne.

JEUX EN LIEN AVEC LES MATHÉMATIQUES, LE LANGAGE OU LA DECOUVERTE DU MONDE

1) Dans le bon ordre

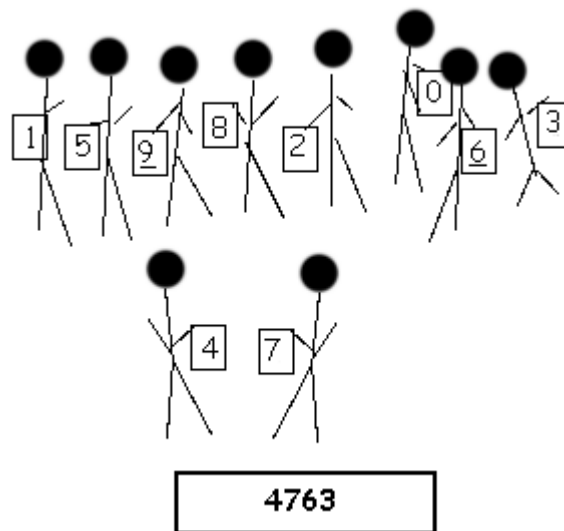
Se joue en équipe, de préférence des équipes de 10 joueurs, mais on peut adapter le jeu au nombre de joueurs.

Matériel : préparer des cartons (ou papiers) portant les chiffres de 0 à 9.

Chaque joueur reçoit un carton, chaque équipe possède donc un joueur porteur du numéro 0, un joueur porteur du numéro 1, un joueur porteur du numéro 2, et cela jusqu'à 9.

Lorsque les deux équipes (ou plus) sont prêtes, le meneur de jeu sort un grand carton, ou une grande feuille ou écrit au tableau un nombre comme: 24958

Les joueurs porteurs de ces numéros dans chaque équipe doivent alors venir se ranger dans le bon ordre face aux autres joueurs. La première équipe à avoir reconstitué le bon nombre dans l'ordre marque un point.



Variante : avec des lettres, mais pour éviter d'avoir 26 joueurs d'une même équipe, les listes de mots et de lettres seront soigneusement préparées avec les lettres les plus couramment utilisées en français et les mots les plus usités.

2) Variante de la bataille

Matériel:

- une planche de jeu

	<	
	>	
	<	
	>	

- des cartes avec points ou avec chiffres

						1	2	3	4	5
						6	7	8	9	10
						11	12	13	14	15
						16	17	18	19	20
						21	22	23	24	25
						26	27	28	29	30
						31	32	33	34	35
						36	37	38	39	40
						41	42	43	44	45

Fabrication:

imprimer, coller sur du carton souple et découper la planche de jeu et les cartes

Règle du jeu:

On dispose la planche de jeu et à côté le tas de petites cartes.

Chacun à son tour les joueurs piocheront dans le tas et devront placer la carte tirée sur la planche de jeu, soit sur une case vide, au début du jeu, soit sur une carte déjà posée, durant le cours du jeu.

Lorsque cela sera impossible ils remettront la carte dans la pioche.

Il n'y a ni gagnant, ni perdant! Mais chacun doit être attentif à ne pas bloquer le jeu.

Variantes et ajouts possibles:

On peut distribuer les cartes (5 par joueurs). Lorsqu'aucune carte ne peut être placée le joueur doit piocher. Si la carte piochée ne peut être placée, le joueur la garde dans ses cartes et passe son tour. Le gagnant est celui qui a réussi à se débarrasser le premier de toutes ses cartes.

On peut encore jouer tout seul à ce jeu en prenant les cartes les unes après les autres. Le but étant de pouvoir toutes les mettre sur la planche.

Ce jeu s'adapte en fonction de l'âge et des capacités des enfants.

Aux signes "plus petit que" (<) et "plus grand que" (>) on pourra par la suite ajouter sur une nouvelle planche de jeu le signe "égal" (=) et le signe opératoire de l'addition, "plus" (+)

	+		<		+	
	+		>		+	
	+		=		+	

(nouvelle planche de jeu). On jouera alors avec deux jeux de cartes.

3) La terre, l'eau et l'air

Matériel: une balle ou un objet qui fait office de balle

Les joueurs sont assis en rond et le premier qui a la balle (ou l'objet qui fait office de balle) la lance à son voisin en disant par exemple: "terre-eau-air... terre".

Celui qui reçoit la balle doit alors dire un animal qui vit sur la terre (chat ou éléphant, par exemple).

Si la formule de départ avait été:

"terre-eau-air... eau"

celui qui recevait la balle aurait du dire un animal qui vit dans l'eau (sardine ou baleine par exemple)

et enfin si la formule avait été

"terre-eau-air... air"

il aurait du donner le nom d'un animal vivant dans l'air (rouge-gorge ou étourneau, par exemple)!

Puis celui qui a reçu la balle et bien répondu l'envoie alors à son tour à son voisin en disant la formule:

"terre-eau-air..." et l'élément de son choix (terre ou eau ou air).

Celui qui reçoit la balle et reste sans réponse ou donne une fausse réponse est éliminé.

Le gagnant est celui qui reste.

Variante : à la place de l'élimination on peut opter pour un système de gages: par exemple mimer ou faire le bruit de l'animal vivant sur terre, dans l'air ou dans l'eau qui vient d'être cité précédemment.

JEUX DE PLATEAU

1) Le jeu de la chenille

Deux joueurs ou deux équipes - à partir de 3 ans

Matériel:

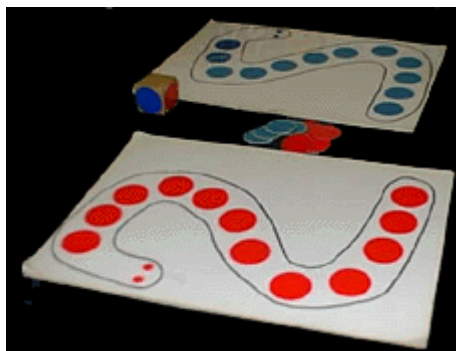
carton - papier - ciseaux - colle - cube

Fabrication:

Sur deux cartons dessiner deux chenilles de même taille mais de couleurs différentes (dans l'exemple: une rouge et une bleue).

Sur carton ou sur papier dessiner et découper autant de pions que de ronds faits aux chenilles - pions rouges et pions bleus

Sur le cube (un tasseau bien scié permet de fabriquer multitude de dés) coller ou dessiner sur deux faces opposées deux pastilles ou points rouges, sur deux autres faces opposées deux pastilles ou points bleus et laisser deux faces vierges.



Règle du jeu:

Le premier joueur lance le dé. S'il "tombe" sur rouge et qu'il a la chenille rouge, il place alors un pion sur le corps de sa chenille - S'il tombe sur bleu et qu'il a la chenille rouge, il passe son tour - S'il tombe sur la face vierge, quelque soit sa chenille, il passe son tour.

Le second joueur procède de même

Le gagnant est celui qui a recouvert le premier toute sa chenille.

Variantes et ajouts possibles:

À partir de ce jeu très simple, on peut "inventer" d'autres règles avec les enfants, comme par exemple:

- si celui qui a la chenille rouge lance le dé sur bleu, il donne un pion bleu à son adversaire, et réciproquement
- si on tombe sur la face vierge, on retire un de ses pions déjà placé
- etc. Cet exercice permet d'aborder plus en profondeur la notion de règle du jeu et de son nécessaire respect une fois qu'elle est fixée.

2) Le jeu de la course des escargots

De deux à six joueurs - à partir de 3 ans

Matériel:

carton - papier - ciseaux - colle - cube - éventuellement pâte à modeler

Fabrication:

Sur un grand carton dessiner le parcours des 4 escargots de quatre couleurs différentes; par exemple: bleu, jaune, rouge, vert. À l'arrivée dessiner ou coller des "salades" en papier de soie par exemple.

Sur le cube (un tasseau bien scié permet de fabriquer multitude de dés) coller ou dessiner sur chacun des quatre faces, un point rouge, un point vert, un point jaune et un point bleu et laisser deux faces vierges.

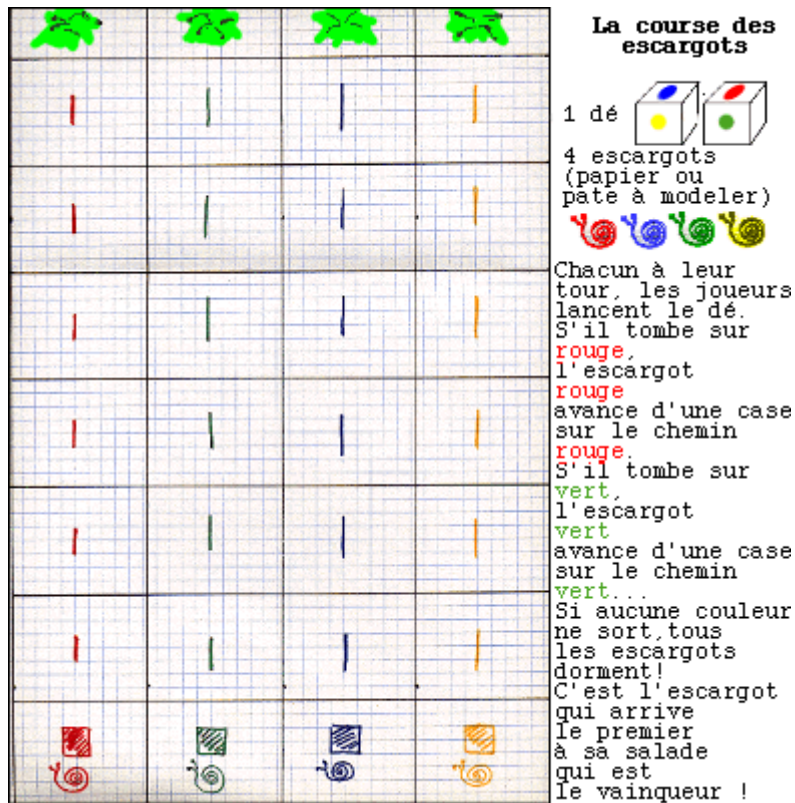
Pour les pions soit modeler dans la pâte quatre escargots (toujours de quatre couleurs différentes: rouge, bleu, jaune, vert par exemple), soit découper dans du papier ou carton léger les quatre escargots.

Règle du jeu:

Le premier joueur lance le dé. S'il "tombe" sur rouge, l'escargot rouge avance d'une case sur le chemin rouge, s'il tombe sur vert l'escargot vert avance d'une case sur le chemin vert, etc; s'il tombe sur une des faces vierges, aucun escargot ne se déplace et le joueur passe son tour.

Le second joueur procède de même

Le gagnant est l'escargot qui le premier arrive à la salade.



Variantes et ajouts possibles:

Ce jeu très simple a pour particularité de n'avoir aucun vainqueur. Ce sont les "pions" qui gagnent non les joueurs.

Il apprend à se déplacer d'une case à la fois et prépare aux autres jeux, genre jeu de l'oie par exemple.

On peut adapter ce jeu en fonction du thème du moment: course des canards, le but sera la mare, par exemple, ou encore course de lapins se précipitant vers un champ de carottes.

Au cours de la course les joueurs peuvent apprécier les chances de leur favori; quel est l'escargot "le plus près" du but; celui "le plus loin" du but.

On peut encore varier la taille des escargots et arriver à des constatations du genre "le plus petit escargot est le plus rapide", etc.

Chaque enfant peut aussi avoir un pion. Celui qui a l'escargot bleu doit faire bleu avec le dé pour avancer sinon il passe son tour.