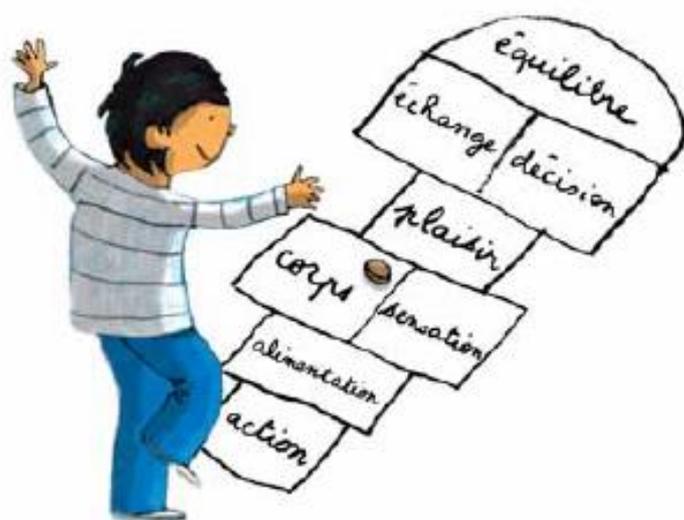




FICHER DE JEUX

Jeux d'antan, jeux d'enfants



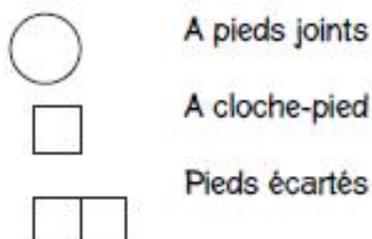
Semaine nationale du jeune citoyen sportif



DOMAINE 1

"Je me mesure au temps et à l'espace"

Jeux de marelle (A)



Nombre de joueurs :

5 à 6 enfants maximum par marelle

But :

Réussir le parcours

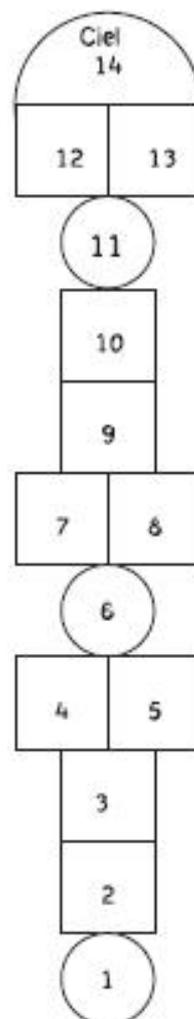
Cycle 1 : sans palet

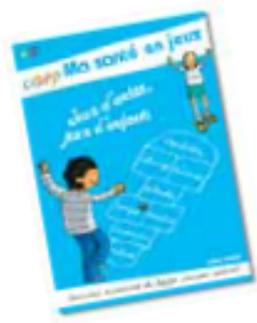
Cycles 2 et 3 : avec un palet

Déroulement :

Chaque enfant essaie à son tour
d'alterner différents types de sauts
en progressant sur le jeu.

Si un joueur se trompe, c'est le suivant qui joue.





DOMAINE 1

"Je me mesure au temps et à l'espace"

Jeux de marelle (B)

Nombre de joueurs :

5 à 6 enfants maximum par marelle

But :

Réussir le parcours du 1 à la Lune

Cycle 1 : sans palet

Cycles 2 et 3 : avec un palet

Déroulement :

Chaque enfant doit lancer successivement son palet dans toutes les cases du parcours.

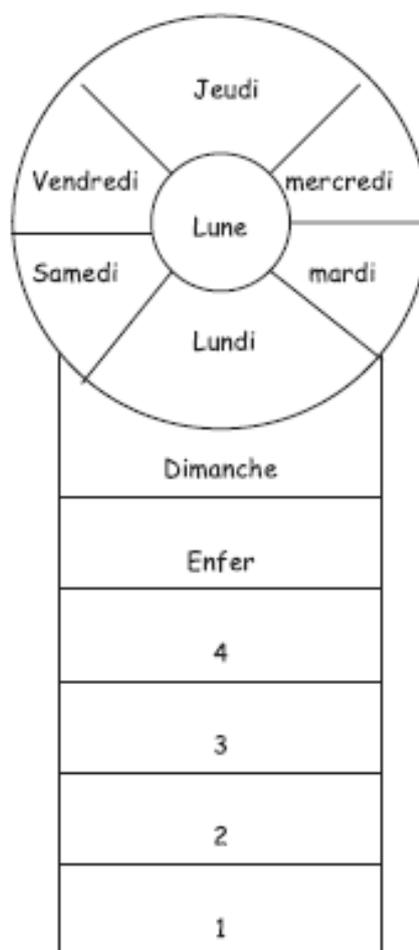
A chaque fois il pousse le palet à cloche-pied dans la case précédemment franchie (dans l'ordre inverse de celui des jours).

Si le joueur pose le pied sur la ligne de la case "Lune" ou s'il la touche avec son palet, il lui faut recommencer tout son parcours.

Variantes :

On peut rajouter des difficultés supplémentaires, telles que :

- ➔ Franchir la case "Enfer" sans poser le pied
- ➔ Se reposer le Dimanche
- ➔ Parcourir les jours de la semaine, dans l'ordre
- ➔ Arriver à pieds joints dans la case "Lune"





DOMAINE 1

"Je me mesure au temps et à l'espace"

Jeux de marelle (C)

Le carré de la lune

Nombre de joueurs :

5 à 6 enfants maximum par marelle

But :

réussir le parcours
Cycles 2 et 3: avec un palet

Matériel :

9 palets par enfant

3	7	4
5	9	2
8	1	6
	lune	

Déroulement :

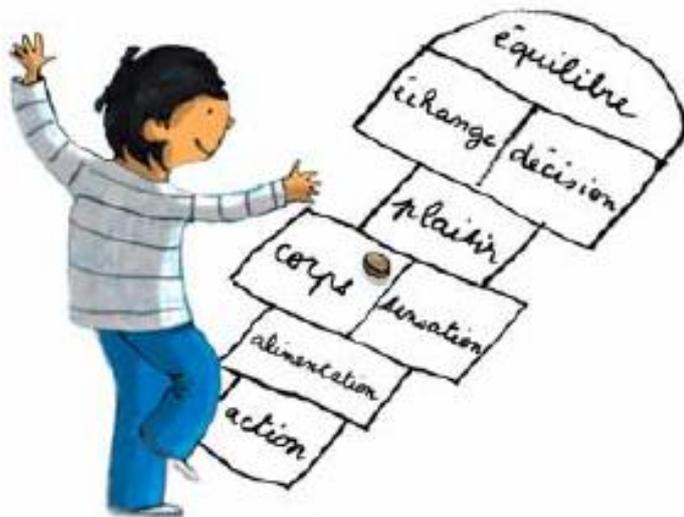
Chaque enfant saute à pieds joints dans les cases, dans l'ordre des numéros.

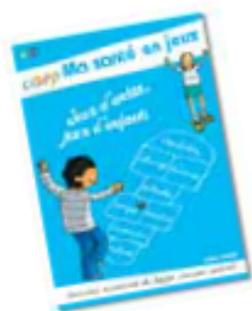
S'il réussit le parcours, il pose un jeton dans une case de son choix.

Cette case est interdite aux autres joueurs.

Le jeu s'arrête quand toutes les cases sont prises.

Le gagnant est celui qui a posé le plus de jetons dans les cases.





DOMAINE 1

"Je me mesure au temps et à l'espace"

Jeux de marelle (D)

Marelle classique

Nombre de joueurs :

5 à 6 enfants maximum par marelle

But :

aller de la terre au ciel, sans palet pour les cycle 1, avec palet pour les cycle 2.

Consignes :

Cycle 1 : sauts à pieds joints « je vais au 1 et je reviens... »
« ... je vais au 2 et je reviens, etc »

Cycles 2 et 3 : Saut sur 1 pied lorsqu'il n'y a qu'une case, sur 2 pieds lorsqu'il y a des cases voisines. Les enfants effectuent un aller retour.

JEU AVEC PALET :

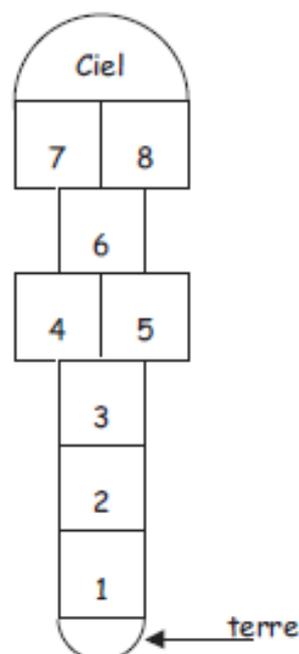
Le palet est lancé à la main dans la case à atteindre

Le palet est poussé au pied

Critères de réussite :

Le joueur ne doit toucher aucun trait, le palet non plus ; si c'est le cas, il reprend, à son tour, à l'endroit de l'arrêt. Arrivé au ciel, il peut poser les 2 pieds avant d'engager le retour.

Le gagnant est celui qui a accompli tout le parcours avant les autres.





DOMAINE 2

"Je me montre et/ou je m'exprime"

Jeux d'équilibre

Seul :

A partir d'images ou de photographies, reproduire une posture.

Tenir une posture le plus longtemps possible

Reproduire une posture : les pieds sur le sol, sur une caissette, sur un banc, etc...

A deux :

Le miroir :

L'un prend une posture que l'autre reproduit

Le marionnettiste :

A partir d'une photographie (ou non), l'un manipule l'autre pour lui faire prendre une posture qu'il mémorise et tente de reproduire seul.

Sur un banc, sur une poutre (à différentes hauteurs) :

S'équilibrer les yeux fermés, les yeux ouverts ; sur un pied, en tenant des objets, en écartant les bras, à reculons, en tournant, en enjambant des objets, ... S'équilibrer à 2.





DOMAINE 3

"Je m'oppose inter-individuellement"

Les cordes indochinoises

Dispositif :

Les deux joueurs sont face à face. Chaque joueur entoure sa taille par la cordelette, en passant par la gauche, la main droite seulement en tenant le bout. La main gauche sert de balancier pour obtenir l'équilibre.

Déroulement :

Au départ les deux joueurs sont face à face, les deux pieds ancrés dans le sol.

Il s'agit, par des tractions sur la corde ou des lâchers, de déstabiliser l'adversaire.

Un joueur a gagné lorsque son adversaire ne peut plus tenir sans changer un pied de place (déséquilibre).

Gain du jeu :

Chaque partie peut se jouer au point. Lorsqu'un joueur est déséquilibré, il donne un point à son adversaire.

Un joueur a gagné le jeu lorsqu'il a atteint dix points, il change alors d'adversaire.

