

Des jeux

pour l'eps et pour la récréation



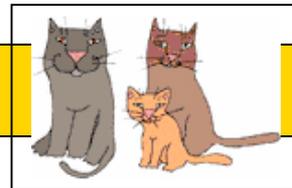
Suite à une demande de collègues , j'ai essayé de regrouper dans ce document des **jeux simples** ne nécessitant aucun ou très peu de matériel et autrefois pratiqués pendant les récréations ou dans la rue, après la classe ...

Pour diverses raisons, ceux-ci ont tendance à disparaître du répertoire de jeux librement investis par les enfants, sans la présence de l'adulte ...

Alors ... pourquoi ne pas *essayer* de proposer ces jeux pendant les séances d'eps , pour tenter de les réhabiliter pendant la récréation.

Seuls des jeux faciles à organiser sans animateur ont été retenus.

Jeux de chats



1 : Chat et souris

Un chat et des souris...

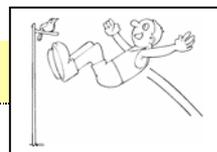
But du jeu pour le chat : toucher une souris.

Règle : la souris touchée devient chat.

Gagnantes : les souris non touchées...

Conseils d'animation : donner au chat un signe distinctif (anneau, ...) pour que chacun puisse le reconnaître ; mettre un chat, deux chats, ..., organiser deux jeux parallèles, ...

2 : Chat perché



Un chat et des souris...

But du jeu pour le chat : toucher une souris.

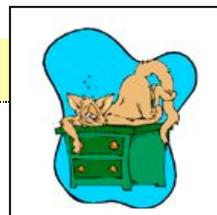
Règles :

- la souris touchée devient chat.
- Un chat perché sur un objet quelconque (escalier, murette, ...) est invulnérable.

Gagnantes : les souris non touchées...

Conseils d'animation : donner au chat un signe distinctif (anneau, ...) pour que chacun puisse le reconnaître ; mettre un chat, deux chats, ..., organiser deux jeux parallèles, ...

3 : Chat malade



Un chat et des souris...

But du jeu pour le chat : toucher une souris.

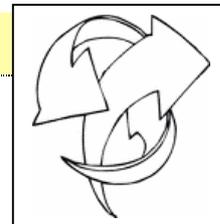
Règles :

- La souris touchée devient chat « malade » : celui-ci doit poser une main à l'endroit où le chat précédent l'a touché et tenter ainsi d'attraper une souris.

Gagnantes : les souris non touchées...

Conseils d'animation : mettre un chat, deux chats, ..., organiser deux jeux parallèles, ...

4 : Chat coupé



Un chat et des souris...

But du jeu pour le chat : toucher une souris.

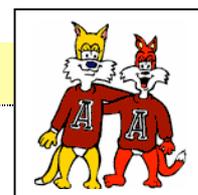
Règles :

- La souris touchée devient chat
- Une souris peut venir porter secours à une souris poursuivie en coupant la trajectoire du chat (*en passant entre le chat et la souris poursuivie*) . Le chat doit alors délaissé sa proie pour poursuivre la souris qui lui a coupé la route.

Gagnantes : les souris non touchées...

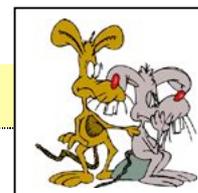
Conseils d'animation : organiser un jeu en fusion puis deux jeux parallèles , donner au chat un signe distinctif (anneau, ...) pour que chacun puisse le reconnaître

5 : Chat à deux



Même jeu que 1) mais chats et souris sont par couples se tenant par la main...

6 : Chat et souris à deux



Un chat et des souris...

But du jeu pour le chat : toucher une souris.

Règles :

- la souris touchée devient chat.
- Les souris sont invulnérables quand elles sont par deux (en se tenant par la main)
- Attention , si une souris vient s'accrocher à un couple, la souris située à l'autre extrémité du couple doit lâcher et s'enfuir.

Gagnantes : les souris non touchées...

Conseils d'animation : donner au chat un signe distinctif (anneau, ...) pour que chacun puisse le reconnaître ; mettre un chat, deux chats, ..., Organiser deux jeux parallèles , ...

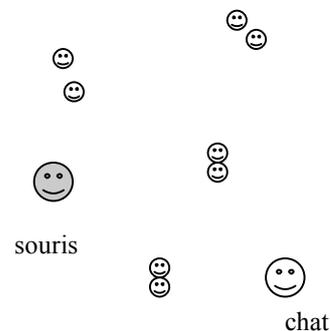
7: Les petits paquets

Jeu :

Les enfants sont par deux , assis ou debout , en dispersion dans l'espace.
Ils se tiennent par le creux du coude.

Le chat poursuit la souris pour essayer de la toucher.
Quand la souris se sent menacer, elle peut s'accrocher à un couple de joueurs.

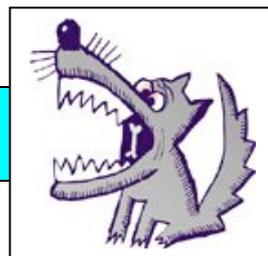
Le chat devient alors souris (changement de rôle) et le joueur situé à l'extrémité du couple devient chat.



variante simple : couples en dispersion

variante plus difficile connue sous le nom de « *accroche-décroche* »: couples disposés en cercle .
l'accrochage de la souris à un couple provoque le changement de rôle et le changement de sens de déplacement.

Jeux de chats



8 : Le chien et les hérissons



But du jeu pour le chien : toucher un hérisson.

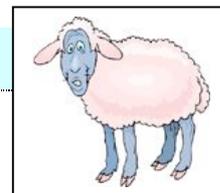
Règles :

- Le hérisson touché devient chien
- Un hérisson qui se met en boule est invulnérable (accroupi , tête dans les épaules)

Gagnantes : les hérissons non touchés...

Conseils d'animation : organiser un jeu en fusion puis deux jeux parallèles , donner au chien un signe distinctif (anneau, ...) pour que chacun puisse le reconnaître .

9: Le loup et l'agneau



- Un loup et 4 à 5 moutons en colonne qui se tiennent par la taille...
- Le premier de la colonne est le berger, le dernier de la colonne est l'agneau.
- Au départ le loup est placé face au berger

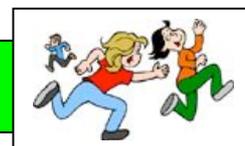
But du jeu pour le loup : toucher l'agneau qui se situe en fin de colonne

Règles :

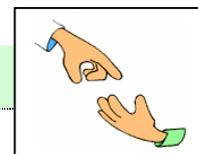
- le berger gêne le loup dans ses évolutions en écartant les bras.
- L'agneau devient loup s'il est touché.

Conseils d'animation : changer souvent de rôle !

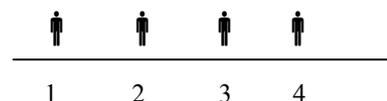
D'autres jeux d'attrape



10: Les trois tapes



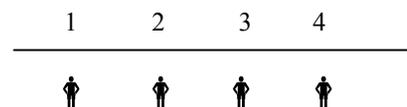
deux équipes ou deux groupes face à face (≲ 8 à 10m ≳)
Dans chaque équipe, les joueurs sont numérotés de 1 à ...



Jeu :

Le N°1 d'une équipe vient vers le N° de l'autre équipe, lui donne trois tapes dans la main tendue et regagne le plus vite possible son camp, poursuivi par son adversaire.

S'il y parvient, il marque un point pour son équipe ; s'il est Rattrapé, l'autre équipe remporte le point.



Les N° peuvent être « appelés » dans l'ordre ou dans le désordre.

Conseils d'animation : organiser très vite trois ou quatre jeux parallèles.

Une autre façon de jouer : Tous les joueurs d'une équipe vont, en même temps, frapper 3 fois dans la main tendue de leur vis-à-vis ... poursuite simultanée.

11: *Le marchand de couleurs*



Un marchand de couleurs, des couleurs et un diable ...

Disposition : joueurs alignés, peintre devant eux, diable à l'écart.

Jeu : le peintre attribue secrètement à chaque joueur une couleur.

Le diable rejoint le marchand de couleurs pour acheter une couleur ; le marchand de couleurs annonce le prix (<10)

Ex : 5 francs

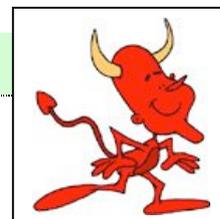
Dès cet instant la couleur désignée s'enfuit pour réaliser un parcours déterminé à l'avance (*ex : passer derrière les deux arbres de la cour et revenir dans son camp*) pendant que le diable paie le marchand en frappant sa main autant de fois que la somme annoncée. C'est seulement lorsqu'il a payé que la poursuite peut s'engager.

Conseils d'animation : en eps, organiser très vite trois ou quatre jeux parallèles et laisser les élèves jouer en autonomie dans un espace délimité

Les éléments à négocier... ou ... à construire :

- L'enjeu : qui gagne ? à quelles conditions ?
- Le fonctionnement du jeu : les changements de rôles : quand , après quel événement ?
- L'espace : les parcours à réaliser , l'emplacement des joueurs , ...

12: *Les sorciers*



Un sorcier et des enfants...

Le sorcier essaie de toucher le plus grand nombre possible d'enfants.
Les enfants touchés sont immobilisés sur place (statues)

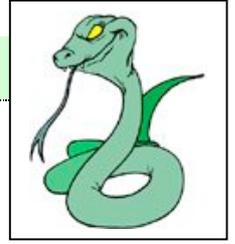
A la fin du jeu, on compte le nombre de statues et changement de rôles.

Variantes

- Nombre de sorciers
- Délivrance possible : un enfant peut redonner vie à un camarade immobilisé en le touchant, en passant entre ses jambes, ...
- Le sorcier peut être vulnérable : il a un foulard passé dans sa ceinture.
Si un enfant parvient à lui subtiliser le foulard sans se faire toucher, le sorcier perd sa vie et changement de rôle...

Conseils d'animation : en eps, organiser très vite deux jeux parallèles ; demander aux statues une position particulière pour faciliter leur identification (accroupies, debout jambes écartées, ...)

13: Le venin



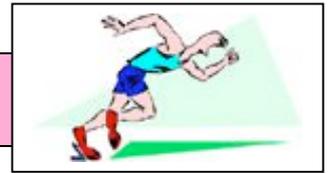
Un enfant fait la vipère et tend les deux mains, doigts écartés .
Les autres enfants sont des souris et tiennent la vipère par un doigt.

La vipère raconte une histoire et au mot VENIN , toutes les souris se sauvent.
Les souris qui sont touchées par la vipère sont paralysées debout, jambes écartées.

Les autres souris peuvent les délivrer en passant entre leurs jambes.

Sources : J.C Rodriguez

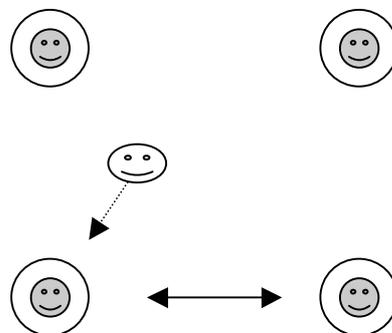
Prise de risques - réflexes



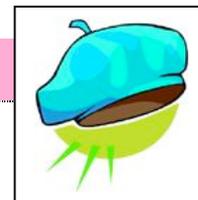
14 : Les quatre coins

5 élèves

L'élève placé au centre essaie de prendre la place
d'un des deux camarades qui changent de place.



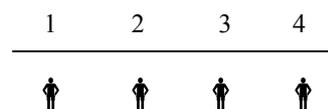
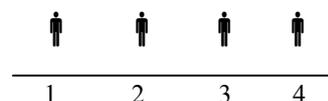
15 : Le béret



Deux groupes face à face , dans chaque équipe les joueurs sont numérotés de 1 à ...
Un foulard entre les deux équipes

A l'appel de leur numéro, les deux joueurs adverses s'approchent du béret et s'efforcent de le rapporter dans leur camp sans être touchés .

Si un joueur y parvient il rapporte 1 point à son équipe, si le porteur du béret est touché par son adversaire, celui-ci marque le point .



règle : si le porteur du béret se sent menacer, il peut à tout moment lâcher le béret et l'affrontement recommence.

Evolution : appeler un N° puis un deuxième qui vient aider le premier, ...

16: Les gendarmes et les voleurs



Deux équipes : les gendarmes et les voleurs dans deux camps suffisamment éloignés.

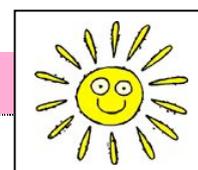
But du jeu pour les gendarmes : attraper les voleurs et les mettre en prison.

Règles :

- ❑ *Un voleur touché va en prison et fait la chaîne avec ses camarades prisonniers.*
- ❑ *Pour délivrer les prisonniers, il suffit de toucher le joueur situé en bout de chaîne.*
- ❑ *Changement de rôle quand tous les voleurs sont prisonniers où dès que la prison contient 5 prisonniers.*

Remarque : le jeu ne peut démarrer que si les voleurs prennent le risque d'aller provoquer les gendarmes en sortant de leur camp où ils sont invulnérables.

17 : 1 - 2 - 3 soleil



Un enfant contre le mur , les autres sur une ligne à 8 ou 10 mètres .

L'enfant frappe trois fois contre le mur en disant distinctement « 1 , 2 , 3 , soleil ! » .

Pendant ce temps ses camarades avancent pour être les premiers à toucher le mur.

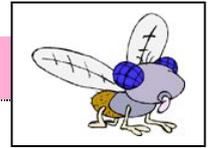
Dès que le mot *soleil* est prononcé , le joueur se retourne et observe ses camarades qui doivent être parfaitement immobiles.

But du jeu : parvenir le premier au mur sans se faire surprendre en train de se déplacer.

Règles :

- ❑ Un joueur surpris en train de se déplacer retourne sur la ligne de départ
- ❑ Changement de rôle : le premier à atteindre le mur remplace le joueur du mur.

18 : Les mouches



Un ballon

Enfants assis en demi-cercle face au meneur qui possède le ballon
Chaque joueur a les mains jointes pour garder une mouche prisonnière .

Le meneur lance ou feinte de lancer le ballon à un camarade assis → plusieurs cas possibles :

- Le ballon est lancé et attrapé par le joueur assis : celui-ci gagne une mouche supplémentaire (1 point de plus !)
- Le ballon n'est pas lancé (feinte !)
 - ↳ Soit le joueur assis ne se fait pas surprendre et n'ouvre pas les mains : il gagne une mouche supplémentaire
 - ↳ Soit le joueur assis se fait surprendre et ouvre les mains : il perd une mouche.

But du jeu : avoir le plus de mouches possible à la fin du jeu.

Question : quand changer de rôle ?

19: Le voleur de pommes



Les joueurs sont assis en cercle en laissant un passage facile entre deux voisins.
Au centre , un foulard (la pomme) !

Un joueur sort du cercle, il jouera le rôle du voleur.
En son absence , un garde est désigné.

But du jeu : Pour le voleur , sortir du cercle avec la pomme sans se faire toucher par le gardien qu'il ne connaît pas.

Contrainte : sortir par le même intervalle entre deux joueurs que celui par lequel il est entré.

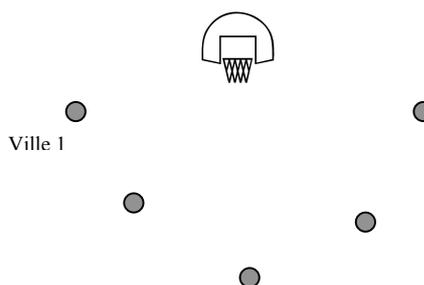
Adresse

20 : *Le tour de France*



2 à 5 enfants , un panier de basket , un ballon, des marques au sol.

Chaque marque au sol représente une ville de France.



Le joueur N°1 commence à lancer dans le panier depuis la première ville. S'il réussit son panier, il passe à la deuxième puis à la troisième ville , etc....

S'il échoue, il donne le ballon au deuxième joueur qui commence à son tour depuis la 1^{ère} ville.

Quand le tour de jouer revient, on continue à lancer depuis la ville où on avait échoué.

Gagnant : le joueur qui arrive le premier à la dernière ville : il a fait son tour de France.

21: *Balle assise*

Un ballon mousse

Tout le monde peut attraper le ballon et faire prisonnier un autre élève en lui tirant dessus.

Su un enfant est touché par le ballon sans le bloquer, il est prisonnier et doit s'asseoir sur place (attention , mains posées sur les genoux !)

Un enfant assis est libéré s'il touche le ballon sans se lever ou si un camarade lui passe la balle.

L'enfant qui a la balle a deux choix possibles :

- ↪ Tirer pour faire un prisonnier supplémentaire
- ↪ Lancer le ballon pour délivrer un camarade.