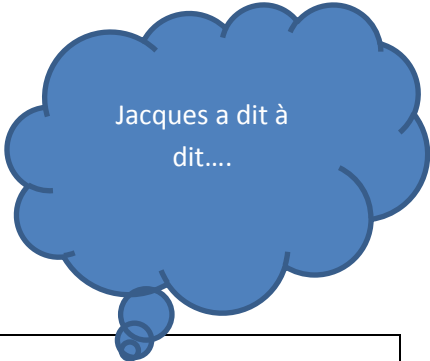


Terrain indifférent

JACQUES A DIT...



Jacques a dit à
dit...

But du jeu : obéir rapidement à une consigne précise

Règle du jeu :

Le meneur du jeu donne des consignes qui se succèdent assez rapidement. Les enfants ne doivent les suivre que si ces consignes ne commencent que par « *jacques a dit...* »

Par exemple :

- « *Jacques a dit : touchez-vous le nez. »*
- « *Jacques a dit : pointez l'index vers le genou gauche. »*
- « *Jacques a dit : grattez-vous le nez »*

Si le meneur de jeu ordonne par exemple « *Sautez sur place. »* sans avoir débuté sa phrase exactement par « *Jacques a dit : ... »*, ceux qui ont exécuté l'ordre sont éliminés. De plus, si un joueur fait un autre geste que celui ordonné, il est éliminé.

Terrain indiffèrent

LE MIGNON PETIT CHAT

But du jeu : faire rire un joueur assis pour prendre sa place

Règles du jeu :

Le petit chat (un enfant ou un adulte) se promène à 4 pattes, il s'approche de qui lui plaît, miaule et fait des mimiques... Le joueur choisi qui est assis caresse 3 fois le dos du chat en disant chaque fois et sans rire : « *Oh le mignon petit chat.* »

- S'il rit, il remplace le petit chat.
- S'il ne rit pas, le petit chat va trouver quelqu'un d'autre ou recommence.



Terrain indiffèrent

Objets multiples de différentes couleurs variées

LA CHASSE AUX COULEURS

But du jeu : Ramener le plus d'objets possible d'une couleur demandée.

Règles du jeu :

Sur une table sont posés plusieurs objets de couleurs différentes. Chaque enfant a un homologue. Le meneur appelle 1 numéro et 1 couleur. Les 2 enfants portant ce numéro se précipitent et essaient de rapporter dans leur camp le plus possible d'objets de la couleur demandée. Attribuer 1 point par objet.

Variante : Dites une couleur et demander à votre enfant de rapporter le plus possible d'objets de la couleur demandée : chaussette, crayons, feutre... Attribuer 1 point par objet.



Terrain indiffèrent

Petits objets en grande quantité

LES ECUREUILS GOURMANDS

But du jeu : Rapporter dans son nid le maximum d'objets en se servant uniquement de son pied nu.

Règles du jeu :

Le sol est parsemé de petits objets légers. Au signal, chaque enfant, pieds nus, va chercher un objet, le prend avec ses orteils, le rapporte dans son camp et repart en chercher un autre. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus d'objets à transporter. On compte alors les provisions de chacun.



Terrain indiffèrent
1 foulard (la libellule)
Enfant assis en cercle

LA LIBELLULE

But du jeu : Attraper la libellule (un foulard)

Règles du jeu :

Un joueur court en rond, autour du cercle formé par des enfants, en faisant voltiger la « libellule » au-dessus de la tête des enfants qui doivent l'attraper sans se lever. Il est remplacé par l'enfant qui l'a attrapée.



Terrain indiffèrent

LA SENTINELLE

But du jeu : toucher le meneur sans être pris en mouvement

Règles du jeu :

Comme le jeu 1, 2,3 soleil, les enfants sont disposés sur une ligne de départ face au meneur. Celui-ci est dos tourné aux enfants et dit : « 1, 2,3 feu rouge ». brusquement il fait demi-tour et renvoie au départ tout joueur pris en mouvement.



Terrain indifférent

LES PETITS TAQUINS

But du jeu : Suivre et imiter le meneur et s'immobiliser dès qu'il se retourne

Règles du jeu :

Le meneur marche, trotte court, fait le pitre... et les autres le suivent et l'imitent. Dès qu'il se retourne les petits taquins doivent être accroupis et silencieux.

Variante : **Le meneur se retourne, prend une attitude que les enfants doivent imiter.**



Terrain indiffèrent

1 foulard

L'AGNEAU EGARE

But du jeu : L'agneau (l'enfant ou un adulte) doit rejoindre, les yeux bandés, sa mère la brebis (un adulte ou un enfant).

Règles du jeu :

Un agneau les yeux bandés essaie de se diriger vers la voix de sa mère la brebis (Bêê...), qui bêle plusieurs fois et de retrouver ainsi sa mère cachée



Terrain indiffèrent

1 cerceau ou un aménagement matérialisant dedans et dehors

SUR LA RIVE DANS LA MARE

But du jeu : Réagir correctement aux consignes

Règles du jeu :

Tous les enfants sont à l'extérieur du cercle, sur la rive. Au commandement du meneur : « *dans la mare* », tous les joueurs sautent à pieds joints à l'intérieur du cercle. Au commandement : « *sur la rive* » tous les joueurs sautent en arrière à l'extérieur du cercle. Les enfants qui se trompent sont éliminés.

Variante : L'intérieur du cercle représente l'eau et l'extérieur la forêt. Le meneur annonce des noms d'oiseaux ou de poissons qui déclenchent des sauts avant ou arrière.

