

## La vipère



Nos petits jeux  
pour la récré

<http://tousmesclasseurs.eklablog.com/>

**Il faut** : Une vipère pour dix souris au maximum. S'il y a plus d'enfants, prendre deux vipères.

**But pour la vipère** : Toucher le plus de souris possible.

**But pour les souris** : Ne pas se laisser toucher par la vipère.

**Règle du jeu** : 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. Au mot **VENIN**, toutes les souris lâchent le doigt et se sauvent avant d'être touchées. Les souris qui sont touchées par la vipère sont paralysées debout, jambes écartées. Les autres souris peuvent les délivrer en passant entre leurs jambes. Au bout d'un temps donné, l'une des souris paralysées devient vipère. La vipère devient souris.

**Variante** : Dès qu'une souris est touchée, elle devient vipère, tandis que la vipère devient souris.

## Le chat malade



Nos petits jeux  
pour la récré

<http://tousmesclasseurs.eklablog.com/>

**Il faut** : Un chat et des souris.

**But du jeu pour le chat** : Toucher une souris.

**But du jeu pour les souris** : Ne pas se laisser toucher par le chat.

**Règle du jeu** : On désigne le premier chat. Il doit toucher une souris pour devenir souris à son tour. La souris touchée devient le chat malade. Le chat doit poser une main sur l'endroit où il a été touché et ne plus la retirer jusqu'à ce qu'il ait touché une souris de sa main libre.

**Pour gagner** : Être celui qui a été le moins touché.

**Variante** : On peut mettre deux ou trois chats en même temps, cela devient plus difficile pour les souris !

## La chasse aux ombres



Nos petits jeux  
pour la récré

<http://tousmesclasseurs.eklablog.com/>

**Il faut** : Du soleil. Autant de joueurs que l'on veut.

**But du jeu pour les chasseurs** : Marcher sur l'ombre d'un joueur.

**But du jeu pour les ombres** : Ne pas laisser le chasseur marcher sur son ombre.

**Règle du jeu** : Les enfants se dispersent dans une zone délimitée. L'un des joueurs est désigné comme le premier chasseur. Il doit réussir à marcher sur l'ombre de l'un des autres joueurs. Ce dernier prend alors sa place et devient chasseur. Quand le chasseur crie « Au coin ! », chaque joueur doit traverser le terrain pour se diriger vers le coin de la zone de jeu dont il est le plus éloigné, ce qui augmente les chances du chasseur.

**Variante** : On peut ajouter un ou plusieurs chasseurs.

## L'ours en cage



Nos petits jeux  
pour la récré

<http://tousmesclasseurs.eklablog.com/>

**Il faut** : 10 joueurs minimum.

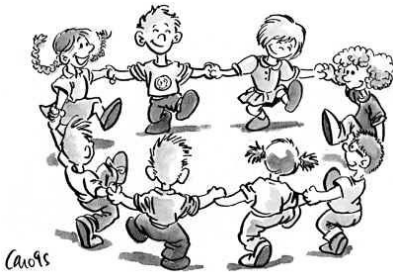
**But du jeu pour l'ours** : S'échapper de sa cage et ne pas se faire attraper.

**But du jeu pour les gardiens** : Ne pas laisser l'ours s'enfuir de la cage. Le rattraper s'il réussit à s'enfuir.

**Règle du jeu** : L'un des joueurs (l'ours) se place au milieu du cercle formé par les autres joueurs qui se tiennent la main. L'ours doit essayer de sortir du cercle (de sa cage) en passant sous les chaînes formées par les mains des gardiens (il peut se baisser ou ramper). Les gardiens doivent l'en empêcher en continuant de se tenir par la main. Ils n'ont pas le droit d'attraper l'ours. Dès que l'ours réussit à s'échapper, les gardiens partent à sa poursuite. Le premier qui le touche devient l'ours à son tour.

**Variante** : S'il y a beaucoup de joueurs, on peut faire 2 équipes qui forment chacune une ronde. Chaque équipe envoie un ours dans la cage adverse. A chaque fois qu'un ours parvient à sortir de sa cage, son équipe marque 1 point. On change d'ours à chaque fois.

## Stop-éclair



Nos petits jeux  
pour la récré

<http://tousmesclasseurs.eklablog.com/>

**Il faut** : 5 joueurs minimum. 1 balle. 1 craie.

**But du jeu** : Faire des passes rapides, pieds fixés au sol, sans perdre la balle.

**Préparation** : Délimiter le terrain en traçant un cercle à la craie.

**Règle du jeu** : Tous les joueurs se tiennent à l'intérieur du cercle. A la main, le meneur (choisi au hasard) lance une balle en l'air. Pendant ce temps, les autres se sauvent à l'extérieur du cercle. Quand le meneur a rattrapé la balle, il crie fort « Stop ! » Tous les joueurs doivent immédiatement s'immobiliser. Le meneur lance alors la balle à un joueur de son choix. Puis, il donne à ce dernier le nom du joueur à qui il doit faire la passe, et ainsi de suite. C'est donc le meneur qui dicte les passes. Les joueurs n'ont pas le droit de décoller les pieds du sol pour attraper la balle.

**Pour gagner** : Tout le monde gagne si chaque joueur a reçu la balle au moins une fois. Si un ballon est mal réceptionné, tout le groupe perd.

On change de meneur à chaque fois.

## A vos ordres, chef !



Nos petits jeux  
pour la récré

<http://tousmesclasseurs.eklablog.com/>

**Il faut** : Au moins 3 joueurs.

**But du jeu** : Rejoindre le chef le premier, en respectant ses ordres fantaisistes.

**Règle du jeu** : Le chef se place devant un mur, dos tourné. Les soldats se placent en ligne à une dizaine de mètres derrière lui. Le chef ne doit pas savoir qui parle. Chacun son tour, en déguisant sa voix, chaque joueur interpelle le chef en disant : « Chef, je suis prêt ! ». Le chef répond : « En avant, soldat ! »

« Combien de pas ? demande le joueur. Le chef va répondre par exemple : « 4 pas de fourmi » (avancer sur la pointe des pieds, en collant une pointe de pied devant l'autre), ou « 5 pas de kangourou » (avancer en bondissant pieds joints), ou « 2 pas de géant » (avancer en faisant les plus grands pas possibles), ou enfin « 2 pas de parapluie » (avancer en tournant 2 tours sur soi-même). Les autres joueurs surveillent celui qui avance pour voir s'il respecte bien les ordres. Celui qui triche retourne à la ligne de départ.