

Les quatre coins



Nos petits jeux
pour la récré

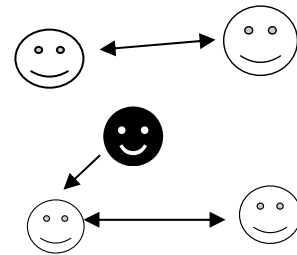
<http://tousmesclasseurs.eklablog.com/>

Il faut : 5 joueurs. 1 joueur au milieu. Les 4 autres sont placés chacun dans un camp ou coin (les camps peuvent être des arbres, des plots, des croix tracées à la craie sur le sol...)

But du jeu pour le joueur du milieu : Prendre la place de l'un des joueurs placés.

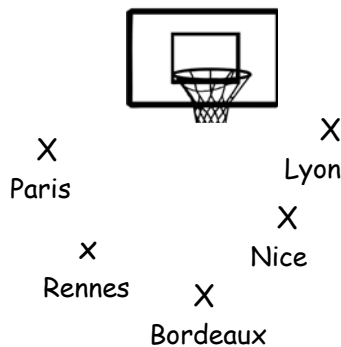
But du jeu pour les joueurs placés :
Changer de place sans se faire prendre son coin.

Variante :
On peut utiliser plus de camps et mettre plusieurs joueurs au milieu.



Le joueur noir essaie de prendre un coin libre pendant un déplacement des autres joueurs.

Le tour de France



Nos petits jeux
pour la récré

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

Il faut : De 2 à 6 joueurs - 1 panier de basket - 1 ballon - 1 craie pour marquer les villes au sol.

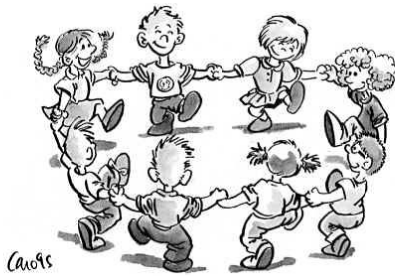
But du jeu : Finir le tour de France le premier.

Règle du jeu : Chaque marque au sol représente une ville de France. Le premier joueur 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 et ainsi de suite. 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.

Pour gagner : Il faut arriver le premier à la dernière ville : le tour de France est terminé.

Variante : Si le jeu est trop facile, on peut reculer les villes.

Le mouton égaré



Nos petits jeux
pour la récré

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

Il faut : Au moins 8 joueurs.

Règle du jeu : Les joueurs forment un cercle. L'un d'entre eux joue le rôle du berger et se place à l'extérieur du cercle. Le berger marche en faisant le tour du cercle. Lorsqu'il le veut, il s'arrête près d'un joueur de son choix, lui touche l'épaule et dit : « J'ai perdu un de mes moutons, l'as-tu vu ? ». Le joueur interpellé doit répondre : « Comment était-il habillé ? ». Le berger décrit alors un joueur de son choix. Lorsqu'il reconnaît le mouton perdu, le joueur interrogé par le berger dit alors : « Ton mouton est Mélanie (ou Léa...) ». A la mention de son prénom, le mouton quitte sa place et court à l'extérieur du cercle, poursuivi par le joueur qui l'a reconnu. Si le mouton arrive à reprendre sa place sans que son poursuivant l'ait touché, il devient le berger. Dans le cas contraire, c'est le poursuivant qui assume ce rôle.



Le fugitif



Nos petits jeux
pour la récré

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

Il faut : Au moins 8 joueurs.

Règle du jeu : Un joueur est désigné pour être le fugitif. Les autres forment un cercle en se tenant la main. Le fugitif se place à l'extérieur du cercle. Il doit courir autour du cercle. Dès qu'il le souhaite, il touche l'épaule d'un des joueurs et continue sa course, suivi du joueur qu'il a touché. Les deux s'efforcent d'atteindre et d'occuper la place laissée libre dans le cercle. Si le fugitif y arrive le premier, l'autre devient fugitif à son tour.

Variante : Au lieu de courir, on peut se déplacer en sautant à pieds joints, sur un pied, en marchant à reculons...

Les lézards



Nos petits jeux
pour la récré

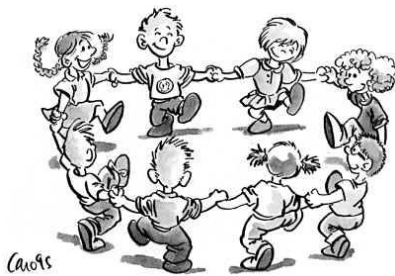
<http://tousmesclasseurs.eklablog.com/>

Il faut : 4 joueurs minimum. Pour chaque joueur, 1 pince à linge et 1 morceau de ficelle.
But du jeu : Marcher sur la queue des autres lézards pour la décrocher sans perdre la sienne.

Règle du jeu : A l'aide de la pince à linge, attacher une ficelle au bas du dos de chaque joueur. Cette queue de lézard doit trainer d'environ 20 cm sur le sol. Au signal du départ, tous les lézards essaient de se marcher sur la queue de manière à ce que celle-ci se détache. Le lézard qui a perdu sa queue est éliminé. Le dernier à l'avoir gardée est le gagnant.



Sac à puces



Nos petits jeux
pour la récré

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

Il faut : Une douzaine de pinces à linge. 1 grand tee-shirt.

But du jeu : Retirer les puces du chien sans se faire mordre et en obtenir le plus possible.

Règle du jeu : Un joueur joue le rôle du chien. Il enfle le tee-shirt sur lequel on fixe les pinces à linges au niveau des manches et du dos. Au signal, les autres joueurs doivent lui enlever les pinces à linge (les puces) sans se faire toucher (mordre). Un joueur touché 3 fois est éliminé. Chaque puce rapporte 1 point à celui qui l'a décrochée.

Pour gagner : Celui qui a obtenu le plus de points a gagné.

On change de chien à chaque partie.

