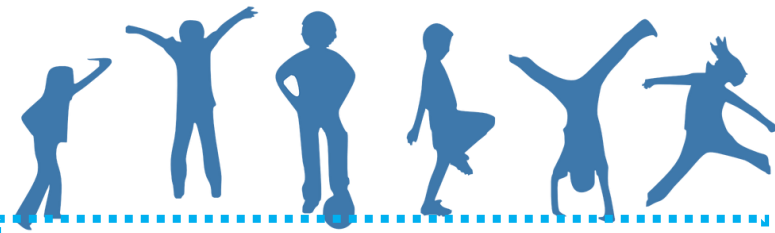


JEU

extérieur

CP – CE1 – CE2 – série 1

Les couleurs



Notes :

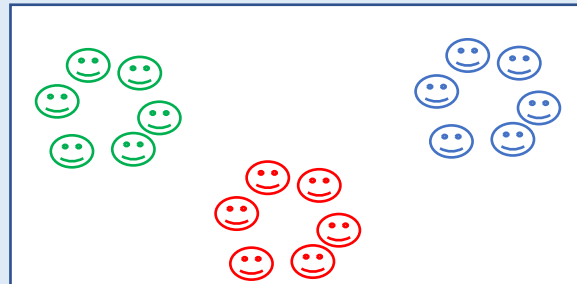
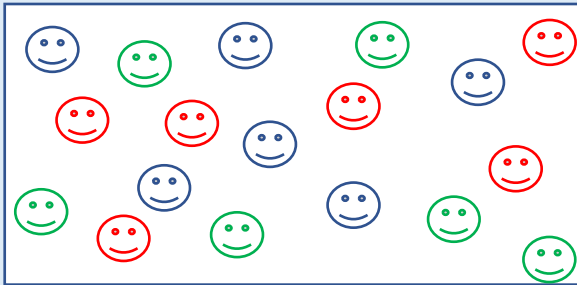
Actif

Réponse à un signal auditif – attention visuelle

Mémoriser les joueurs de la même couleur, être rapide et organisés.

ORGANISATION

Matériel : foulards, rubans ou bandes de papier Crêpon attachés au poignet de chaque joueur.



REGLE du JEU

Les joueurs sont divisés en plusieurs groupes égaux suivant le nombre.
Chaque groupe reçoit un nom de couleur et un ruban à placer autour du poignet.
Les groupes se dispersent sur le terrain de jeu en courant.
Au signal (tambourin, sifflet....), les enfants doivent se regrouper et former une ronde (même couleur).

Le groupe qui a formé la ronde en premier a gagné.

Variantes :

Les joueurs placés en ronde doivent chanter une chanson connue.
Les joueurs doivent se placer en ligne.

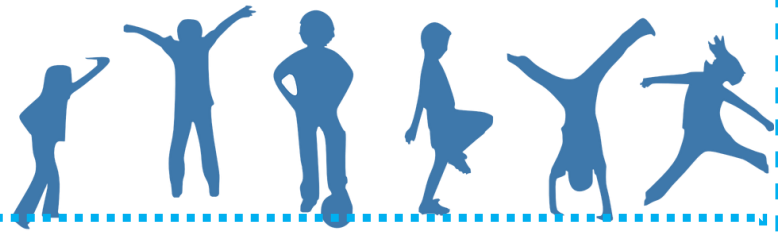
JEU

extérieur

Actif

CP – CE1 – CE2 – série 1

Le magicien



Notes :

Réponse à un signal visuel – attention visuelle

Coordination des actions

ORGANISATION

Matériel : une baguette (on peut utiliser une petite branche).



REGLE du JEU

Les élèves qui forment la ronde doivent obéir au magicien.

- Il agite la baguette de haut en bas, ils sautent sur place.
- Il baisse la baguette, ils s'accroupissent.
- La baguette tourne, la ronde tourne vite ou lentement selon le rythme de la baguette.

Quand la baguette s'arrête, tout le monde s'arrête.

Quand le magicien laisse tomber sa baguette, il faut courir car il va saisir l'un des joueurs.

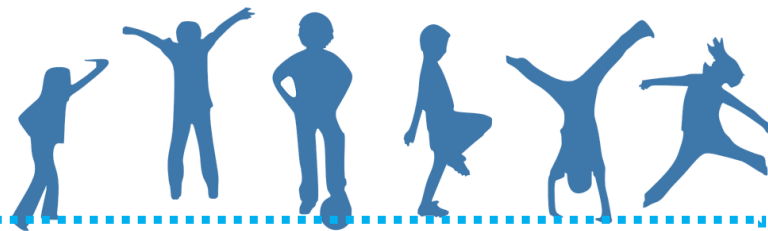
Celui qui a été pris vient se placer au centre avec le magicien aura le droit dans la prochaine course de retenir un joueur pour que le magicien parvienne à la toucher.

JEU

extérieur

CP – CE1 – CE2 – série 1

Le fleuriste



Notes :

Actif

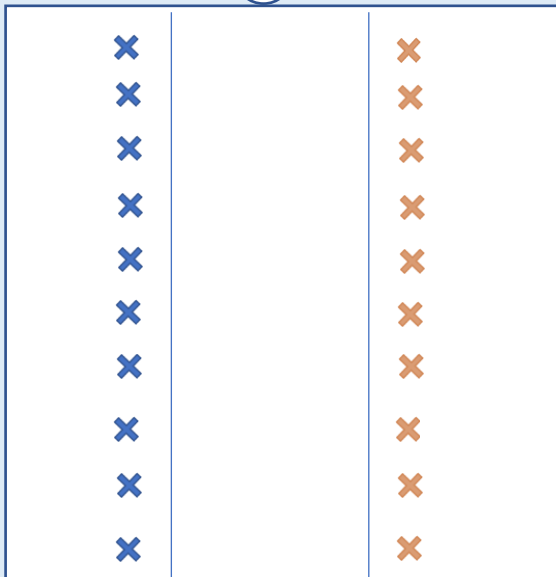
Réponse à un signal auditif – attention auditive

Rapidité - coopération

ORGANISATION

Avant la partie, chaque joueur dans les 2 équipes prend un nom de fleur (les mêmes dans chaque camp).

fleuriste



REGLE du JEU

L'un des joueur est le fleuriste (meneur de jeu).
Le fleuriste nomme une fleur, les deux joueurs (un dans chaque équipe) qui portent ce nom se précipitent vers lui le touchent et retournent à leur place.
Le joueur qui revient le premier dans son camp fait gagner un point à son équipe.
On peut jouer une partie en 5 points par exemple.

NB : on peut convenir à l'avance des noms de fleurs.

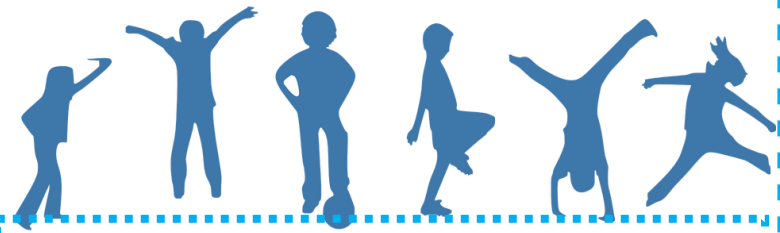
Variante : Même règle en prenant des noms d'animaux ou autres...

JEU

extérieur

CP – CE1 – CE2 – série 1

Il est minuit



Notes :

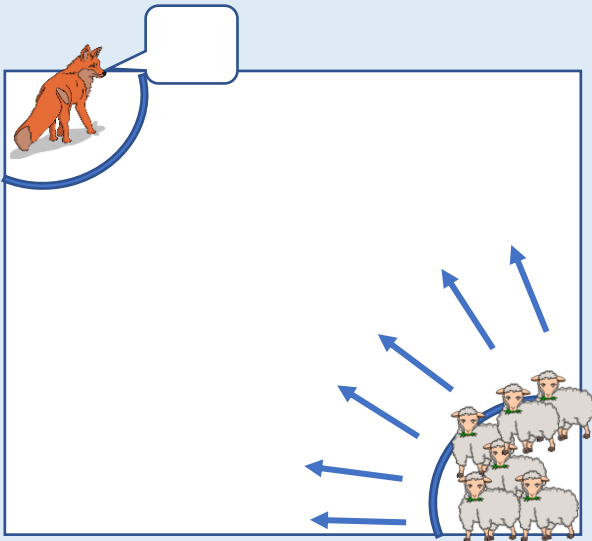
Actif

Réponse à un signal auditif

Mémoriser les joueurs devenus renards en cours de partie.

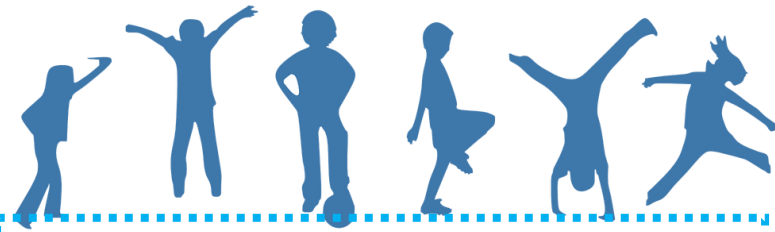
ORGANISATION

Un joueur est le renard.
L'un des angles du terrain est le terrier du renard, l'angle opposé est la bergerie.



REGLE du JEU

Au début du jeu, les renards quittent leur abri et s'éparpillent sur le terrain.
Les moutons s'approchent du terrier du renard et demandent :
« Quelle heure est-il ? »
Le renard répond :
« Il est quatre heures » « Il est dix heures », il ne se passe rien.
Lorsque le renard dit: « Il est minuit ! », les moutons se précipitent vers la bergerie car le renard les poursuit.
Le ou les moutons attrapés deviennent des renards.



Extérieur/intérieur
Actif

poisson d'avril

Notes :

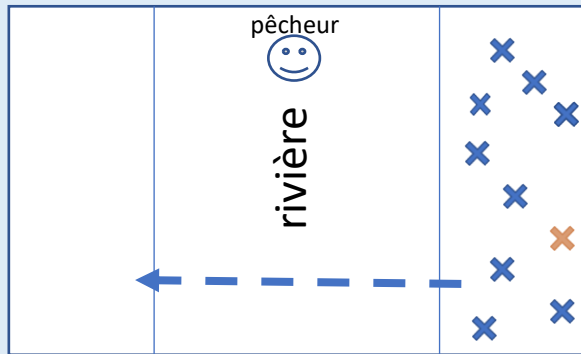
Réponse à un signal auditif

Pour le ou les pêcheurs : mémoriser les joueurs qui n'ont pas le poisson pour attraper les autres.

ORGANISATION

Matériel : un poisson en carton qui puisse se cacher dans le creux de la main.

Un joueur est le pêcheur qui « circule en barque » sur la rivière.



✗ Joueur avec le poisson.

REGLE du JEU

Les joueurs se concertent et confient en secret le poisson à l'un d'entre eux.

Les joueurs vont devoir traverser la rivière d'une rive à l'autre. L'objectif du pêcheur est d'attraper le poisson en attrapant les joueurs.

Si un joueur attrapé n'a pas le poisson, il crie « poisson d'avril ! ». Si le joueur qui porte le poisson est pris, il devient pêcheur et on recommence le jeu.

Pour que le jeu soit animé, les joueurs traversent la rivière à chaque signal auditif donné par l'enseignant (exemple : tambourin ou sifflet).

Si les joueurs sont nombreux, on peut désigner plusieurs pêcheurs.