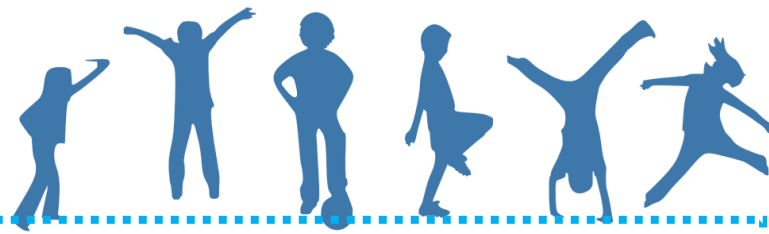


JEU

extérieur

CP – CE1 – CE2 – série 2

Le pont - levis



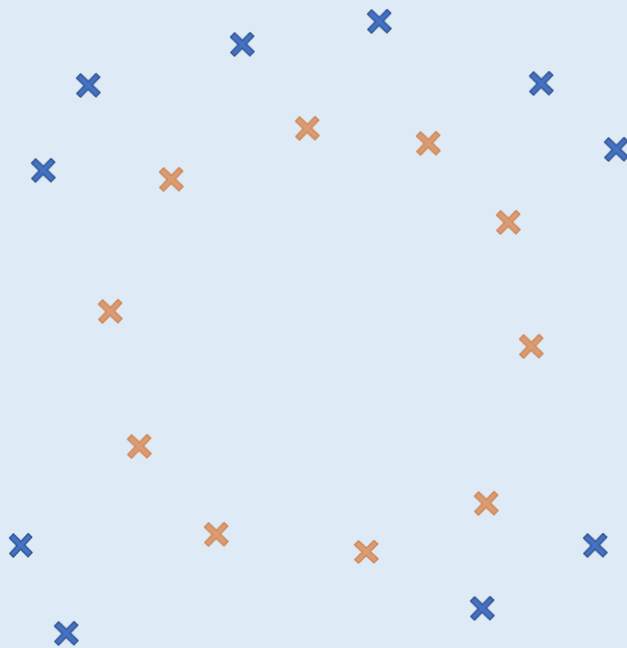
Notes :

Actif

Attention – rapidité - stratégie

ORGANISATION

La moitié des joueurs forme un cercle, l'autre moitié est en dehors.



REGLE du JEU

Les joueurs qui forment le cercle conviennent d'un nombre avant de se placer en ronde. Ils se tiennent la main, les bras levés et comptent à haute-voix. Pendant ce temps, les autres joueurs entrent et sortent du cercle.

Quand le nombre choisi est atteint, les joueurs de la ronde baissent les bras. Ceux qui sont dans le cercle sont prisonniers. Ils font maintenant partie du cercle. Un autre nombre est choisi et on recommence jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur qui est le gagnant.

Variante :

Les joueurs placés en ronde chantent une chanson connue et conviennent d'un mot pour former le pont-levis.

JEU

extérieur

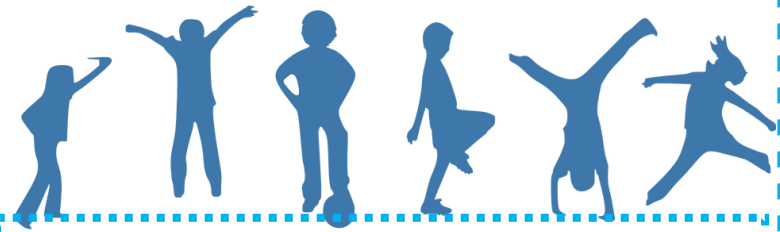
Actif

Attention – rapidité

Anticipation

CP – CE1 – CE2 – série 2

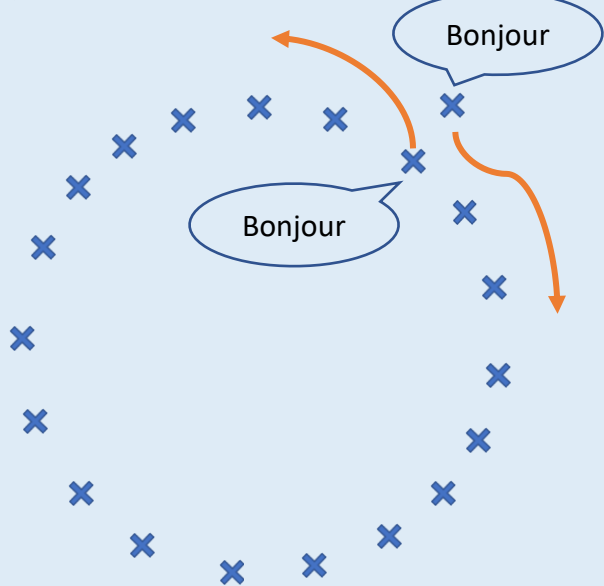
Bonjour monsieur
Bonjour madame



Notes :

ORGANISATION

Les joueurs forment un cercle.



REGLE du JEU

Les joueurs forment un cercle.

Un joueur tourne à l'extérieur du cercle. Il tape sur l'épaule d'un joueur du cercle.

Les deux joueurs se serrent la main en se disant « Bonjour » puis se mettent à courir en sens opposé. Lorsqu'ils se rencontrent, ils font un tour sur eux-mêmes et repartent dans le même sens de façon à regagner la place libre dans le cercle.

Celui qui n'a plus de place tourne autour du cercle et désigne un autre joueur.

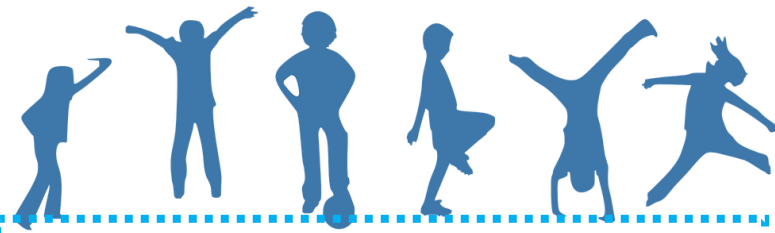
Variante : Les joueurs du cercle peuvent être assis.

JEU

CP – CE1 – CE2 – série 2

extérieur

Les trains



Notes :

Actif

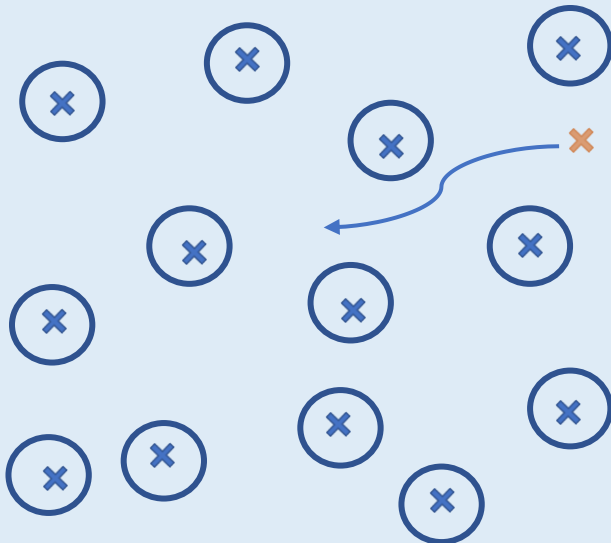
Réponse à un signal auditif – attention auditive

Rapidité

ORGANISATION

Matériel : craie ou éléments naturels, sifflet

Chaque enfant (wagon) est dans son hangar : petit cercle tracé à la craie ou formé à l'aide d'éléments naturels.



REGLE du JEU

Chaque wagon est dans son hangar.

Un enfant a le rôle de la locomotive, il se déplace entre les hangars et tamponne des wagons à son passage.

Quand un wagon est touché par la locomotive, il s'accroche aussitôt à elle (par la taille, les mains ou les épaules, à décider avant de commencer le jeu).

Ainsi le train s'allonge progressivement en circulant entre les cercles à des allures différentes. Lorsque l'enfant qui a le rôle de la locomotive siffle, tous les éléments du train (y compris la locomotive) se détachent et se réfugient chacun dans un hangar.

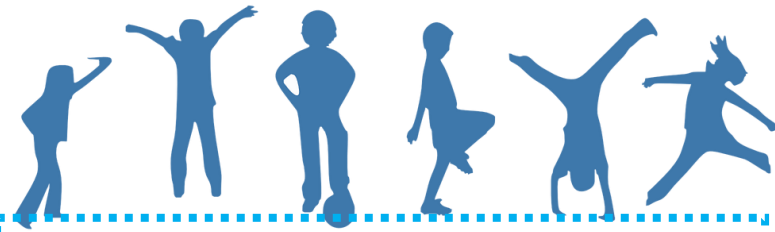
Le joueur qui n'a pas trouvé de hangar devient la locomotive.

JEU

extérieur

CP – CE1 – CE2 – série 2

Balle nommée



Notes :

Actif

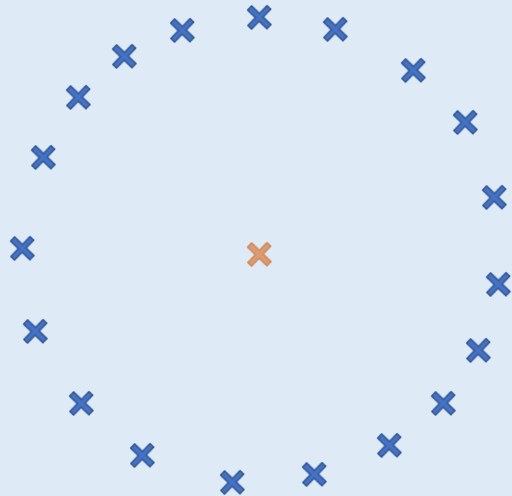
Réponse à un signal auditif- attention auditive

Rapidité - anticipation

ORGANISATION

Matériel : une balle ou un ballon

Les enfants forment une ronde.



REGLE du JEU

Un joueur au centre de la ronde lance le ballon le plus haut possible en criant un prénom. Le joueur concerné doit s'emparer du ballon avant le premier rebond. S'il réussit, il relance le ballon(en criant un autre nom). S'il ne réussit pas, en attendant qu'il rattrape le ballon, les joueurs se sauvent dans toutes les directions. Quand le ballon en main est enfin bloqué, le joueur qui le tient crie « Stop ! ».

Les joueurs s'arrêtent.

Celui qui a le ballon a le droit de faire au maximum 3 pas vers l'un des joueurs et essaie de le toucher avec le ballon. Le joueur visé par le ballon ne peut pas bouger. S'il est touché, il vient au centre et une autre partie commence. S'il n'est pas touché, le même joueur reste au centre pour la partie suivante.

ReCreatisse.com

JEU

Extérieur

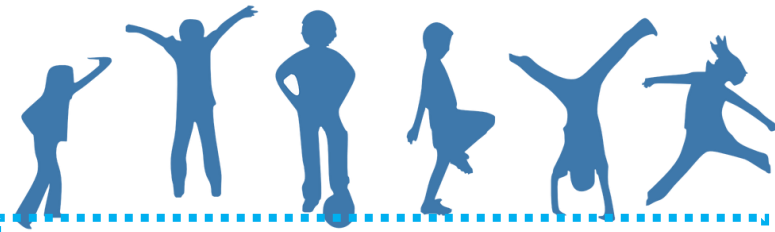
Actif

Réponse à un signal auditif

Rapidité – agilité et stratégie collective

CP – CE1 – CE2 – série 2

Le loup et le chaperon rouge



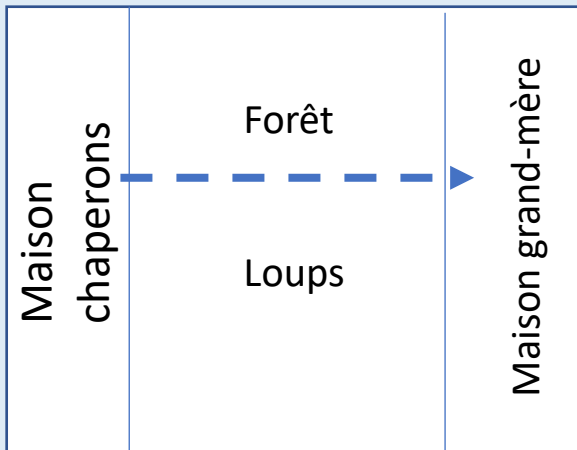
Notes :

ORGANISATION

Matériel : Balles pour représenter les biscuits.

Objectif : Les Chaperons (équipe 1) essaient de porter des biscuits à Grand-mère.

Les Loups (équipe 2) attrapent les balles avant qu'elles arrivent à destination.



REGLE du JEU

Les Loups se trouvent dans la forêt, les Chaperons dans leur maison.

Au signal (sifflet, tambourin ...) tout le monde court : Les Loups essaient de prendre les balles aux Chaperons en les touchant dans le dos. Si un Chaperon est touché, il donne sa balle au Loup et retourne à sa maison en chercher une autre. Il pourra traverser la forêt au prochain signal. Le Chaperon qui a traversé sans se faire toucher donne son biscuit à Grand-mère puis retourne librement dans la maison des Chaperons.

On peut placer un panier ou une corbeille dans le zone « maison grand-mère » et un autre dans la forêt pour les Loups. Après 2 minutes de jeu, on compte les biscuits (les balles) pour chaque équipe et on inverse les rôles.