

# Jeux de cour

## Pacman

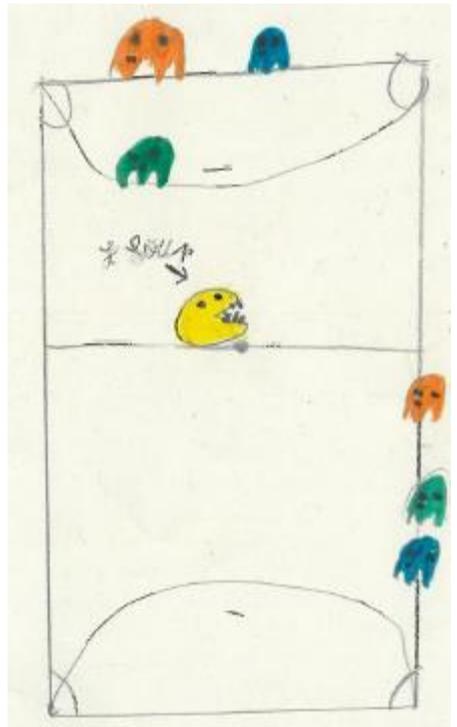
Pacman au milieu sur une ligne du stade.

Les autres joueurs sur des lignes.

Pacman doit toucher les autres et si il les touche les autres sont éliminés et il doit rester sur les lignes du stade.

### Variantes

- 1) le jeu se fait en courant
- 2) le jeu se fait sans courir



# Jeux de cour

## Police Voleurs

Cela se joue dans la cour, quelqu'un va cacher les yeux d'une autre personne. Elle va choisir si tu es police ou voleur.

Les voleurs ont un camp : les poteaux. Quant à la police, elle va se mettre aux cages. Il y aura des vestes sur les murets.

**Le but des voleurs** : ramener les vestes aux poteaux. **Quant à la police** elle doit les empêcher à tous prix de les voler.

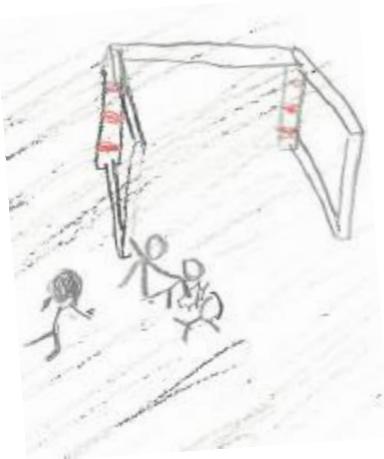
**Lorsque quelqu'un est touché, il va en prison** : les cages.

Le premier qui est touché est libéré avec les autres.

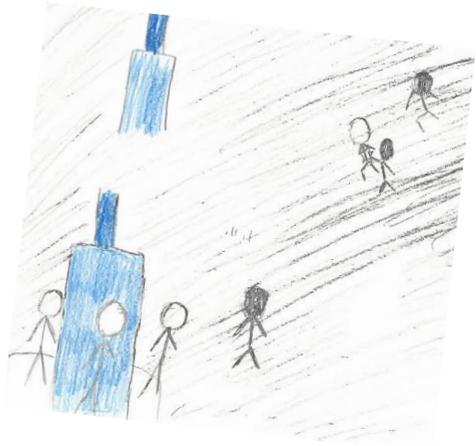
Si tout le monde est touché la police a gagné mais si toutes les vestes sont volées, les voleurs ont gagné. On a le droit de libérer les autres, mais si on triche, on est obligatoirement éliminé ou prisonnier.

Il est interdit d'attraper les vestes en passant par derrière sinon prison ou élimination.

On a pas le droit d'attraper deux vestes en même temps.



2



# Jeux de cour

## Le système solaire

Dans ce jeu le but, c'est de pas se faire toucher. Cela se joue sur la moitié du stade de la grande cour.

**règle du jeu :** Nous avons 4 zones : Le Soleil, la Terre, la Lune et Mars. Pour délimiter les zones on fera des cercles.

**Avant le jeu,** on fera noir ou blanc et le dernier, c'est le loup. Les autres joueurs se mettent sur Mars.

Le loup doit dire la direction où les autres joueurs doivent aller et le loup doit les toucher. Le loup n'a pas le droit d'aller sur les zones et personne ne doit sortir de la limite. Le dernier restant a gagné.

**Deuxième fonction pour le jeu :** Le loup ne doit pas voir les joueurs, les joueurs font deux équipes, la partie se déroule normalement.

Quand il reste 5 personnes, les joueurs font les équipes qu'on avait au début l'équipe qui a le plus de joueurs a GAGNÉ.

3



# Jeux de cour

## Le monstre

**Avant le jeu :** Les joueurs font un noir ou blanc pour savoir qui est le monstre.

**Déroulement de la partie :** Le monstre se met sur un poteau bleu (sous le préau) les autres sur les deux restants. Le monstre va aller sur un poteau, ceux qui y sont doivent partir pour ne pas se faire toucher, si on est touché, on est éliminé.

**Règle du jeu :** On ne doit pas changer de trajectoire. Si on est lancé, on doit d'abord toucher le poteau sur lequel on est allé.

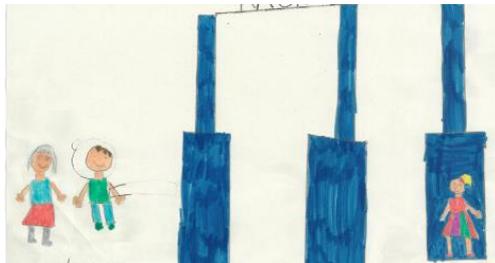
**Fin de la partie :** Il y a plusieurs variantes :

**Variante 1 :** le dernier restant deviendra monstre lors de la prochaine partie.

**Variante 2 :** il en reste un, il a gagné et on refait une partie

**Variante 3 :** le monstre et le dernier joueur font un dernier trajet. Si il se fait toucher, c'est le monstre qui gagne. Si il ne se fait pas toucher, c'est lui qui gagne.

# 4



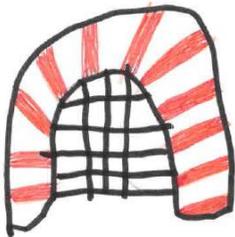
# Jeux de cour

## L'épervier

Au début on fait la course pour choisir l'épervier et le dernier arrivé est l'épervier.

L'épervier est au milieu du terrain et quand il dit « 1 2 3 épervier, sortez ! » on doit aller d'un camp à l'autre sans se faire toucher par l'épervier et si on se fait toucher on devient aussi épervier et ceux qui sont sortis du terrain deviennent automatiquement épervier et le dernier qui reste est l'épervier à la prochaine partie.

**variante :** on peut sortir du terrain sans devenir épervier



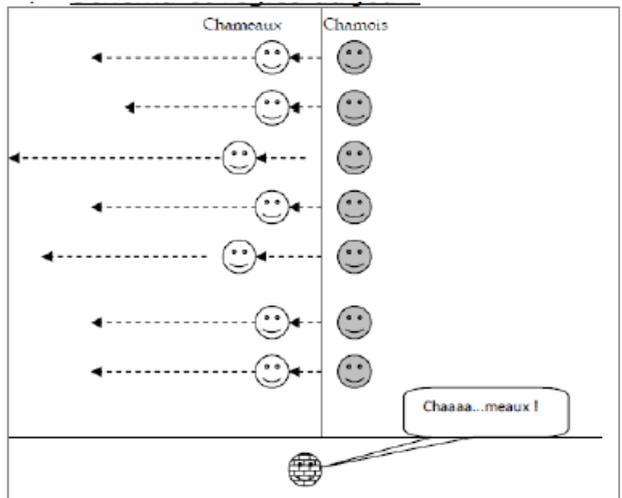
# Jeux de cour

## Chameau-Chamois

Chaque équipe se répartit de chaque côté de la ligne. Un enfant chameau en face d'un enfant chamois.

Au signal de l'appel du nom de son équipe, chaque joueur de l'équipe s'enfuit vers son camp.

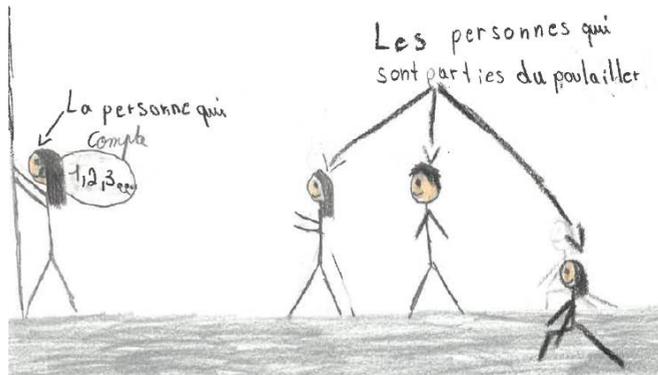
Chaque enfant de l'autre équipe s'élance à la poursuite de son adversaire et essaie de le toucher avant qu'il ait rejoint son camp. Le signal est donné par le meneur qui choisit d'appeler l'une et l'autre équipe.



# Jeux de cour

## 1,2,3...

**Règles du jeu :** Partir du poulailler (comme 1,2,3 soleil), la personne qui dit 1,2,3... doit rajouter à la place des trois petits points ; un personnage, un aliment, un objet...etc. Les personnes qui jouent doivent imiter ce que dit la personne qui compte.



**But du jeu :** Il faut toucher le mur auquel la personne compte . Si vous avez réussi à toucher le mur sans que la personne qui compte vous voit, vous avez gagné et c'est à vous de compter et les autres retournent au poulailler.

# 7

# Jeux de cour

## Souris perchées

Règles du jeu : LE BUT DU CHAT EST DE TOUCHER les SOURIS (les participants).

Le camp des souris est tout ce qui est en hauteur. Quand le chat touche un participant, le participant touché devient chat à sa place.



8

# Jeux de cour

## Bataille de Chifoumi

Pierre, papier, ciseaux

Règle :

Faire deux équipes de joueurs

Se positionner en file indienne, une file en face de l'autre

Le premier enfant va affronter le 1<sup>er</sup> enfant de l'autre équipe avec le jeu CHIFOUMI.

Le gagnant continue à affronter les élèves les uns après les autres.

S'il perd, il retourne le dernier dans la file de son équipe.

L'équipe gagnante est celle qui arrive dans le camp de l'autre équipe.



# Jeux de cour

## Tomate Ketchup

Pour gagner à Tomate Ketchup, il faut avoir des amis.

Il faut se mettre en rond assis.

Il y en a un qui tourne autour et il touche toutes les personnes sur la tête. Il dit « Tomate Tomate Tomate ». Au bout d'un moment, il dit « Ketchup ».

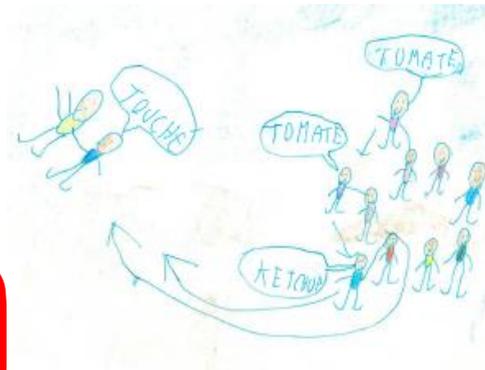
Celui qui a été touché doit l'attraper.

Si il se fait attraper, il va au milieu du cercle, c'est la « soupe ».

Si il ne se fait pas attraper, il revient à la place du « loup ».

Le nouveau loup recommence.

On ne peut pas être plusieurs dans la soupe. Celui qui avait été touché avant retourne à sa place.



# Jeux de cour

## 1, 2, 3 soleil

**But :** Le meneur tape sur le mur en disant 1, 2, 3 soleil. Les autres avancent. Quand le meneur se retourne, les joueurs doivent être immobiles. Si ils bougent, ils retournent au poulailler.



# Jeux de cour

## Le loup

**But :** Le loup doit toucher un enfant. Quand on est touché, on ne bouge plus. Il faut que le loup touche tout le monde.

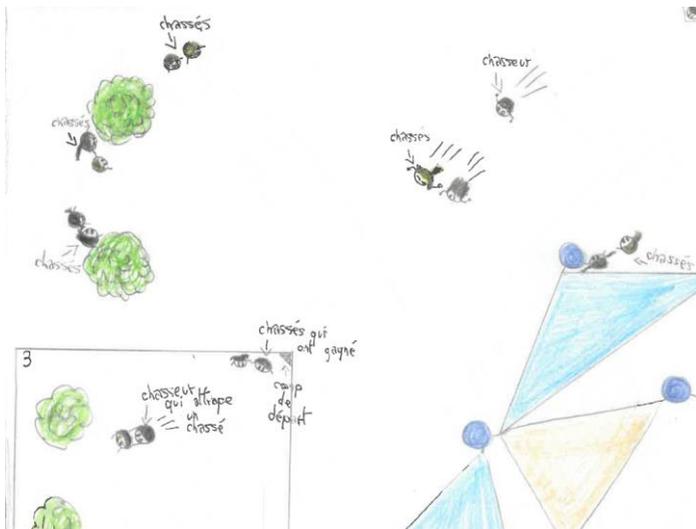


# Jeux de cour

## La chasse

Le chasseur compte jusqu'à 60 pendant que les chassés se cachent .

Ensuite, le chasseur doit les repérer et les attraper avant que les chassés ne reviennent au camp de départ (Là où le chasseur a compté).



# Jeux de cour

## Colin Maillard



Les règles sont simples. Il faut avoir un bandeau pour bander les yeux d'un copain, puis on le fait tourner. Le nombre de tours est celui de son âge.

Le but du jeu : le Colin Maillard doit toucher une personne en sachant qu'il ne voit rien. Donc il doit toucher une personne et il doit aussi deviner l'identité

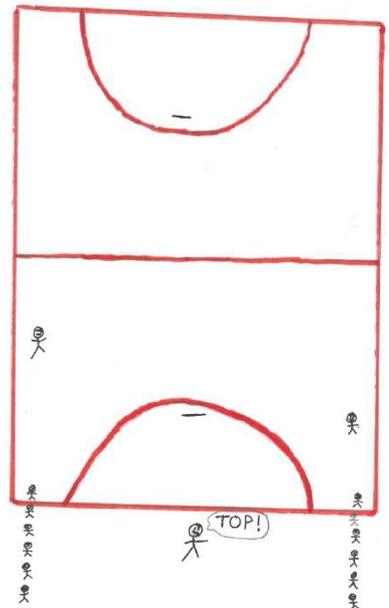
de la personne qu'il vient de toucher. Si il y arrive, celui qui vient d'être touché doit devenir Colin Maillard.

Attention à la zone de jeu où il ne doit pas y avoir d'obstacle.

# Jeux de cour

## Le relais course

Les joueurs se divisent en deux équipes et se placent en colonnes de chaque côté du terrain. Au "top", les deux premiers joueurs partent et courent jusqu'à l'autre bout du terrain, puis reviennent taper dans la main des deuxièmes joueurs qui partent à leur tour. La première équipe dont tous les joueurs ont couru a gagné.

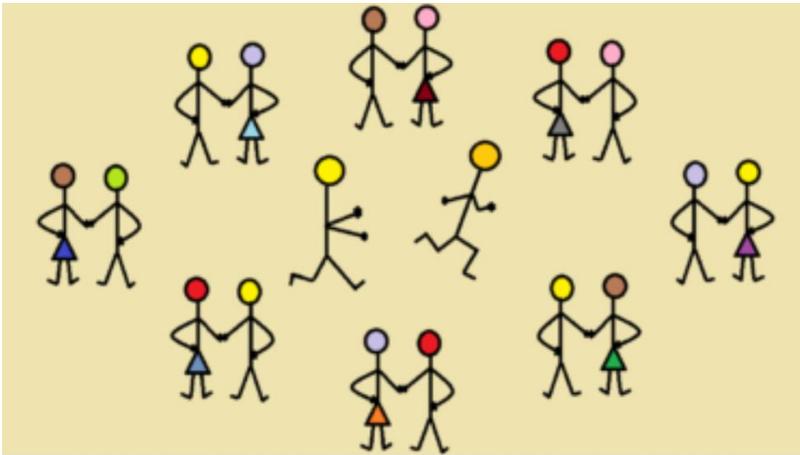


15

# Jeux de cour

## Accroche-Décroche

Le chat doit attraper la souris qui est seule. La souris poursuivie se réfugie en s'accrochant au bras libre d'un groupe de deux souris. La souris qui se trouve de l'autre côté de ce groupe doit se décrocher et se retrouve alors poursuivie. Quand on se fait toucher, on devient chat.



# Jeux de cour

## Le loup bougie

Ce jeu peut se jouer partout. Avant de commencer le jeu, on fait un noir ou blanc pour s'avoïr qui va être loup.

### Règle du jeu

Il y a des camps dans le jeu. Il ne faut pas se faire toucher par le loup. Si on est touché, on doit s'immobiliser et faire la bougie. Pour faire la bougie on doit coller nos deux mains et les faire descendre petit à petit pas trop vite.

Pour essayer de gagner, il faut toucher ceux qui font la bougie pour qu'ils soit libérer mais si ils ont déjà mis leurs mains sur le sol ce sont ceux qui étaient en train de faire la bougie qui deviennent loup. Avant les 5 minutes chrono, on retire tous les camps.

Quant il restera un joueur on va mettre un chrono de 5minutes. Si les loups ont touché le joueur c'est le loup qui a gagné, si le joueur n'a pas été touché c'est lui qui a gagné.

**variante 1** : si on touche le sol, on devient loup

**variante 2** : si on touche le sol, on est éliminé

17



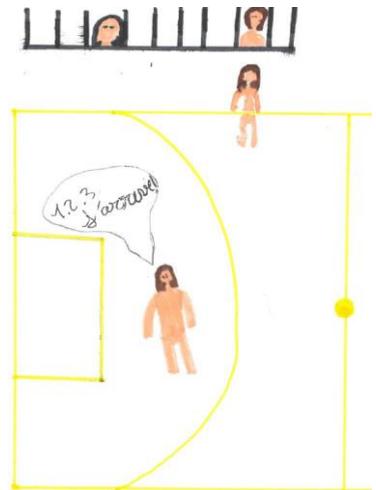
# Jeux de cour

## Virus

Ce jeu peut se jouer partout.

D'abord, on fait noir ou blanc. Le dernier qui reste au noir ou blanc c'est le virus qui choisi son coéquipier puis qui compte. On fait des équipes de deux. Le virus et son coéquipier comptent jusqu'à 30. Les autres équipes doivent aller se cacher des virus. On finit de compter et les virus crient « près ou pas ? caché ? J'arrive ! ». Dès qu'on trouve une équipe en premier on crie les nom de ceux qu'on a trouvé. On peut changer de cachette et la première équipe à trouver, c'est cette équipe qui compte jusqu'à 30.

18



# Jeux de cour

## La clé de la sorcière

Ce jeu se joue sur le stade (on a besoin des deux cages). On a besoin d'une "couronne" on choisit une personne qui l'aura au début. On choisit un sorcier ou une sorcière qui a plein de clés sur elle. Tout le monde (à part le sorcier ou la sorcière) se met dans une cage.

### Le déroulement:

Tout le monde court dans tous les sens quand une personne est touchée, elle va dans l'autre cage (la prison). Pour libérer les autres joueurs, il faut toucher le sorcier et aller les libérer mais la clé est à usage unique. Maintenant parlons de la couronne. Celui qui a la couronne doit la passer aux autres joueurs dès que la sorcière s'approche d'un joueur.

### Comment on gagne?

Pour la sorcière : elle doit toucher la personne qui a le bâton ou toucher tout le monde.

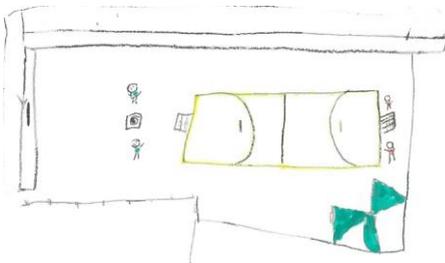
Et pour les joueurs : ils doivent avoir eu au moins une fois la couronne.

# 19



# Jeux de cour

## Jeu de la pierre



Joueurs : entre 4 et 6  
joueurs. 2 équipes avec le  
même nombre de joueurs. 1  
équipe de voleurs et 1  
équipe de policiers.

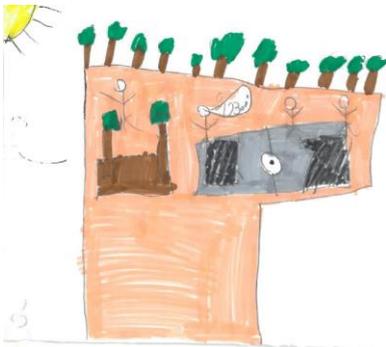
Jeu : Les voleurs se positionnent du côté du grillage de la grande cour.  
Les policiers se mettent du côté du muret et posent un bâton sur le  
mur.

Les voleurs doivent toucher le bâton pour gagner.

Les policiers pour gagner doivent attraper les voleurs.

# Jeux de cour

## Statue



But du jeu : être le dernier à être vu.  
Pour commencer le jeu on fait la plouf pour désigner le joueur qui va compter jusqu'à 10.

Le compteur ferme les yeux pour compter.

Pendant ce temps, les autres joueurs

se dispersent dans la cour pour se transformer en statue.

Une fois que le compteur a fini de compter, il ouvre les yeux et il court attraper les joueurs qui ont bougé pour les éliminer.

Pendant ce temps les autres statues peuvent se déplacer sans être vues.

La dernière statue gagne et devient loup.

# Jeux de cour

## Le fermier dans son pré

C'est une chanson. On fait la ronde. Voici les paroles :

« Le fermier dans son pré  
Le fermier prend sa femme  
La femme prend son enfant  
L'enfant prend la nourrice  
La nourrice prend son chat  
Le chat prend la souris  
La souris prend le fromage  
Le fromage est battu ! »



Le fermier est au milieu. Les autres tournent. Il choisit « sa femme ».

« Sa femme » choisit son « enfant ».

A la fin, on fait semblant de taper le fromage.

# Jeux de cour

## Le clown

Il faut être plusieurs. On choisit un « chercheur ». Il se cache. Pendant ce temps, on choisit le clown.

Le chercheur ne sait pas qui est le clown. Il doit le trouver.

Le clown fait un clin d'œil discrètement à un joueur : le joueur tombe par terre. Le chercheur regarde tout ça et il doit trouver le clown. Il a trois vies.

Il perd une vie quand il accuse la mauvaise personne.



# Jeux de cour

## Passez Pompons

Un meneur est choisi. Deux enfants se tiennent la main pour former un pont. Le meneur chante la chanson :

« Passez Pompon

Les Macarons

Les portes sont ouvertes

Passez Pompons

Les Macarons

Les portes sont fermées

Aaaaaa clé ! »

Les enfants passent sous le pont à la queue-leu-leu.

Sur le mot « clé » ; le pont se baisse. L'enfant est prisonnier.

Le prisonnier va se ranger derrière une partie du pont. Quand tous sont attrapés, chaque ligne tire de son côté pour savoir qui sont les plus forts.



# Jeux de cour

## La bataille de spaghetti

On se met par groupe de deux, puis on colle ses pieds joints contre ceux de l'adversaire.

On fait une partie de pierre, feuille, papier, ciseaux ensuite celui qui remporte le pierre, feuille, papier, ciseaux vient coller son bord extérieure du pied avec l'autre bord de SON autre pied en s'éloignant de l'autre joueur. Puis l'autre joueur doit écarter les jambes de manière à coller son pied sur le bord du pied de son adversaire. et on recommence. Etc etc. . Une fois qu'un des joueurs ne peut plus écarter les jambes, la partie est finie et il a perdu. (L'autre joueur a gagné ♣)

Endroit(s) : On peut jouer a ce jeu de partout.



# Jeux de cour

## Samourai

On commence par se mettre en ronde

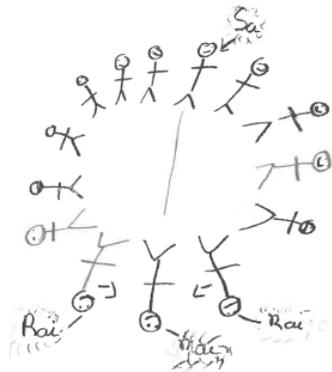
On désigne celui qui commence à jouer en faisant un noir ou blanc.

Il commence à faire un geste de haut en bas

Et va dire (SA)

Puis le joueur qui a dit (SA) va désigner un autre joueur. Le joueur désigné va faire signe de bas en haut et va dire (MOU) et les 2 personnes qui sont à côté de lui vont réagir le plus vite possible en disant (RAÏ).

Et faisant un signe de droite ou de gauche vers le joueur qui a dit (MOU) et le dernier à dire (RAÏ) est éliminé et il s'assoit par terre. Celui qui reste et qui a dit (RAÏ) redémarre le jeu en disant (SA).



# Jeux de cour

## Jeu du foot sans ballon

Au début du jeu, les 2 équipes sont dans leurs demi-terrains. Un joueur est en possession virtuelle du ballon. Il est porteur du ballon mais il n'y a aucun ballon.

Au top départ, les défenseurs tentent de toucher le porteur du ballon. Pour passer le ballon, un joueur appelle un de ses coéquipiers à voix haute.

Pour marquer un but, le joueur en possession virtuelle du ballon doit rentrer dans les cages.

Quand le porteur virtuel du ballon est touché par un adversaire, l'équipe adverse récupère le ballon.

A l'endroit de la touche. Le nouveau porteur du ballon ne peut être touché

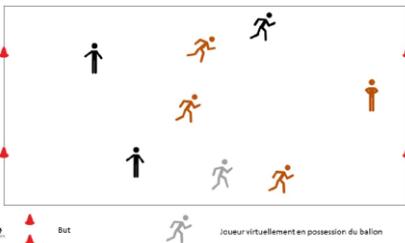
que s'il commence à se déplacer. Il peut aussi appeler son coéquipier pour lui passer le ballon.

- Quand un joueur en possession du ballon sort des limites du terrain.

L'équipe adverse récupère le ballon. Celle-ci est obligé de recommencer le jeu par une passe (un joueur en-dehors du terrain appelle un de ses coéquipiers).

- Si un joueur appelle un adversaire, celui-ci est le nouveau porteur du ballon et l'équipe perd la possession du ballon.

- Lorsqu'un but est marqué, le jeu reprend par l'équipe qui a encaissé le but au milieu du terrain.



# 27

# Jeux de cour

## Le sol est en lave !

Il faut jouer là où il y a des bancs et un muret.

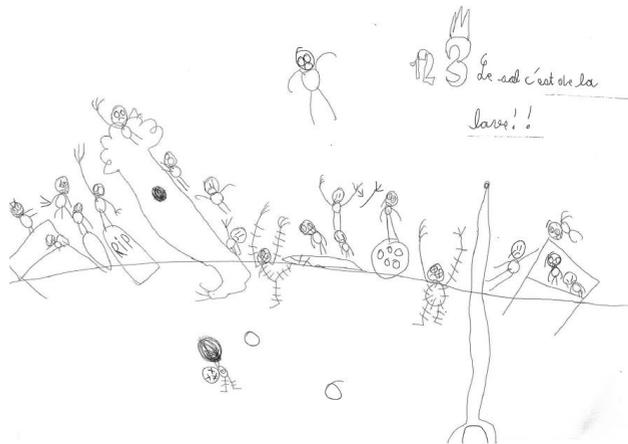
On choisit quelqu'un qui va parler.

Si il dit « le sol est en lave », il faut vite monter sur quelque chose.

Si il dit « le sol est en coton » on peut descendre.

On peut dire aussi :

- le sol est en aiguilles
- le sol est en forchettes
- le sol est en papier
- le sol est en lavande...



# Jeux de cour

## Ninja

**Nombre de joueurs :** entre 2 et 15

**But du jeu :** éliminer son adversaire.

**Règle du jeu :**

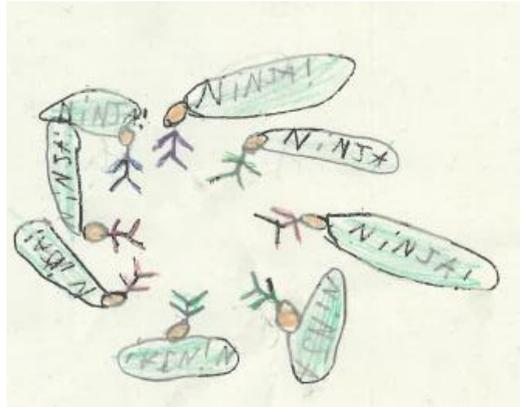
faire une ronde. Celui qui commence est celui qui dit « prem's ». On tourne vers la gauche (dans le sens des aiguilles

d'une montre). Pour la deuxième partie, c'est le gagnant qui commence.

En avançant, on doit essayer de toucher son voisin avec son bras dans la ronde. L'adversaire peut esquiver en faisant un pas. Dès que l'on est touché, on perd un bras.

On s'attaque à tour de rôle dans la ronde. Quand on perd son deuxième bras, nous sommes éliminés.

Le gagnant est le dernier à rester.



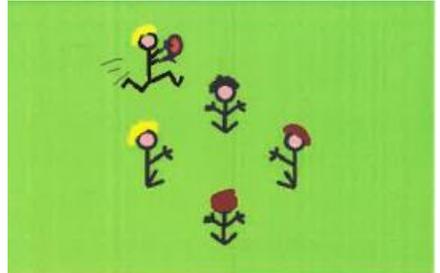
# Jeux de cour

## Le facteur n'est pas passé

**Pour jouer, il vous faut :** un objet qui représente le colis (mouchoir, gant, vêtement...).

**Comment jouer ?**

Pour débiter, il faut désigner un enfant qui tiendra le rôle du facteur. Les autres s'installent par terre, en rond.



Tous les joueurs, excepté le facteur, ferment les yeux et commencent à chanter : « **le facteur n'est pas passé, il ne passera jamais... lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche !!!** ».

Pendant la chanson, le facteur tourne autour des autres joueurs et à la fin de la chanson il doit avoir déposé le colis derrière le dos d'un enfant. Tous les joueurs doivent regarder derrière eux et celui qui a reçu l'objet doit se lever et attraper le facteur, en courant autour du cercle. Le facteur doit, quant à lui, prendre la place du joueur qui le poursuit sans se faire toucher.

Si le facteur réussit à s'asseoir sans être touché, il a gagné. L'autre joueur devient donc facteur et une nouvelle partie peut commencer. Si le facteur est rattrapé et touché, l'autre joueur reprend sa place de départ et le facteur garde son rôle.

# Jeux de cour

## Poules renards vipères

Il faut trois équipes : les poules, les vipères et les renards.

Les poules mangent les vipères. Les vipères mangent les renards. Les renards mangent les poules.

Il y a trois camps. Au début chacun est dans son camp. On donne le départ.

On se met à courir pour attaquer les autres. Quand on les a attrapés, on les amène dans son camp.

On est délivré si quelqu'un de l'équipe vient vous toucher.

Si on se donne la main, on est délivré

tous les deux.

Chaque équipe a une couleur.

