Arnold Vincent

Jeux de cour d'école

© Groupe Eyrolles 2010
ISBN : 978-2-212-54606-4

EYROLLES

Table des matières

Préface 5
Introduction 7

1 - Les classiques 9
La marelle 11
Les billes 12
Chat perché 13
Colin-Maillard 14
Cache-cache 15
La balle au prisonnier 16
1, 2, 3 soleil 17
Le jeu du béret 18
Le jeu de la mouche 19
Le jeu de la tomate 20
La corde à sauter 21
Les osselets 22
Pierre, feuille, ciseaux… 23
Saute-mouton 24
L'élastique 25
Les avions en papier 26

2 - Balles et ballons 27
La balle au mur 29
Ballon assis 30
Ballon cercle 31
Tennis ballon 32
Le ballon bloqué 33
Ballon bombe 34
Ballon liberté 35
Ballon foulard 36
Ballon poubelle 37
Dans les dents 38
Le squash ballon 39
Les seigneurs 40
4x4 ballons 41
Ballon statue 42

3 - Courses-poursuites 43
Gendarmes et voleurs 45
La déli-délo 46
Les quatre coins 47
L'épervier 48
Le jeu des dragons 49
La course en sac 50
La chasse aux lapins 51
Corsaires et pirates 52
Capturez le drapeau 53
Le chat et la souris 54
Attrape-couleur 55
Coup de filet 56
Le jeu des statues 57
Mains à mains 58
Attrape-fourmis 59
Les lutins de la forêt 60
Le jeu de la chaîne alimentaire 61
Les chasseurs et les loups 62
Anges et démons 63
Le tramway 64

4 - Comptines et chansons 65
Trois p'tits chats 67
Il était un petit homme 68
Un kilomètre à pied 69
Un petit cochon 70
Un éléphant qui se balançait 71
Une souris verte 72
Dans la forêt lointaine 73
Ah les crocodiles ! 74

Un jour dans sa cabane 75
Buvons un coup ma serpette est perdue 76
L'empereur, sa femme et le petit prince 77
La totomobile 78
Le petit Indien Nagawika 79
Je te tiens, tu me tiens… 80

5 - Jeux de mots 81
Jacques a dit 83
Les mots interdits 84
Ni oui, ni non 85
Le jeu de l'alphabet 86
Le jeu du portrait 87
Le quart de singe 88
Action ou vérité 89
Le téléphone arabe 90

6 - Avec un peu de matériel 91
Boîtes à bonbons 93
Le jeu des palets 94
Le curling 95
Le jeu du 7 et demi 96
Ballon pong 97
Les cerceaux 98
Les boules 99
Le diabolo 100
Le yo-yo 101
Les mikados 102
Le circuit de billes 103
Le tir à la corde 104

- 1 -
Les classiques

La marelle

Le jeu de la marelle existe dans la plupart des pays du monde. C'est l'un des plus classiques et on en retrouve des traces jusque dans l'Empire romain. Au Moyen Âge, le jeu est également pratiqué, ce que laisse en partie deviner sa connotation religieuse (la terre, le ciel, la forme d'église du dessin).

Fiche technique

À partir de : 4 ans, environ

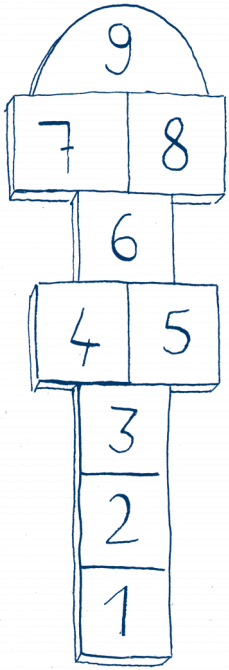
Nombre de joueurs : à partir d'1 joueur

Matériel : une craie, un palet ou un caillou pour chacun des joueurs

Durée d'une partie : environ 10 minutes (à 2 joueurs)

Physique : ●

Difficulté : ☆☆



La règle

On dessine au sol (en général à la craie) un parcours constitué de 9 cases superposées ; les cases 4 et 5 et 7 et 8 sont cependant alignées. La case du bas porte le n°1 ou se nomme la Terre, tandis que la case la plus haute porte le n°9 s'appelle le Ciel. L'objectif pour chacun des joueurs est de faire glisser son palet de case en case (sans mordre sur les lignes) et d'arriver le premier au Ciel. Pour progresser, les joueurs sautent à cloche-pied et poussent ainsi leur palet (ou caillou) de case en case. Chaque joueur joue à son tour et continue tant qu'il ne commet pas de faute. On considère qu'il y a faute lorsque le palet mord sur une ligne ou sort du tracé.

1e variante

Toute faute est éliminatoire et ramène le palet du joueur concerné à la Terre.

2e variante

Seul un palet complètement sorti du tracé ramène le joueur à la Terre. Si le palet mord simplement une ligne, le joueur passe son tour et reprend à la case précédente.

Le jeu de la marelle est universellement répandu ; voici comment il est nommé dans différents pays du monde :

Italie : *Campana*
Maroc : *Piso*
Royaume-Uni : *Hopscotch*
Bulgarie : *Dama*
Islande : *Paris*

Les billes

Le jeu de billes est au moins aussi ancien que celui de la marelle, puisqu'il remonterait à la Grèce antique. À l'époque, on jouait avec des cailloux ou d'autres petits objets qu'il fallait lancer dans un trou. Ce n'est qu'à partir du Moyen Âge que les billes sont manufacturées, probablement par des maîtres verriers italiens. Au fil des siècles, le jeu se précise et les règles apparaissent et se multiplient. Une dimension est importante : celle de la possession et de la collection. En effet, on joue généralement aux billes pour en gagner d'autres, et toutes n'ont pas la même valeur, laquelle peut s'établir selon la matière, la rareté, l'aspect de la bille, etc.

Fiche technique

À partir de : 5 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : des billes en terre, verre, céramique, métal… et un parcours de jeu avec un trou (le sol…)

Durée d'une partie : de 5 à 15 minutes en moyenne

Physique : ●

Difficulté : ☆ ☆ ☆ ☆



La règle

Il existe des dizaines de règles et de variantes, plus ou moins compliquées. La règle que nous vous présentons ici est une base.
Chaque joueur dispose d'un capital de billes et engage, à chaque manche, la bille avec laquelle il joue. Un trou dans le sol constitue l'objectif à atteindre. Le premier joueur réussissant à placer sa bille dans le trou remporte les billes de tous les autres joueurs. L'engagement se fait par un lancer de la bille ; ensuite, la progression s'effectue par pichenettes, chacun sur sa bille et chacun son tour. Il est naturellement interdit de déplacer sa bille autrement que par pichenette. Il est également possible de miser des billes en les plaçant dans le trou. Elles constitueront ce que l'on pourrait appeler le pot. Notons que le premier joueur est potentiellement avantagé, il faut donc le tirer au sort pour chacune des parties.

Chat perché

Également connu sous le nom de jeu du loup, le jeu de chat perché est un jeu de poursuite, extrêmement répandu dans le monde. Cette popularité tient essentiellement au fait qu'une partie peut s'improviser n'importe où, car aucun matériel n'est nécessaire. Il faut juste un minimum de 3 ou 4 joueurs (les parties sont tout de même plus amusantes à plus de 6 joueurs…) et de quoi se percher. Ce jeu permet aux jeunes joueurs de se défouler, car il est essentiellement constitué de courses-poursuites plutôt haletantes. Notons qu'il existe de nombreuses variantes, comme le fameux chat-balle, dans laquelle il s'agit de toucher les autres joueurs au moyen d'un ballon ou d'une balle. On peut jouer à chat perché à peu près n'importe où, même dans l'eau en adaptant quelque peu les règles (par exemple, au lieu de se percher, on doit toucher un objet flottant ou bien joindre les deux mains en l'air…).

Fiche technique

À partir de : 4 ans, environ
Nombre de joueurs : à partir de 3 joueurs
Matériel : aucun, seulement de l'espace et un endroit pour se percher
Durée d'une partie : de 5 à 10 minutes, selon le nombre de joueurs
Physique :
Difficulté : ☆



La règle

On commence par choisir le joueur qui sera le chat (il peut être tiré au sort). Ce joueur doit alors au plus vite toucher un autre joueur qui devient à son tour le chat, et ainsi de suite. Pour se protéger, les joueurs ont recours à la possibilité de se percher, mais ils ne peuvent le faire plus d'un certain nombre de fois dans une partie. Il est également souvent établi qu'il est interdit de « retoucher son père », c'est-à-dire le joueur qui vient de nous toucher. Par définition, une partie de chat perché n'a pas véritablement de fin clairement établie, aussi peut-on la limiter dans le temps en la chronométrant. On comptabilisera ensuite le nombre de fois où chacun des joueurs a été le chat, et le moins « félin » d'entre tous sera désigné vainqueur. Il est également possible, pour écourter un peu les parties, de considérer que les chats restent chats même après avoir touché un autre joueur. Il faut cependant pour cela être assez nombreux. Le gagnant est le dernier à avoir été touché.

Colin-Maillard

Il est dans l'ordre des choses de vous présenter le jeu de Colin-Maillard après vous avoir parlé du jeu de chat perché, car il en constitue une sorte de dérivé. Selon toute vraisemblance, le nom du jeu viendrait du nom d'un militaire originaire de Belgique, Jean Colin-Maillard qui, au cours d'un combat épique contre le comte de Louvain (xᵉ siècle), aurait eu les deux yeux crevés et aurait malgré tout continué à combattre en frappant au petit bonheur la chance autour de lui. Des scènes de ce jeu sont représentées dans de nombreux tableaux et illustrations.

Fiche technique

À partir de : 6 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 5-6 joueurs

Matériel : un foulard pour bander les yeux du chasseur

Durée d'une partie : de 10 à 20 minutes

Physique : ●

Difficulté : ☆☆☆



La règle

Un chasseur est désigné ou tiré au sort en début de partie. C'est lui qui doit avoir les yeux bandés. Le jeu doit se dérouler dans un environnement exempt de tout obstacle susceptible de blesser ou heurter le chasseur. Après lui avoir bandé les yeux, les joueurs désorientent le chasseur en le faisant tourner plusieurs fois sur lui-même. Il doit ensuite se diriger sans rien voir pour essayer de toucher un des joueurs qui lui tournent autour. Dès que le chasseur touche un joueur, il doit essayer de deviner son identité en lui touchant le visage. S'il le reconnaît sans se tromper, c'est ce joueur qui devient à son tour le chasseur, et ainsi de suite.



Cache-cache

Dans la droite ligne du jeu de Colin-Maillard, le jeu de cache-cache est très apprécié des enfants de tous âges. Comme son nom l'indique, les participants à ce jeu doivent se cacher afin qu'un joueur dit « chercheur » ou « loup » les retrouve. Il est donc primordial que le jeu se déroule dans un lieu offrant des cachettes. Dans tous les cas, un périmètre doit être déterminé afin que la tâche du chercheur ne soit pas trop compliquée, ce qui risquerait de diminuer l'intérêt du jeu en le rendant interminable.

Fiche technique

À partir de : 3 ans, environ

Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs

Matériel : un environnement dans lequel on puisse se cacher

Durée d'une partie : de 5 à 30 minutes

Physique : ●

Difficulté : ☆



La règle

On désigne ou on tire au sort un chercheur. Ensuite, les joueurs vont se cacher pendant que le chercheur se cache les yeux et effectue un décompte. Ce décompte dépend de la distance que les joueurs ont à parcourir pour rejoindre leurs cachettes potentielles. Une fois le décompte terminé, le chasseur se lance dans la recherche des joueurs cachés. L'objectif, pour le chercheur, est de découvrir l'ensemble des joueurs cachés. À chaque fois qu'il trouve un joueur, il doit crier son nom afin que les autres joueurs dissimulés en soient informés. Si le chercheur ne trouve pas tous les joueurs, il peut déclarer forfait. Pour la partie suivante, le chercheur peut être soit celui qui a été trouvé en premier, soit celui qui a été découvert le dernier.

La balle au prisonnier

Ce jeu est l'un des plus classiques des cours de récré. Il est plutôt sportif, ce qui explique que beaucoup de professeurs d'éducation physique et sportive l'utilisent pour leur enseignement. On y joue également beaucoup dans les centres de loisirs et autres lieux accueillant un jeune public. On connaît également ce jeu sous le nom de ballon-chasseur. Il n'existe pas d'informations précises quant à ses origines, vraisemblablement un mélange d'autres jeux traditionnels.

Fiche technique

À partir de : 8 ans, environ
Nombre de joueurs : à partir de 6 joueurs
Matériel : une balle ou un ballon
Durée d'une partie : de 10 à 15 minutes
Physique : ● ● ● ●
Difficulté : ☆ ☆ ☆

La règle

Il faut commencer par créer deux équipes, autant que possible égales en quantité et en qualité de joueurs. Une équipe est choisie ou tirée au sort pour bénéficier de l'engagement. Le jeu se déroule sur un terrain séparé en deux camps, un par équipe. Dans chaque camp, une ligne est tracée à l'arrière pour définir l'espace défini comme prison. L'objectif est de faire prisonniers les joueurs adverses en les touchant avec le ballon. De leur côté, les joueurs visés doivent tout faire pour éviter d'être touchés. Pour cela, ils doivent tâcher de rester toujours en mouvement. Si un joueur est touché, il est fait prisonnier et doit aller se placer dans la prison du camp adverse. Mais attention : le ballon ne doit pas toucher le sol avant de toucher le joueur visé, sinon, son action de capture est annulée. Il peut alors être ramassé par les joueurs du camp visé, qui essaieront à leur tour de faire des prisonniers.

Il faut également noter que le joueur qui ramasse le ballon ne peut plus bouger pour le lancer, il doit simplement viser un joueur adverse et tirer. Si le tir est raté et que le ballon n'est pas récupéré par les joueurs libres mais par les joueurs emprisonnés, ceux-ci peuvent à leur tour essayer de toucher un joueur adverse pour se libérer. Les passes sont également autorisées, mais en aucun cas le ballon ne doit toucher le sol durant ces passes, sans quoi il passe aux mains des adversaires. Enfin, si le ballon sort du terrain, il est remis en jeu à l'endroit même où il est sorti. La partie est gagnée par l'équipe qui réussi à emprisonner la totalité des joueurs adverses.



1, 2, 3 soleil

Le jeu 1, 2, 3 soleil est intéressant car il se base essentiellement sur la confiance mutuelle et l'honnêteté des joueurs entre eux. Il est possible d'y jouer dès le plus jeune âge, car ses règles sont très simples : il suffit de savoir compter jusqu'à 3 ! Aucun matériel n'est nécessaire, il est donc possible d'improviser une partie à tout moment, en tout lieu.

Fiche technique

À partir de : 3 ans, environ
Nombre de joueurs : à partir de 3 joueurs
Matériel : aucun
Durée d'une partie : de 5 à 15 minutes
Physique :
Difficulté :

La règle

Un joueur est choisi et se place debout, face à un mur ou à un arbre, tournant délibérément le dos à l'ensemble des autres joueurs, qui se placent environ à une dizaine de mètres, ou plus, selon que l'on souhaite que la partie dure plus ou moins longtemps. Le joueur désigné compte 1, 2, 3 puis se retourne en s'exclamant « Soleil ! ». Pendant qu'il compte et reste le dos tourné, les joueurs essaient de se rapprocher le plus vite possible de lui. Mais attention : lorsqu'il se retourne, les joueurs doivent être parfaitement immobiles. Les joueurs qui seront vus en train de bouger ou même de frémir seront éliminés et devront retourner derrière la ligne de départ. Le joueur gagnant est celui qui arrive au niveau de la place du meneur de jeu. Il prendra alors sa place et commencera à compter.





Le jeu du béret

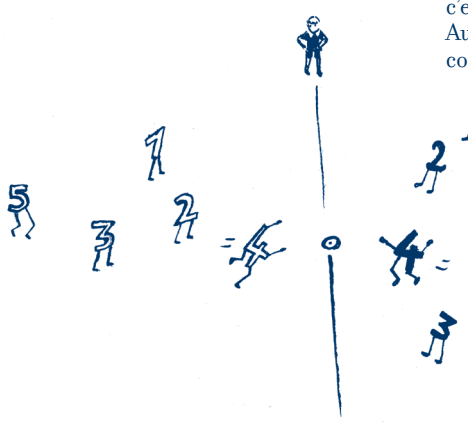
À la croisée des chemins de la déli-délo, du chat perché et de la balle au prisonnier, le jeu du béret se pratique par équipes. Il a pour particularité de nécessiter un maître de jeu ou un arbitre. Ce jeu figure parmi les plus « sportifs », il peut même se révéler un peu agressif selon le tempérament des joueurs. Il présente également un autre intérêt, celui de demander un peu de mémoire aux joueurs qui doivent simplement se souvenir du numéro qu'ils portent, ce qui peut se révéler parfois moins évident qu'il n'y paraît…

Fiche technique

À partir de : 5 ans, environ
Nombre de joueurs : à partir de 8 joueurs
Matériel : un chiffon, une balle ou tout autre objet pouvant être saisi rapidement
Durée d'une partie : de 15 à 30 minutes
Physique : ●●●●
Difficulté : ☆☆☆

La règle

On commence par constituer deux équipes et désigner un arbitre. Le jeu se déroule dans un terrain délimité d'environ une dizaine de mètres de côté. Il est indispensable que chaque équipe comporte le même nombre de joueurs. Chaque équipe attribue un numéro à chacun de ses joueurs (par exemple de 1 à 6 si chaque équipe comprend 6 joueurs). Au milieu du terrain, l'arbitre place le béret (un chiffon ou un foulard fera parfaitement l'affaire). Il appelle ensuite un numéro au hasard. Les deux joueurs portant respectivement le numéro appelé doivent se jeter tous les deux sur le béret et tenter de l'attraper sans se faire toucher par leur adversaire. Le joueur qui y parvient fait gagner un point à son équipe. S'il est touché, c'est l'autre équipe qui marque un point. Autre point important, chaque joueur doit conserver une main derrière son dos.



Si l'arbitre le désire, il peut appeler plusieurs numéros ; dans ce cas, chaque joueur doit toucher le joueur adverse correspondant à son numéro, et seulement lui. Enfin, si l'arbitre crie « Salade ! », tous les joueurs peuvent aller en même temps essayer d'attraper le béret, sans cesser bien sûr de respecter les associations de numéros…

Le jeu de la mouche

*Également (et plus justement) appelé jeu **des** mouches, ce jeu est particulièrement apprécié des plus jeunes enfants, bien qu'il puisse également être aisément pratiqué par les plus grands, voire par des adultes. De bons réflexes sont la compétence essentielle à mettre en oeuvre, mais attention, trop de réflexes ou des réflexes mal contrôlés, et c'est la défaite assurée…*

Fiche technique

À partir de : 4 ans, environ
Nombre de joueurs : de 3 à 12/15 joueurs
Matériel : une balle ou un ballon
Durée d'une partie : de 2 à 15 minutes
Physique : ●
Difficulté : ☆☆



La règle

Bien qu'il soit praticable à partir de 3 participants, ce jeu commence à devenir amusant à partir de 5 ou 6 joueurs. On distingue tout d'abord un lanceur. Les joueurs forment une rangée, tous côte à côte, distants de 50 cm à 1 m. Le lanceur leur fait face et s'empare de la balle. Il commence à lancer la balle au joueur de son choix qui, s'il la rattrape, comptabilise une première mouche. Il devra alors à partir de ce moment garder les mains jointes pour éviter que cette mouche ne s'échappe. Le seul moment où les joueurs peuvent ouvrir les mains, c'est pour attraper la balle que le lanceur leur envoie. Mais attention, si la balle leur échappe ou bien s'ils ouvrent les mains pour rien, ils perdent leur capital de mouches et doivent recommencer depuis le départ.
Petit détail qui a son importance, outre le fait que le lanceur doit s'appliquer pour effectuer des lancers corrects et rattrapables, il est également en droit de simuler des lancers ou bien de regarder un joueur alors qu'il envoie le ballon à un autre. Cela implique, de la part des joueurs, une vigilance de tous les instants et une grande maîtrise de leurs réflexes.

Le jeu de la tomate

Ce jeu est un classique des cours de récréation, des centres de loisirs et autres colonies de vacances. On peut y jouer à tout âge et les plus grands ne sont pas forcément les plus avantagés, comme vous pourrez le constater en lisant la règle du jeu.

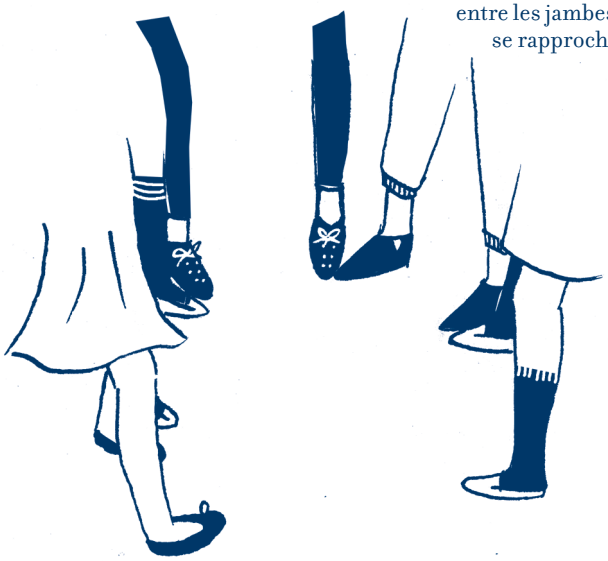
Attention : il existe un autre « jeu » qui porte le même nom. Il s'agit d'une pratique dangereuse comparable au tristement fameux « jeu du foulard ».

Fiche technique

À partir de : 5 ans, environ
Nombre de joueurs : à partir de 6 joueurs
Matériel : un ballon pas trop lourd (de volley-ball par exemple)
Durée d'une partie : de 15 à 40 minutes
Physique : ●●●
Difficulté : ☆☆

La règle

Tous les joueurs se placent en cercle, les jambes écartées et en veillant à ce que leurs pieds soient en contact avec ceux de leurs voisins. Un des joueurs met le ballon en jeu dans le centre du cercle en visant un des joueurs et chaque joueur doit éviter de laisser le ballon passer entre ses jambes. Pour cela, il se penche en avant et fait tout pour le renvoyer. Pour corser un peu le jeu, il est obligatoire de conserver les mains jointes. Si un joueur laisse passer le ballon entre ses jambes, il doit, dans un premier temps, se retourner (dos au centre du cercle). Si la balle lui passe une seconde fois entre les jambes, il est éliminé et les joueurs se rapprochent en resserrant le cercle.



La corde à sauter

S'il est un jeu incontournable pratiqué dans les cours de récréation, c'est certainement la corde à sauter. Bien qu'il soit praticable tant par les filles que par les garçons, ce jeu est malgré tout très orienté « petites filles », tout au moins dans les cours d'école. La plupart du temps, la pratique de la corde à sauter s'accompagne de chants ou de comptines assez rythmées. Le matériel nécessaire est une simple corde, assez lourde de préférence, mais il existe naturellement des cordes à poignées, plus pratiques, et même des cordes à sauter incluant un compteur de tours.

Fiche technique

À partir de : 6-7 ans, environ
Nombre de joueurs : à partir de 1 joueur
Matériel : une corde à sauter ou une simple corde
Durée d'une partie : variable
Physique :
Difficulté :

La règle

Il existe une multitude de règles et de façons de sauter à la corde. Le plus simple, c'est de compter les sauts que l'on parvient à réaliser en faisant tourner une corde simple verticalement, autour de son corps. Les choses se compliquent si la corde est tenue par deux joueurs qui la font tournoyer autour d'un troisième joueur. Il existe également une option de jeu avec deux cordes ; dans ce cas, les choses peuvent devenir carrément acrobatiques et le jeu être assimilé à une véritable pratique sportive.



Les osselets

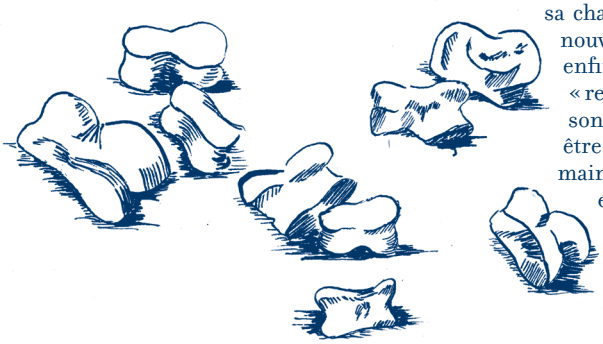
Ce jeu tire son nom du fait qu'il était jadis pratiqué avec de petits os (principalement des carpes de jeunes moutons). Il remonte à la Grèce antique et l'on en retrouve même des traces dans quelques écrits de Socrate. Les osselets d'aujourd'hui sont en plastique ou en métal et toujours aussi appréciés des petits comme des grands. Ils ont longtemps fait partie de l'univers des cours de récréation même si, aujourd'hui, ils les ont quelque peu désertées. Un jeu d'osselets comprend cinq osselets, comme les cinq doigts de la main. Quatre sont de couleur identique et le cinquième est de couleur différente (souvent rouge). On appelle cet osselet le « père ».

Fiche technique

À partir de : 6-7 ans, environ
Nombre de joueurs : à partir de 1 joueur
Matériel : un jeu d'osselets ou des petits cailloux de calibre identique
Durée d'une partie : de 5 à 15 minutes
Physique : ●
Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Le jeu des osselets est si ancien qu'il connaît beaucoup de règles et de variantes, dont la plupart s'appuient sur une règle de base. Pour commencer, le joueur jette les cinq osselets à terre. Il ramasse le père et doit ensuite le lancer en l'air. Pendant que cet osselet flotte dans les airs, le joueur doit ramasser un des quatre osselets restés à terre. Il doit ensuite faire de même avec les osselets restants, un par un, en gardant en main ceux qu'il a récoltés auparavant. Lorsque tous les osselets ont été ainsi ramassés, le joueur recommence, mais cette fois il doit ramasser les osselets deux par deux. Puis trois et un, puis les quatre en même temps. En cas de faute, c'est au tour du joueur suivant de tenter sa chance en essayant de réussir à nouveau la même séquence. C'est enfin le moment de tenter la « retournette » : les cinq osselets sont lancés dans les airs et doivent être rattrapés avec le dos de la main… Les choses se compliquent ensuite de manière variée, selon les règles suivies et le niveau des joueurs.



Pierre, feuille, ciseaux…

Le vrai nom de ce jeu devrait être complété par « puits », élément également utilisé dans la variante française. Beaucoup de jeunes joueurs y jouent très régulièrement, et ce jeu peut également être employé comme moyen de tirage au sort. Il est probablement originaire d'Asie, c'est en tout cas ce que nous laisse supposer son autre dénomination : chi-fu-mi, un mot dont la consonance est proche de hi-fu-mi, 1, 2, 3 en japonais.

Fiche technique

À partir de : 4-5 ans, environ
Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs
Matériel : aucun
Durée d'une partie : de quelques secondes à 2-3 minutes
Physique : ●
Difficulté : ☆







La règle

Le principe de ce jeu est simple et lié directement aux caractéristiques de chacun des objets auxquels il fait allusion. Chaque joueur prononce en même temps « Pierre-Feuille-Ciseaux » tout en décidant quel objet il va représenter avec sa main (poing fermé pour la pierre, main à plat pour la feuille, index+majeur tendus pour les ciseaux et poing desserré pour le puits). Chaque objet gagne contre certains autres mais est également perdant contre d'autres :

- La pierre gagne sur les ciseaux car elle les abîme. Elle perd sur la feuille qui l'étouffe et sur le puits dans lequel elle tombe.
- La feuille gagne sur la pierre qu'elle étouffe et sur le puits qu'elle recouvre. Elle perd en revanche contre les ciseaux qui la découpent.
- Les ciseaux gagnent sur la feuille qu'ils découpent mais perdent sur la pierre qui les abîme et sur le puits dans lequel ils tombent.
- Le puits gagne sur les ciseaux et sur la pierre, qui tombent dedans, mais il perd contre la feuille qui le recouvre.

Saute-mouton

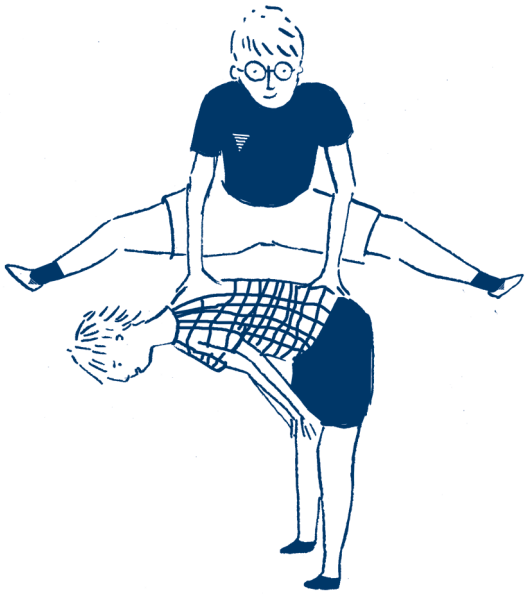
Le jeu de saute-mouton remonte au XIXe siècle, durant lequel il était beaucoup pratiqué dans les cours de récréation. Il s'agit d'un jeu très physique, pour ne pas dire sportif, qu'il est préférable de pratiquer sur des surfaces amortissant les éventuelles chutes.

Fiche technique

À partir de : 6-7 ans, environ
Nombre de joueurs : à partir de 2 joueurs
Matériel : aucun
Durée d'une partie : de 5 à 20 minutes
Physique : ●●●●●
Difficulté : ☆☆☆

La règle

Il n'y a pas de règle clairement établie. Le principe consiste à sauter au-dessus de ses camarades de jeu. Ces derniers doivent se pencher en avant, les mains sur les genoux, et pencher également la tête en avant. Le « mouton » prend un peu d'élan et, s'appuyant sur le dos de ses camarades, il leur saute par-dessus en écartant les jambes au maximum pour ne pas les heurter. Les joueurs « obstacles » se placent en ligne de façon à former une succession de « haies » à franchir. Une fois que le mouton a franchi l'ensemble des obstacles, il devient lui-même un obstacle et c'est au tour du premier obstacle de devenir, à son tour, un mouton.



L'élastique

Tout comme la corde à sauter, le jeu de l'élastique est privilégié par les petites filles qui, pour certaines, peuvent prétendre au rang de véritables expertes. Comme son nom l'indique, ce jeu nécessite un élastique, de type élastique de couture, dont il faut nouer les deux extrémités, d'environ 3 à 4 mètres de long. L'élastique est maintenu par deux participantes tandis qu'une troisième essaie d'effectuer un maximum de figures. On ne connaît pas vraiment les origines de ce jeu, ni géographiques ni historiques, mais on suppose qu'il remonte aux années d'après-guerre.

Fiche technique

À partir de : 6-7 ans, environ
Nombre de joueurs : à partir de 3 joueurs
Matériel : un élastique de couture
Durée d'une partie : de 5 à 15 minutes
Physique : ●●●●
Difficulté : ☆☆☆☆

La règle

Deux joueuses (ou joueurs) se placent à bonne distance l'une de l'autre, de façon à pouvoir maintenir l'élastique tendu par leurs chevilles. Un certain nombre de figures doivent êtres réalisées en sautant au-dessus de l'élastique et en le faisant passer sous ses pieds, entre ses jambes… La version la plus simple place l'élastique à hauteur des chevilles, mais plus on le monte (à mi-mollets, à hauteur des genoux voire à mi-cuisses), plus les figures sont compliquées à réaliser.



Les avions en papier

De la même manière que la corde à sauter ou le jeu de l'élastique sont plutôt pratiqués par les filles, les avions en papier sont davantage prisés par les garçons. Une feuille de papier, quelques plis et c'est parti pour de longs moments de divertissement sans danger pour qui que ce soit. En effet, si les jeux de balle ou de ballon sont proscrits dans certaines cours de récréation, les avions en papier ne font généralement l'objet d'aucune interdiction. Difficile en effet de briser une vitre ou de faire mal à quelqu'un avec un tel objet, même lancé à pleine vitesse ! Il existe des dizaines de modèles d'avions en papier, sans compter les différentes possibilités de personnalisation (coloriages, petits découpages…)

Fiche technique

À partir de : 6-7 ans, environ
Nombre de joueurs : à partir de 1 joueur
Matériel : des feuilles de papier
Durée d'une partie : de 2 à 30 minutes
Physique : ●●
Difficulté : ☆☆☆

La règle

Davantage que de règles proprement dites, il faut parler de façons de jouer aux avions en papier. Une première possibilité consiste à placer les concurrents sur une ligne. Chaque joueur tâchera alors de lancer son avion le plus loin possible pour l'emporter. Autre variante, le gagnant est le joueur dont l'avion vole le plus longtemps avant de toucher le sol, ou bien encore celui qui va le plus haut, ou bien le plus vite…

