

# **Idées de jeux pour la cour d'école**



**Enseignement primaire**

Présenté par :



# Marelle

Une des activités les plus populaires dans la cour d'école est certainement la Marelle. Ce jeu, dont l'origine remonte à l'ère Romaine ancienne, peut être pratiqué de nombreuses façons.

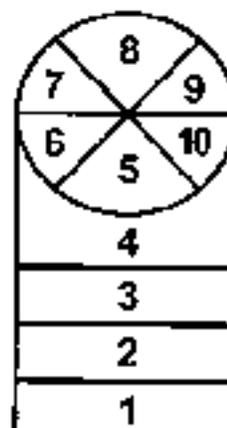
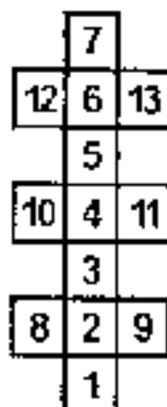
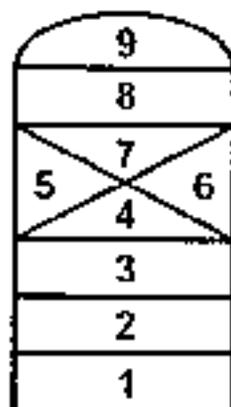
Les tracés peuvent être dessinés à la craie, avec du ruban adhésif ou à la peinture pour une utilisation plus permanente.

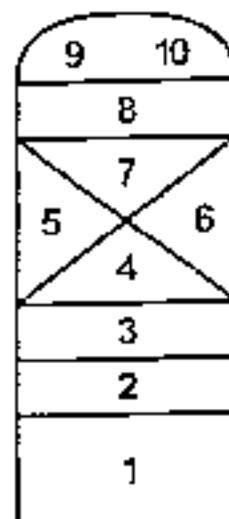
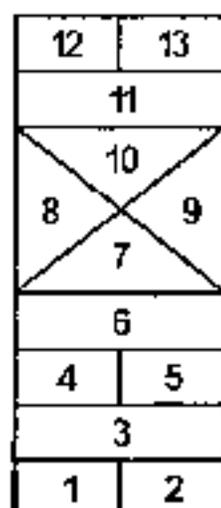
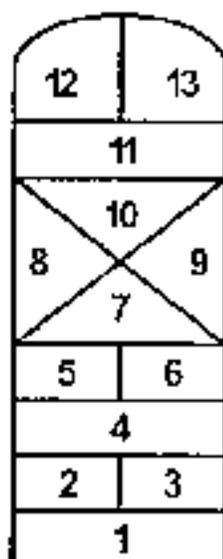
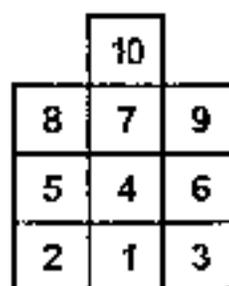
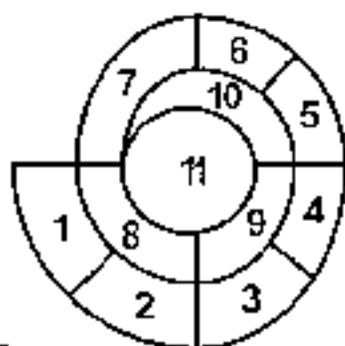


Ajoutez du « punch » à votre programmation en présentant de nouveaux tracés à vos élèves.

En voici quelques uns. Les règles de jeu varient peu d'un tracé à l'autre. Vous avez probablement vos propres règles qu'il suffit d'adapter selon les choix que vous faites !

Peu importe le tracé utilisé, il importe que chacune des sections soit assez grande pour accommoder le(s) pied(s) de l'élève (30 - 40 cm).

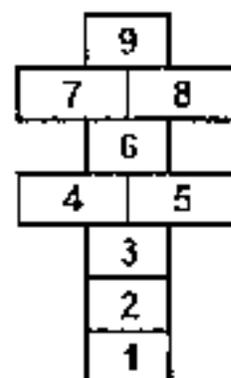




## Marelle Finlandaise

Le défi de cette version est de circuler parmi le tracé dans les deux directions. Chacun des joueurs place son marqueur dans le premier carré. Le premier joueur saute sur une jambe dans chacun des carrés simples et place un pied dans chacun des deux carrés parallèles. Une fois qu'il atteint la fin du tracé (carré #9), le joueur se retourne et revient sur ses pas de la même façon jusqu'au dernier carré libre avant celui contenant son marqueur. Le joueur se tient sur une jambe, récupère son marqueur sans toucher la ligne ni aucun autre marqueur dans ce carré.

Le joueur saute sur une jambe par dessus le carré qui contient les autres marqueurs et sort du tracé. S'il réussit, le même joueur lance son marqueur dans le deuxième carré. Si le marqueur tombe dans le bon carré et ne touche pas à une ligne, le joueur continue. Sinon, le marqueur reste dans le premier carré et le joueur passe son tour.

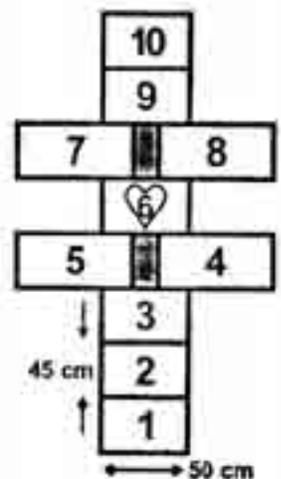


Lorsqu'un joueur réussit à atteindre avec succès le dernier carré, il ramasse son marqueur et le ramène jusqu'au premier carré. À partir du premier carré, le joueur place son marqueur sur le dessus d'une de ses mains et essaie de sautiller à travers le parcours aller-retour sans échapper ce dernier ni toucher à une ligne. S'il réussit, le joueur continue, mais commence maintenant son tracé à l'autre bout (# 9). Le premier joueur qui revient ainsi au carré # 1 avec son marqueur est le vainqueur !

## Marelle « Dragon »

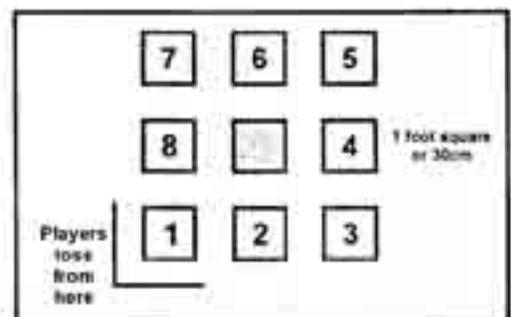
Cette version présente plusieurs surprises. Comme dans les autres versions, lorsqu'un joueur lance son marqueur avec succès dans le carré approprié, il sautille à travers le parcours et récupère son marqueur sur le chemin du retour. Les sections ombragées entre les carrés #4 - #5 et #7 - #8 sont les « DRAGONS » Si un joueur atterrit sur un dragon, il retourne au carré #2.

Le carré #6 est également particulier. Si un joueur qui doit lancer son marqueur dans ce carré le lance à l'intérieur du coeur, il a un laissez-passer jusqu'au carré #9. Le but est d'atteindre avec succès le carré #10. Variation : Quand un joueur atteint les carrés #4 et #5, il fait, à une seule reprise, un demi-tour en sautant et revient au carré #1 (allonger la partie).



## Marelle « Cueillette »

La partie débute lorsque le premier joueur lance son marqueur dans le carré du centre. Il saute ensuite sur une jambe dans le carré #1, récupère son marqueur et saute à l'extérieur pour revenir à la case de départ. S'il réussit avec succès, il poursuit en lançant son marqueur à nouveau dans le carré du centre. Il sautille dans les carrés #1 et #2, récupère son marqueur et revient à la case de départ et ainsi de suite. La partie prend fin quand un joueur avance dans tous les carrés avec succès.



## Marelle « Marécage »

Avant de débiter la partie, invitez les joueurs à s'imaginer d'être dans un marécage où il fait chaud et humide. Les carrés constituent un sentier à parcourir parmi les grenouilles, les sangsues, sans oublier les crocodiles. Le but du jeu est de manoeuvrer dans le marécage. En commençant par le carré #1, chaque joueur sautille sur un pied jusqu'au carré #14. Lorsqu'il atteint le carré #14, il poursuit le jeu en sautillant cette fois de reculons jusqu'au carré #1.

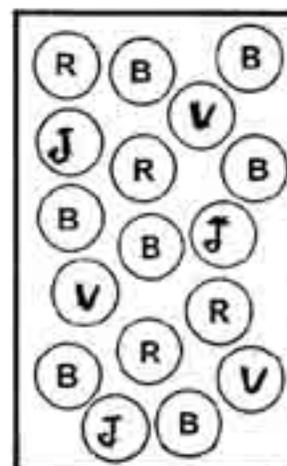
12	13	14	1
11			2
10			3
9			4
8	7	6	5

La partie n'est pas terminée une fois le carré #1 atteint. Les joueurs recommencent le parcours mais en sautillant uniquement dans les carrés pairs. On peut ajouter d'autres variations comme sauter sur les chiffres impairs, en combinaison (1-4-7-10-14 et retour, etc.). N'oubliez pas d'indiquer aux joueurs de ne pas toucher aux lignes ni de se retrouver dans la partie centrale : ils pourraient servir de lunch aux crocodiles !

## Marelle « Tornade »

Il s'agit ici de délimiter un large rectangle contenant plusieurs cercles de couleurs différentes (peinture, craie, etc.). Écrivez les couleurs sur des petits bouts de papier et mélangez les dans une casquette ou un autre contenant.

Identifiez un joueur qui tire un premier billet et annonce la couleur. Les joueurs participants doivent mettre un pied dans un cercle de cette couleur. Les couleurs continuent d'être tirées jusqu'à ce que les joueurs aient les deux mains et les deux pieds touchant les cercles appropriés. Le joueur qui réussit le tout sans tomber est déclaré le vainqueur.



## Marelle « Alphabet »

Le but est ici de sauter du carré #A au carré #B, puis du carré #B au carré #C et ainsi de suite sans toucher les lignes. On peut varier le jeu en épelant les noms des joueurs, des objets, etc.

G	F	U	B	V	K
O	Y	N	S	D	L
U	A	I	Q	E	O
T	Y	Z		R	X
D	W	M	C	B	I
P	J	E	A	H	S

## Marelle « Chiffres »

- 1- Sauter progressivement les carrés de 1 à 35
- 2- Sauter progressivement de reculons les carrés de 1 à 35
- 3- Faites des additions, soustractions, multiplications, divisions (ex :  $2 \times 4 = 8$ ,  $10 + 5 = 15$ , etc.).

29	4	13	28	19	6
24	11	5	25	12	27
3	14	18	8	33	7
30	21	2	32	20	17
23	31	10	15	26	9
1	35	15	22	34	16

## Marelle « Calculatrice »

Il s'agit ici de dessiner un diagramme de calculatrice de dimension assez grande pour que le joueur y place son pied facilement. Le but du jeu est pour le premier joueur de «sauter» une combinaison spécifique.

- 1- Saute sur le carré «on»
- 2- Du carré «on», saute dans le carré #5
- 3- Ensuite dans le carré X
- 4- Ensuite dans le carré #8
- 5- Ensuite dans le carré =
- 6- Le second joueur doit alors donner la réponse et la réaliser sur le tracé (saute dans les carrés #4 et #0)
- 7- Le second joueur saute alors sur le carré «off»
- 8- Si tout a été bien réalisé, c'est maintenant au second joueur de faire une combinaison spécifique et au premier de répondre et ainsi de suite selon le nombre de joueurs impliqués.
- 9- Si un joueur donne une mauvaise réponse ou touche à une ligne, il perd un point. Chaque joueur commence la partie avec cinq points.

1	2	3	+	x
4	5	6	0	÷
7	8	9	-	=
ON		OFF		OUT
PLAYGROUND COMPUTER				

# Jeux des 4 carrés



Une autre activité populaire dans la cour d'école est le jeu des quatre carrés. Chaque terrain est d'environ 6M X 6M. Il est intéressant d'en avoir quelques uns en permanence dans la cour d'école.

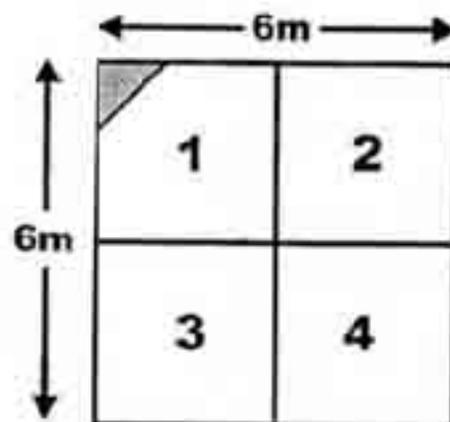
## *Version traditionnelle*

Quatre joueurs débutent la partie, un dans chacun des carrés. Le but du jeu est de prendre en faute le joueur du carré #1. Le ballon est mis en jeu par ce dernier à partir du coin extérieur du carré #1. Le joueur fait rebondir le ballon par terre et le frappe à main ouverte vers un des trois autres carrés.

Le ballon peut rebondir ou non dans un autre carré et le joueur du carré concerné frappe le ballon de la même façon vers n'importe quel autre carré.

Une faute est appelée quand un joueur ne réussit pas à frapper le ballon ou le frappe à l'extérieur d'un des carrés. Le joueur responsable va se placer à la fin d'une filée de joueurs de remplacement (aire délimitée par une ligne à proximité du terrain). Les joueurs avancent ainsi d'une position et le premier remplaçant prend place dans le carré #4.

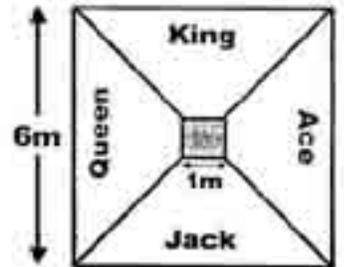
Il y a de nombreuses variations à ce jeu selon l'habileté des joueurs en présence. On peut ainsi permettre au joueur d'attraper le ballon et de le faire rebondir avant de le frapper de nouveau vers un autre carré; le joueur qui réussit à demeurer dans le carré #1 pendant X temps est déclaré le vainqueur, etc.



# Jeu du carré central

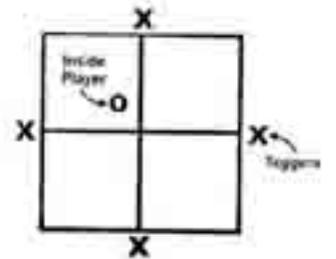
Ce jeu est une variation du jeu traditionnel qui consiste à frapper le ballon dans le carré central. Le jeu commence quand le joueur « l'As » lance le ballon vers n'importe lequel des autres carrés.

La particularité de cette version consiste au fait que le ballon qui est lancé doit d'abord rebondir dans le centre avant d'entrer dans le carré d'un des autres adversaires.



# Jeu de l'esquive

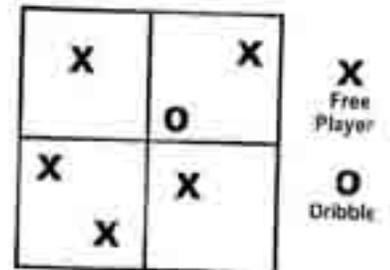
Ce jeu permet à cinq joueurs d'y prendre part. Un joueur se positionne au centre et les autres sur les lignes extérieures de chacun des côtés. Les joueurs essaient d'atteindre le joueur du centre avec un ballon. Le ballon doit obligatoirement rebondir au sol avant de toucher le joueur du centre. Les passes sont permises entre les joueurs extérieurs. Le joueur qui atteint le joueur du centre le remplace.



# La « Tag » dribblée

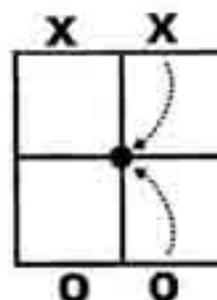
Cette variation du traditionnel jeu de la tag est jouée avec un ballon de basketball. Un des joueurs est désigné pour dribbler le ballon. Les autres joueurs se répartissent dans les carrés. Au signal, le joueur qui a le ballon dribble n'importe où dans les carrés en essayant de donner la tag à un des autres joueurs. Ce dernier doit être en contrôle du ballon au moment du contact.

Le joueur qui se fait donner la tag devient le dribbleur. On peut rajouter un second ballon et un second dribbleur. On peut également allouer des points selon le carré où la tag se produit, etc.



## Jeu du sou

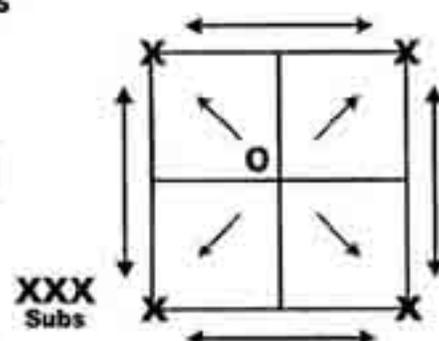
Cette variante du jeu des quatre carrés débute en plaçant un sou ou un autre objet sur la ligne centrale. Chaque joueur est avisé de se placer de chaque côté du terrain. Les joueurs essaient à tour de rôle d'enlever le sou de la ligne centrale à l'aide d'un ballon. Le joueur doit faire rebondir le ballon au sol et le frapper à main ouverte par en dessous (comme au jeu traditionnel). La partie peut être de 5, 10, 15 points et d'autres objets peuvent être ajoutés au centre, chacun d'entre eux ayant une valeur différente.



## L'échange

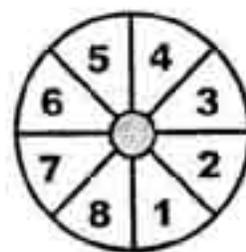
Cinq joueurs sont sur la surface de jeu et quelques substituts à l'extérieur. Un joueur se place au centre et les quatre autres à chacun des coins du terrain. Les joueurs de coin échangent leur place et le joueur de centre essaie d'arriver à un coin avant un des joueurs. Le premier qui place le pied sur le coin en prend possession.

Si les joueurs sont hésitants à changer de position, le joueur du centre touche à la ligne centrale et crie «échange». Les joueurs sont alors obligés de changer de position. Le joueur de coin qui se fait prendre sa place devient le joueur de centre. Les substituts commencent par la position du joueur de centre.



## Jeu du cercle

Huit joueurs participent à cette variante du jeu des quatre carrés, un par espace numéroté. Le joueur du terrain #1 débute la partie en lançant le ballon de façon à le faire rebondir dans le cercle au centre avant qu'il atteigne un autre terrain adverse. Le joueur récupère le ballon et poursuit le jeu de la même façon.



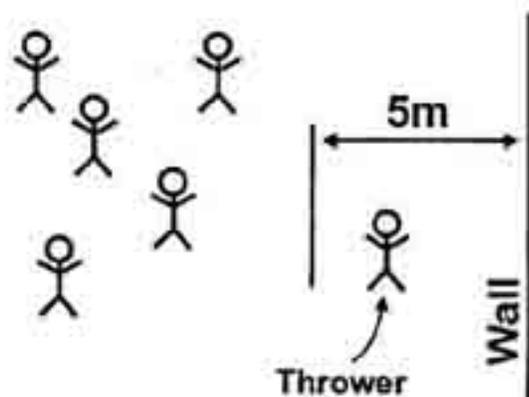
# Jeux avec le mur d'école

Habituellement, l'école possède des murs de briques qui permettent de varier votre programmation extérieure. Il est alors possible d'y apposer des marques permanentes (peinture) ou temporaire (craie, ruban adhésif).

## *Jeu du Cent*

Ce jeu utilise une balle de tennis et des joueurs ! Le lanceur ouvre le jeu en lançant la balle sur le mur de façon à ce que cette dernière rebondisse derrière la ligne de cinq mètres. Si un des autres joueurs l'attrape au vol, il marque 10 points. Il perd 10 points s'il l'échappe et 5 points s'il l'attrape après un rebond.

Si la balle est échappée, le jeu est arrêté. La balle est retournée au lanceur qui poursuit le jeu jusqu'à ce qu'un joueur totalise 100 points. Cette personne devient le lanceur. On peut raccourcir ou allonger la partie.



## *Jeu de l'Âne*

Les joueurs se placent en file indienne devant un mur. Le premier joueur lance la balle sur le mur, saute par dessus cette dernière et prend place à la fin de la file. Le second joueur attrape la balle et ainsi de suite. Si un joueur ne saute pas par dessus la balle ou échappe cette dernière, il reçoit la lettre Â. On poursuit le jeu et un joueur est éliminé lorsqu'il fait trois fautes (Âne). Le dernier joueur qui reste est le vainqueur. Plusieurs variantes sont possibles (passer sous la balle, changer le mot, etc.)

# Jeux variés

## *Jeu de l'horloge*

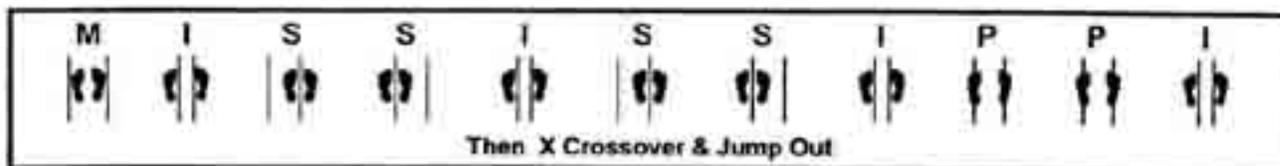


Treize joueurs sont requis pour jouer à ce jeu qui provient du Guatemala. Douze d'entre-eux forment un cercle représentant les numéros d'une horloge. Le treizième joueur est le «bras» et se place au centre avec une corde.

Au signal de «douze», il tourne lentement la corde autour de l'horloge. Les joueurs doivent sauter par dessus la corde en criant leur numéro. À chaque fois que le «bras» fait un tour complet, il accélère la cadence. Les joueurs qui touchent ou arrêtent la corde sont éliminés. Le dernier joueur qui demeure en jeu est déclaré le vainqueur. Une variation consiste à utiliser deux cordes et deux joueurs au centre.

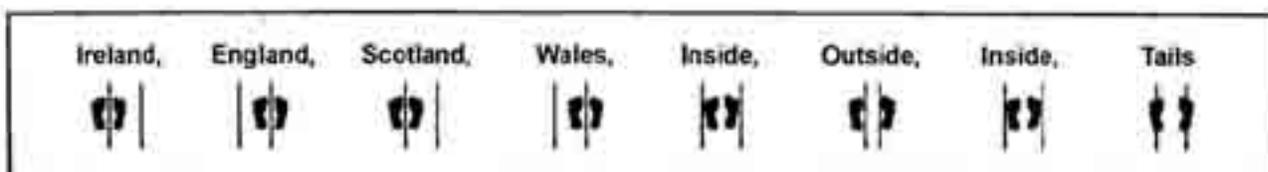
## *Mississippi*

Ce jeu nécessite deux cordes ou tubes élastiques. Deux joueurs les placent à la cheville, le troisième joueur saute le parcours illustré ci-dessous en sautant soit à l'intérieur, à l'extérieur, sur les cordes, etc. S'il réussit avec succès, les joueurs montent la corde/élastique au niveau du tibia, puis aux genoux. Le joueur poursuit tant qu'il ne fait pas d'erreur. Les joueurs inversent leur positions.



## *Îles Britanniques*

Voici une version différente du même jeu.



# La frénésie du Aki

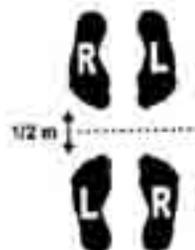
Jouer au Aki est une excellente activité pour développer ses habiletés dont la coordination oeil - pied autant pour la jambe dominante que la non-dominante. C'est également une activité plaisante et coopérative.

Invitez vos élèves à jouer au «Aki quatre carrés» en utilisant les jeux présentés dans la section correspondante de ce document. Chaque joueur utilise ainsi un carré et doit empêcher le Aki de tomber dans celui-ci. Il est facile de développer des variations (pointage, deux par carré, etc.)

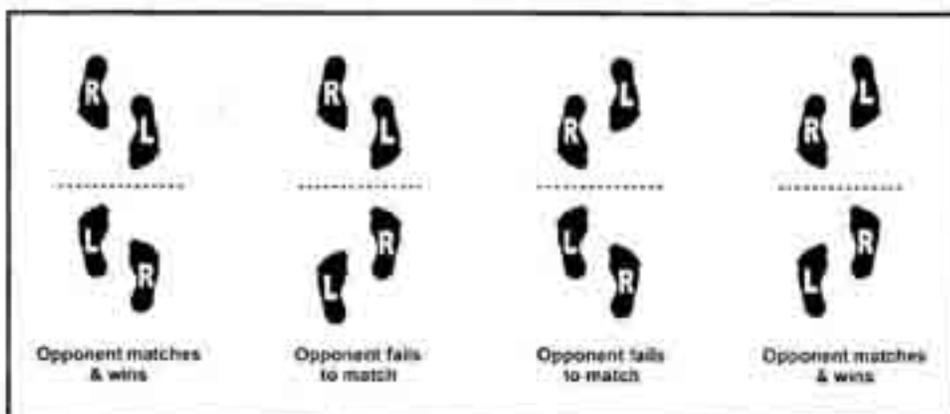


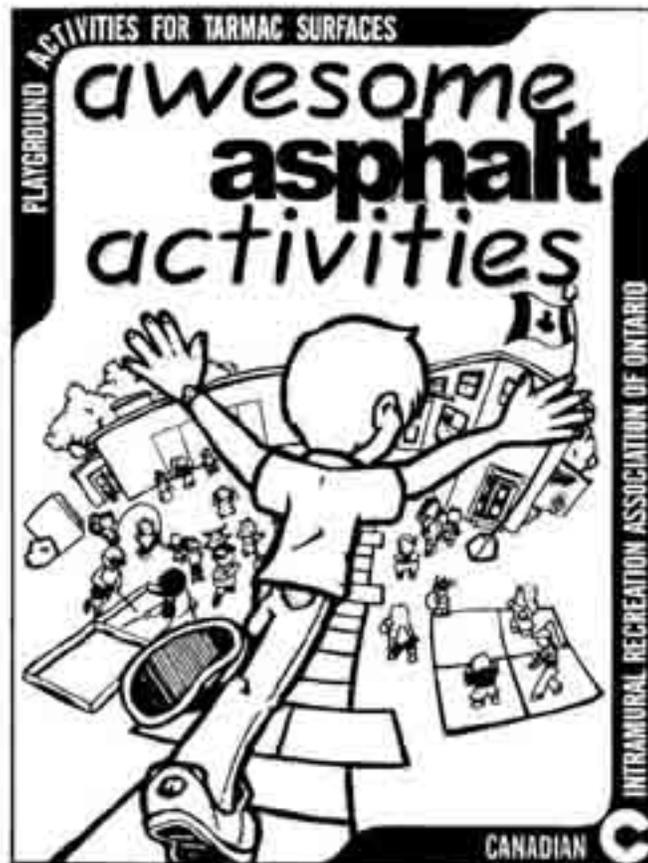
## Jeu du miroir

Ce jeu ne requiert aucun équipement spécifique et est joué en multiple de deux joueurs. Au début, un joueur est le leader et l'autre son adversaire. Le premier joueur fait face à son adversaire les deux pieds écartés à la largeur des épaules et à une distance d'un demi-mètre comme indiqué sur l'illustration.



Le leader et son adversaire sautent ensemble et font un «high five» et retombent au sol dans la même position. Aussitôt que les pieds touchent le sol, les deux joueurs remuent leurs pieds (shuffle) et adoptent une des deux positions illustrées ci-dessous. Si l'adversaire n'a pas la même position de pied que le leader, ce dernier se mérite un point. Si par contre, l'adversaire a la même position, il prend la place du leader. La partie est de cinq points et plusieurs variantes sont possibles.





**Ce petit recueil d'idées est traduit et adapté du document ci-dessus produit par l'Association canadienne des loisirs intramuros de l'Ontario (CIRA Ontario, site Internet : [www.mohawkc.on.ca/cira](http://www.mohawkc.on.ca/cira))**