

Nom du jeu : Minuit dans la bergerie

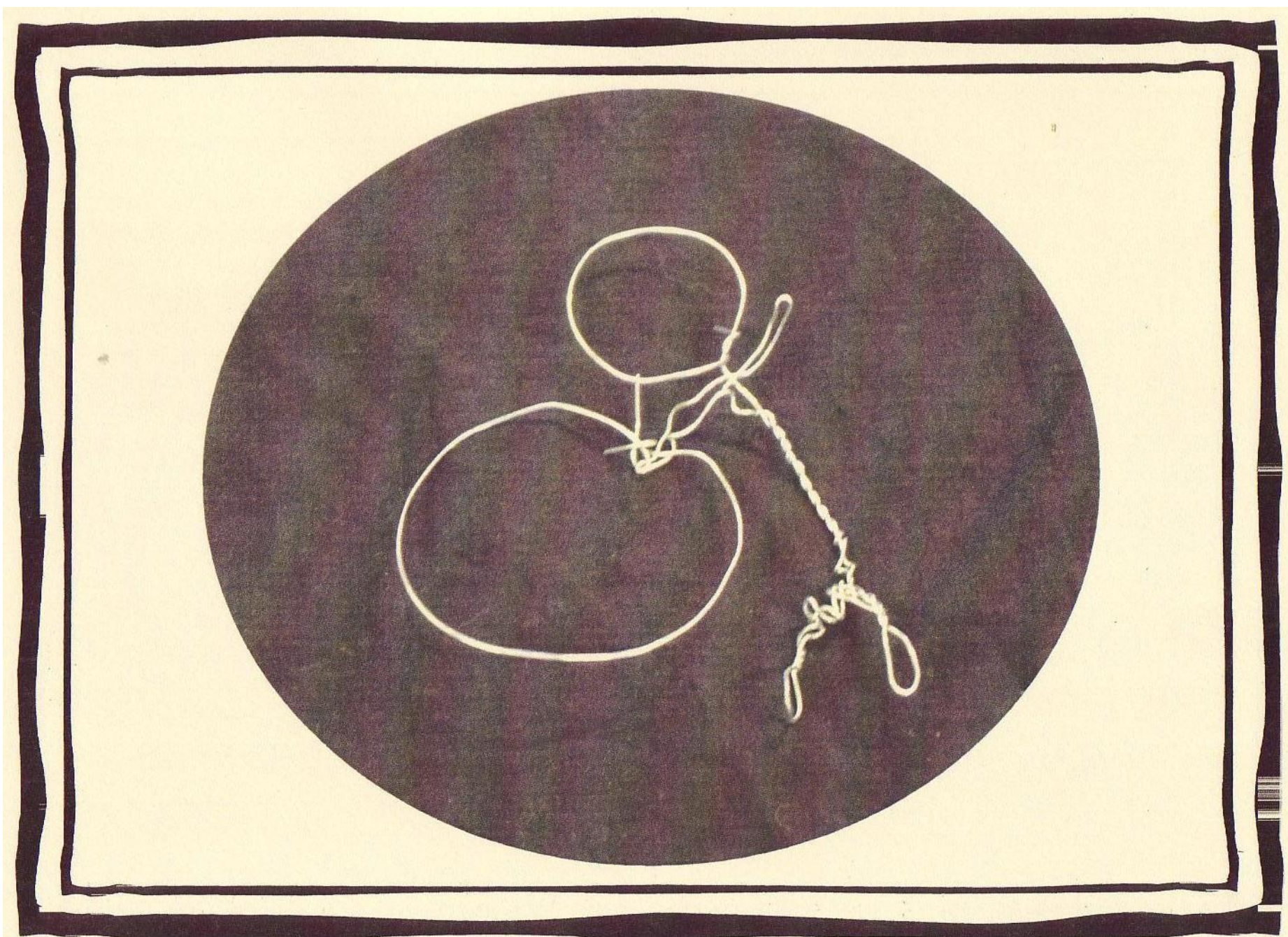
Matériel : des plots

Règle du jeu : Les moutons sortent de la bergerie pour manger. Ils demandent au loup : « Quelle heure est-il Monsieur le loup ? » Le loup dit une heure et s'il répond : « Il est minuit », les moutons se sauvent parce que le loup veut les attraper pour les manger.

Octobre 2011

l m m j v s d

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



D'après des œuvres mobiles, d'Alexander CALDER, 1898—1976 (États-unis)
Les classes de CP/CE1 et CM2 - École élémentaire de Saint-Sever-Calvados - FRANCE

Nom du jeu :

La marelle

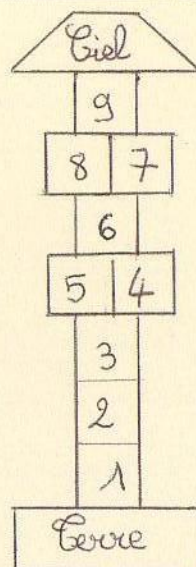
Matériel : Un caillou

Voici la marelle qu'il faut dessiner par terre :

Règle du jeu :

On prend un caillou puis on se met sur la case "Terre".

On lance le caillou dans la case "1" puis on saute à cloche pied jusqu'à la case où est arrivé le caillou puis on s'arrête et on relance le caillou dans la case "2" ainsi de suite jusqu'à arriver dans la case "Ciel". Mais il ne faut pas sauter dans la case où il y a le caillou car quand on passe on prend le caillou et on saute par dessus la case. Le but est d'arriver le plus vite dans la case "Ciel" sans avoir posé les 2 pieds par terre.



Septembre 2011

l m m j v s d

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



D'après une oeuvre de Théophile-Emmanuel Duverger, 1821–1886 (France)
Les classes de CP/CE1 et CM2 - École élémentaire de Saint-Sever-Calvados - FRANCE

Nom du jeu :

Le paresseux

Matériel :

une poutre

Règle du jeu :

On doit s'accrocher avec les jambes et les mains sur une poutre en hauteur.

Il faut rester le plus longtemps possible.

Août 2011

l	m	m	j	v	s	d
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				



D'après « Les jeux d'enfants », de Peter BRUEGHEL, 1525—1569 (Pays-Bas)
Les classes de CP/CE1 et CM2 - École élémentaire de Saint-Sever-Calvados - FRANCE

Nom du jeu : Ballon esquive

Matériel : une craie, une ficelle,
un ballon.

Règle du jeu :
On prend la craie et la ficelle
et on fait un grand cercle.
Après il y a des enfants qui vont
sur le cercle et d'autres à l'intérieur.
Ceux qui sont sur le cercle ont le
ballon et doivent toucher ceux qui
sont à l'intérieur.

Juillet 2011

l m m j v s d

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



D'après « Le cirque », Marc CHAGALL, 1887–1985 (France)
Les classes de CP/CE1 et CM2 - École élémentaire de Saint-Sever-Calvados - FRANCE

Nom du jeu : 1,2,3 soleil

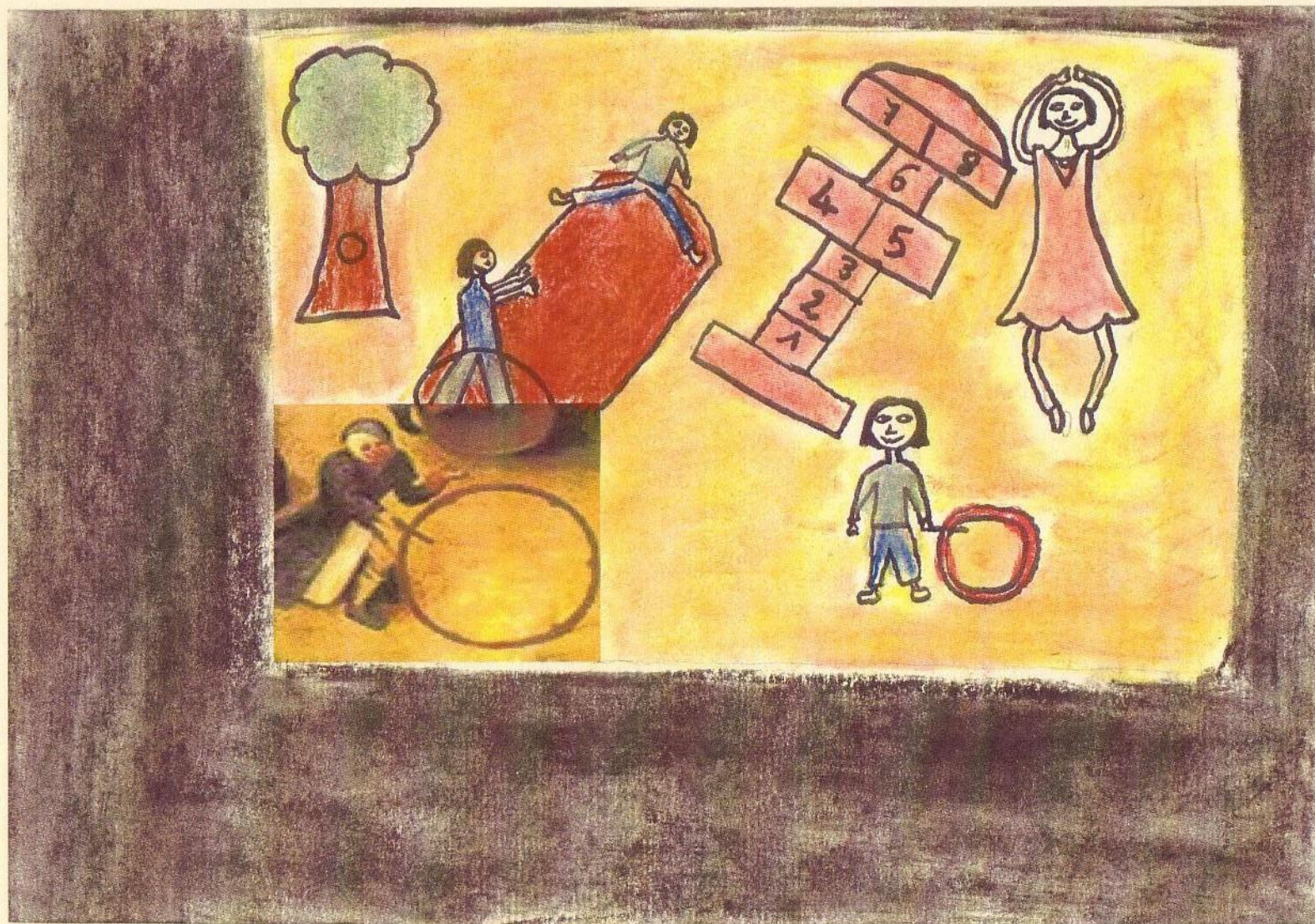
Matériel : aucun

Règle du jeu : Un joueur se met face à un mur. Les autres joueurs doivent se mettre à plus de cinq mètres de lui sur une ligne. Celui qui est face au mur dit "1,2,3 soleil" pendant que les autres avancent jusqu'à lui. Quand le joueur a fini de dire "1,2,3 soleil" les autres doivent faire la statue pendant que la personne au mur se retourne et regarde que personne ne bouge. Celui qui bouge doit retourner au départ. Le premier arrivé au mur dit "1,2,3 soleil" et a gagné.

Juin 2011

l m m j v s d

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



D'après « Les jeux d'enfants », de Peter BRUEGHEL, 1525—1569 (Pays-Bas)
Les classes de CP/CE1 et CM2 - École élémentaire de Saint-Sever-Calvados - FRANCE

Nom du jeu :
Les Billes.

Matériel :
Billes.

Règle du jeu :
Il faut être deux. Chacun a une bille posée au sol. Il faut taper sa bille avec un doigt pour toucher celle de l'adversaire. Et si on la touche on la gagne et le jeu est fini.

Mai 2011

l	m	m	j	v	s	d
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					



D'après « Les jeux d'enfants », de Peter BRUEGHEL, 1525—1569 (Pays-Bas)
Les classes de CP/CE1 et CM2 - École élémentaire de Saint-Sever-Calvados - FRANCE

Nom du jeu : Le cheval.

Matériel : aucun.

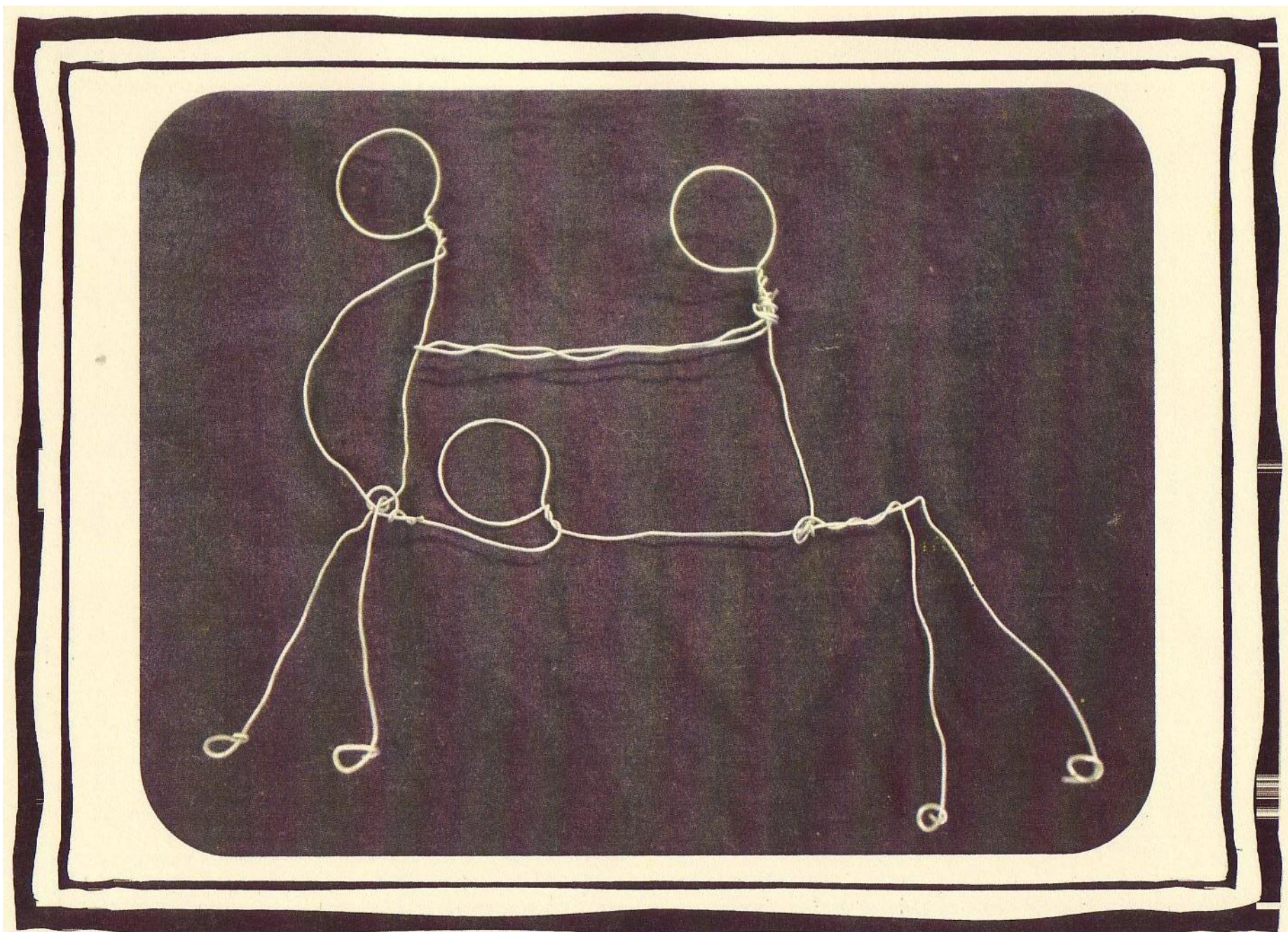
Règle du jeu :

Pour faire le cheval, la première personne se met debout, la deuxième se met derrière baissée en tenant les hanches de la première. La 3^{ème} personne se met sur le dos de la deuxième en faisant le cavalier. Le but du jeu est de faire la course avec 3 autres personnes.

Avril 2011

l m m j v s d

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



D'après des œuvres mobiles, d'Alexander CALDER, 1898—1976 (États-unis)
Les classes de CP/CE1 et CM2 - École élémentaire de Saint-Sever-Calvados - FRANCE

Nom du jeu : Le filet des pêcheurs

Matériel :

Règle du jeu : La moitié des enfants font une ronde, c'est le filet. Les enfants choisissent un nombre et commencent à compter. Les poissons traversent le filet et quand on est arrivé au nombre choisi, le filet se baisse, les poissons attrapés deviennent filet.

Mars 2011

	l	m	m	j	v	s	d
		1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	
14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	
28	29	30	31				



D'après « Le cirque », Marc CHAGALL, 1887–1985 (France)
Les classes de CP/CE1 et CM2 - École élémentaire de Saint-Sever-Calvados - FRANCE

Nom du jeu :

Les barres

Matériel :

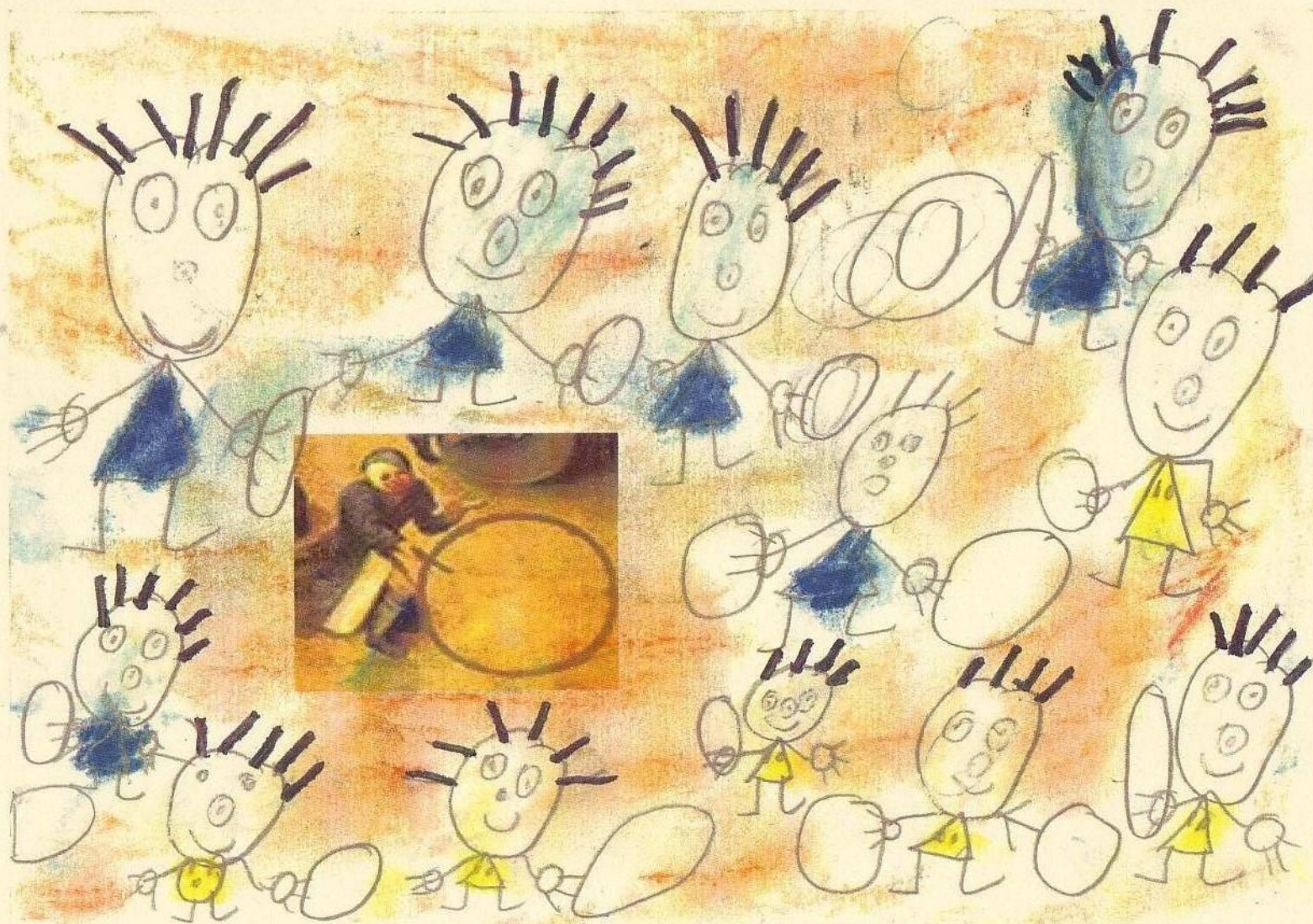
Aucun

Règle du jeu :

Il y a deux équipes face à face.
Un joueur va dans l'équipe adverse, il dit "barre" en tapant dans une main, il dit "barron" en tapant dans une autre main et dès qu'il dit "barrette" en tapant dans la troisième main il essaie de rentrer dans son camp sans se faire toucher par le troisième joueur.

Fevrier 2011

	l	m	m	j	v	s	d
		1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13	
14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	
28							



D'après « Les jeux d'enfants », de Peter BRUEGHEL, 1525—1569 (Pays-Bas)
Les classes de CP/CE1 et CM2 - École élémentaire de Saint-Sever-Calvados - FRANCE

Nom du jeu :

Accroche-décroche

Matériel :

Règle du jeu :

Les enfants sont accrochés par trois. Il y a un chat et une souris. La souris court. Pour échapper au chat elle s'accroche à un enfant. L'enfant de l'autre côté se décroche et il devient souris.

Janvier 2011

l m m j v s d

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

2011



Jeux traditionnels

Nom du jeu :

L'épervier

Matériel :

Deux refuges.

Règle du jeu :

Il y a un épervier, des souris. Les souris doivent aller dans l'autre camp mais l'épervier veut les manger. L'épervier dit « 1-2-3, épervier sortir! » Les souris attrapées aident l'épervier.

Décembre 2011

l m m j v s d

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



D'après « Les jeux d'enfants », de Peter BRUEGHEL, 1525–1569 (Pays-Bas)
Les classes de CP/CE1 et CM2 - École élémentaire de Saint-Sever-Calvados - FRANCE

Nom du jeu :

Le lérat

Matériel :

Un foulard, des chaussettes

Règle du jeu :

Il y a deux équipes. Chaque joueur a un numéro. Si on appelle le numéro 8, les deux enfants qui ont le numéro 8 doivent attraper le foulard avec une main dans le dos, sans se faire toucher par l'autre.

Novembre 2011

	l	m	m	j	v	s	d
	1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13	
14	15	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27	
28	29	30					



LOUP - PRISON

LA PÉTANQUE

LE BÉRET



L'ÉPERVIER
SAUTE MOUTON



LES BARRES



1-2-3 SOLEIL

GENDARME ET VOLEURS



LE JEU-DU-TONNEAU

LES BILLES



LE CHAT ET LA SOURIS

L'ÉLASTIQUE

POULES-RENAARDS

BALLE-AU-PRISONNIER

LE CERCEAU



VIPÈRES

LA-BOULE



LE COCHON RENDU LA-BALLE-ASSISE

