



"A quoi allons-nous jouer ?" 36 fois plus de plaisir pendant la récréation !

Les classiques. Toujours chouettes !

1-2-3 Piano

Petit poisson, peut-on traverser la Mer Rouge ?

Loup cloué

Chat perché

Quelle heure est-il, Monsieur le Loup ?

La "Dikke Bertha"

Football chinois

3 c'est trop, 1 trop peu

Pierre, papier, ciseaux

Ne regardez pas le renard qui passe

Jeu du téléphone

Le chef d'orchestre

Jeu des chaussures

Marelle

Billes

L'assassin

J'envoie un télégramme

Je pars en voyage et j'emmène ...

Le noeud vivant

Corde à sauter

Colin-maillard

Course de brouettes

Tire-moi la queue

Dix passes



"A quoi allons-nous jouer ?" 36 fois plus de plaisir pendant la récréation !

Les surprises. Essaie donc !

JEUX DE BALLON

Attrape-mouches

Vous êtes tous en file, les mains l'une contre l'autre. 1 enfant est devant la file et lance la balle dans votre direction. Par balle attrapée, tu reçois une mouche. Mais attention: le lanceur peut aussi faire semblant de lancer. Si tu ouvres quand même les mains pour attraper la balle, les mouches s'envolent ... Qui sera le premier à attraper 5 mouches ? C'est à son tour de lancer.

La balle est pour ... Emilie !

Tu lances la balle en l'air et tu cries le nom d'un enfant. Tous les autres enfants s'enfuient en courant. L'enfant appelé attrape le ballon et crie "stop". Il peut encore faire 3 pas et essayer de toucher un enfant avec le ballon. S'il y parvient, c'est au tour de l'enfant touché de lancer.

Balle à rattraper

Vous vous placez en cercle. Le meneur de jeu donne en alternance à chaque enfant le numéro 1 et le numéro 2. Un enfant du groupe 1 et un enfant opposé du groupe 2 ont chacun une balle dans les mains. Au signal de départ, ils font passer la balle aux enfants de leur groupe dans le sens des aiguilles d'une montre. Laquelle des balles va rattraper l'autre ?



"A quoi allons-nous jouer ?" 36 fois plus de plaisir pendant la récréation !

JEUX A LA CRAIE

Toucher des chiffres

Tu écris les chiffres de 0 à 9 sur l'aire de jeu, dans le désordre et loin l'un de l'autre. Ensuite, tu écris les noms des joueurs sur le sol et, pour chaque joueur, tu indiques 5 chiffres, par exemple: 6, 8, 1, 9, 2. Vous recevez tous une craie. Tu le touches et tu reviens vers ton nom. Tu y barres le premier chiffre et tu repars vers le deuxième chiffre de la liste. Qui sera le plus rapide pour toucher tous ses chiffres – dans l'ordre !

Le trou noir

Tu dessines un cercle sur l'aire de jeu et vous vous placez dans un grand cercle autour de lui. Vous vous donnez la main et, au signal de départ, vous pouvez commencer à tirer. Chaque joueur qui met un pied dans le cercle est tombé dans le trou noir et est donc éliminé. Qui sera le dernier ?

Petite souris, viens dans ton trou

Dessine à la craie un grand cercle avec une ouverture tournée vers l'aire de jeu. C'est le trou de souris dans lequel toutes les souris peuvent se cacher. Un enfant est le chat et dort devant l'ouverture. Les souris se glissent discrètement le long du chat pour aller jouer. Lorsque toutes les souris sont dehors, le chat s'éveille et essaie d'attraper les souris. Les souris doivent regagner leur trou par l'ouverture pour se mettre à l'abri. Les souris touchées sont éliminées. Quelle est la souris la plus rapide et la plus intelligente ?

Sauve un arbre

Dessine à la craie autant de cercles qu'il y a d'enfants sur l'aire de jeu. Ce sont les arbres. Seul le chasseur n'a pas de cercle. Au signal de départ, vous devez courir vers un autre cercle et vous risquez d'être touché. A chaque fois, un arbre est abattu ...



"A quoi allons-nous jouer ?" 36 fois plus de plaisir pendant la récréation !

JEUX DE CHAT

Chat croisé

Cache d'abord une boîte de biscuits Lotus. Des rubans colorés aux branches indiquent la voie vers le trésor ! Ou cache ton trésor tout près et ajoute un réveil vieux jeu que tu règles pour qu'il sonne une heure plus tard. Qui est le chercheur de trésor le plus rapide ?

Le mur chinois

Vous êtes en rang d'un côté du terrain. Au milieu se trouve le chasseur. Au signal de départ, vous pouvez traverser. Si vous êtes touché, vous rejoignez le chasseur et vous formez ainsi le mur chinois. Le mur ne peut jamais se détacher et seuls les deux enfants aux extrémités peuvent toucher.

JEUX DE BISCUITS

Glouton

Accrochez une corde et attachez-y des tranches de pain d'épice, autant qu'il y a de joueurs. Vous vous placez tous devant votre tranche de pain d'épice et vous gardez les mains dans le dos. Au signal de départ, vous pouvez commencer à manger. Qui aura terminé sa friandise le premier ?

Chasse au trésor

Cachez une boîte de biscuits Lotus. Les flèches sur l'aire de jeu indiquent la voie vers le trésor ! Ou place un réveil vieux jeu près de ton trésor qui sonne après 5 minutes. Qui est le chasseur de trésor le plus rapide ?

Palpez donc !

Le moment du quatre-heures est venu ? Remplissez un sac de différentes friandises et fermez bien le sac. Chacun à son tour, les joueurs plongent la main dans le sac. Tu peux déguster la friandise que tu reconnais !