

**SUGGESTIONS DE JEUX À
TRACER DANS LES COURS
D'ÉCOLE ET RÈGLES**

**PAR CAROLE CARUFEL
ÉDUCATRICE PHYSIQUE BÉNÉVOLE
21 août 2013**

SUR L'ASPHALTE

Chemins pour petites autos (environ 16 pi X 16 pi)



- Les élèves peuvent faire rouler leurs autos sur les chemins tracés en bleu.
- Ils peuvent les stationner dans les espaces verts.

Tic-tac-toe (1,8 m X 1,8 m)



- Deux joueurs s'affrontent. On décide à l'avance qui aura les **X** et les **O**. On tire au hasard qui commencera la partie.
- A tour de rôle, chaque joueur dépose dans une case le symbole qui lui est attribué : **X** ou **O**.
- Le gagnant est celui qui arrive à aligner trois symboles identiques, horizontalement, verticalement ou en diagonale.
- On peut aussi jouer en équipe de quatre ou cinq joueurs.
- Le joueur de l'équipe **X** commence le jeu et va s'installer debout dans un des carrés.
- Puis, c'est le tour d'un joueur de l'équipe **O**.
- Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'une équipe réussisse à former une ligne.

Jeux d'équipe divers (environ 8m X 16 m. Pour le 1^{er} cycle, on peut tracer 8m X 13 m.)



- Les jeux tracés peuvent être utilisés pour jouer au ballon-chasseur, au drapeau, aux 4 coins, au hockey, etc.

Aire de médiation

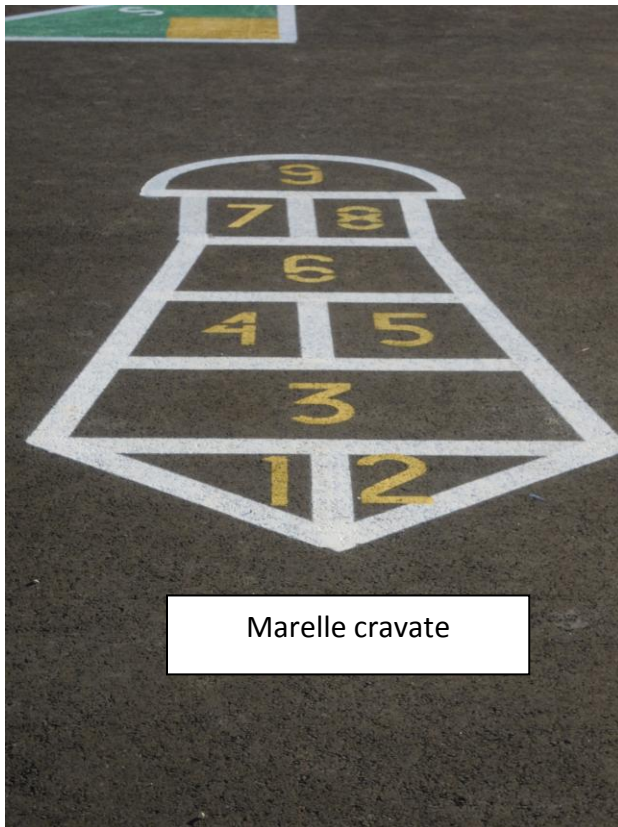


- Dans les écoles où il y a des élèves qui jouent le rôle d'Ambassadeurs de la paix ou de Médiateurs.
- Ceux-ci utilisent cette zone pour y amener les élèves qui auraient besoin de discuter lors d'un processus de médiation ou de résolution de conflit.

Marelles



Marelle Coupe Stanley



Marelle cravate



Marelle boule de
gomme :

1,5 m X 3,6 m

Peut se jouer à deux ou plusieurs élèves. On choisit au hasard l'ordre dans lequel ils vont s'exécuter. Le premier élève se place dans la case « départ » et lance son caillou dans la première case. Il effectue le parcours aller-retour :

- en évitant la case 1 (où est le caillou).
- en sautant à cloche-pied dans les cases simples (1 et 6), bien au centre de chaque case pour ne pas toucher le tracé ;
- en posant un pied dans chaque case pour les cases « doubles » (2-3, 4-5 et 7-8) ;
- lorsqu'il arrive à la dernière case, il fait demi-tour et refait le parcours en sens inverse jusqu'à la case « départ ».

S'il réussit, l'élève laisse la place au joueur suivant et pourra, à son prochain tour, effectuer de nouveau le parcours en lançant le caillou dans la case 2, et ainsi de suite jusqu'à la dernière case.

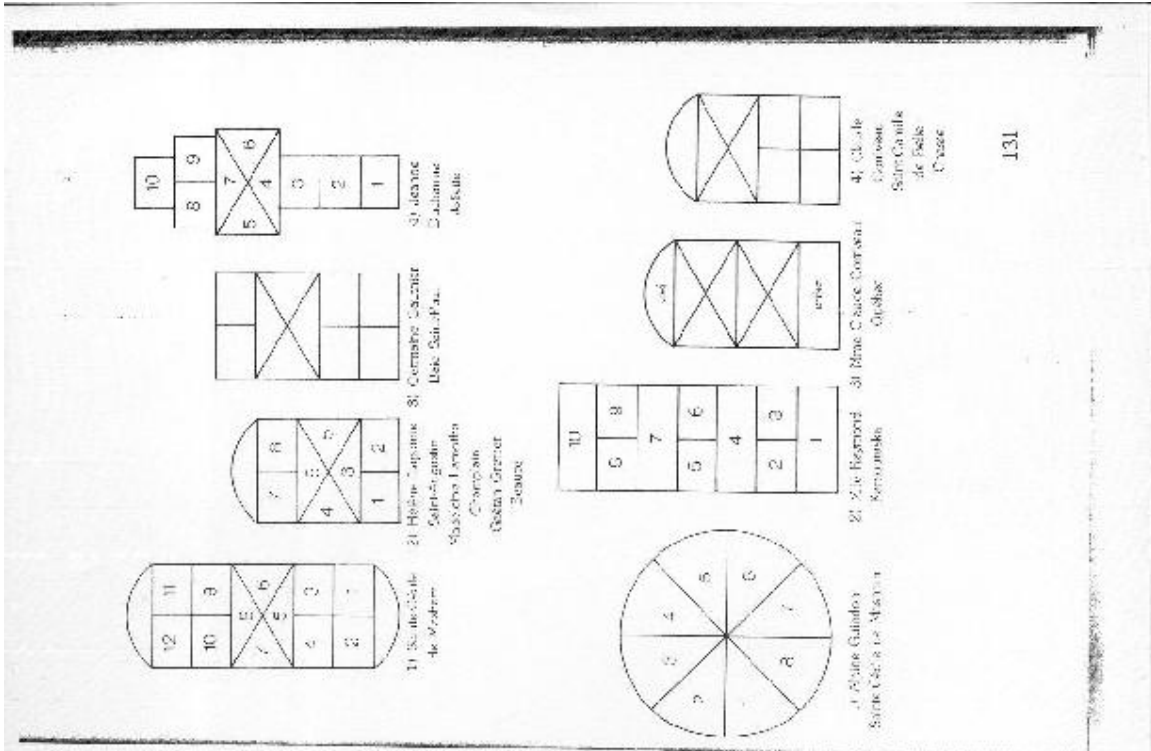
Si le joueur n'arrive pas à lancer le caillou dans la bonne case, ou s'il marche sur le tracé de la marelle, il arrête et laisse la place au joueur suivant. Quand ce sera de nouveau son tour, il reprendra son parcours au stade où il s'est arrêté.

Le gagnant est celui qui réussit l'ensemble du parcours et atteint le premier la dernière case.

Autres variétés du jeu de marelle

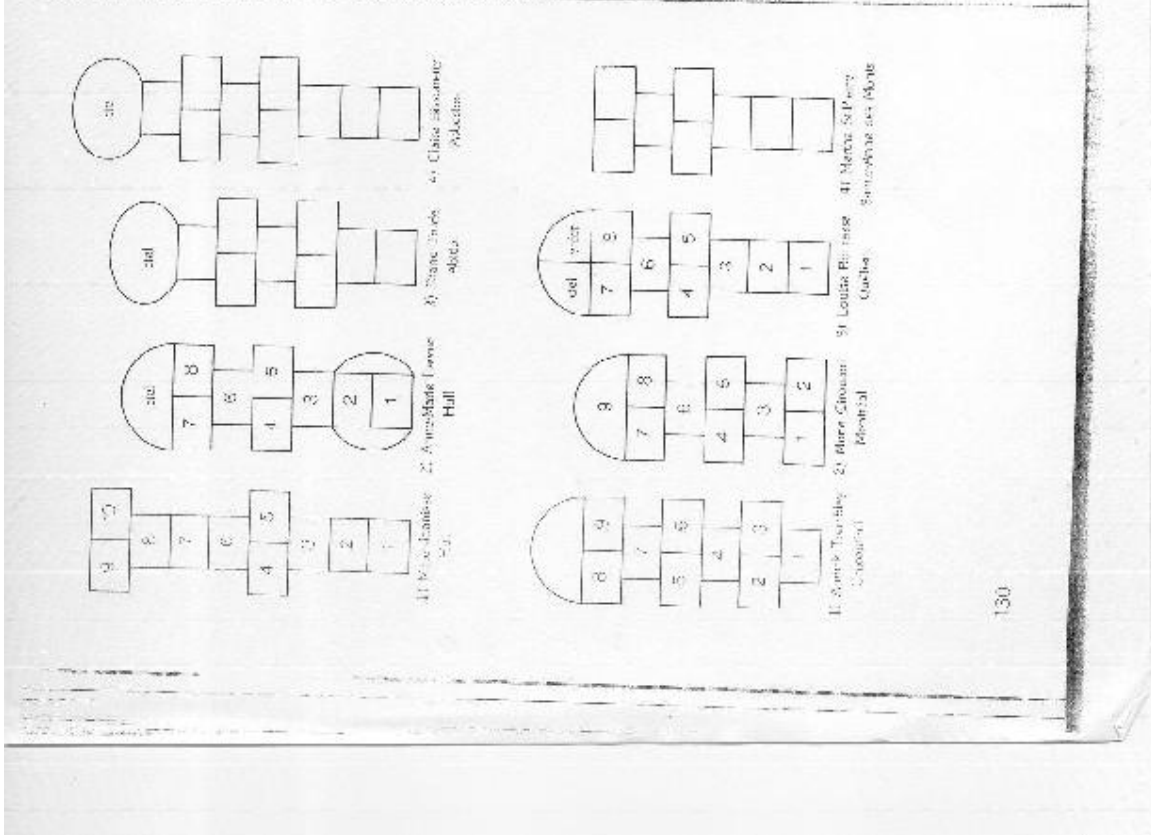
Voir pages suivantes.

1 case de marelle : 0,5 m hauteur X 0,8 m de largeur



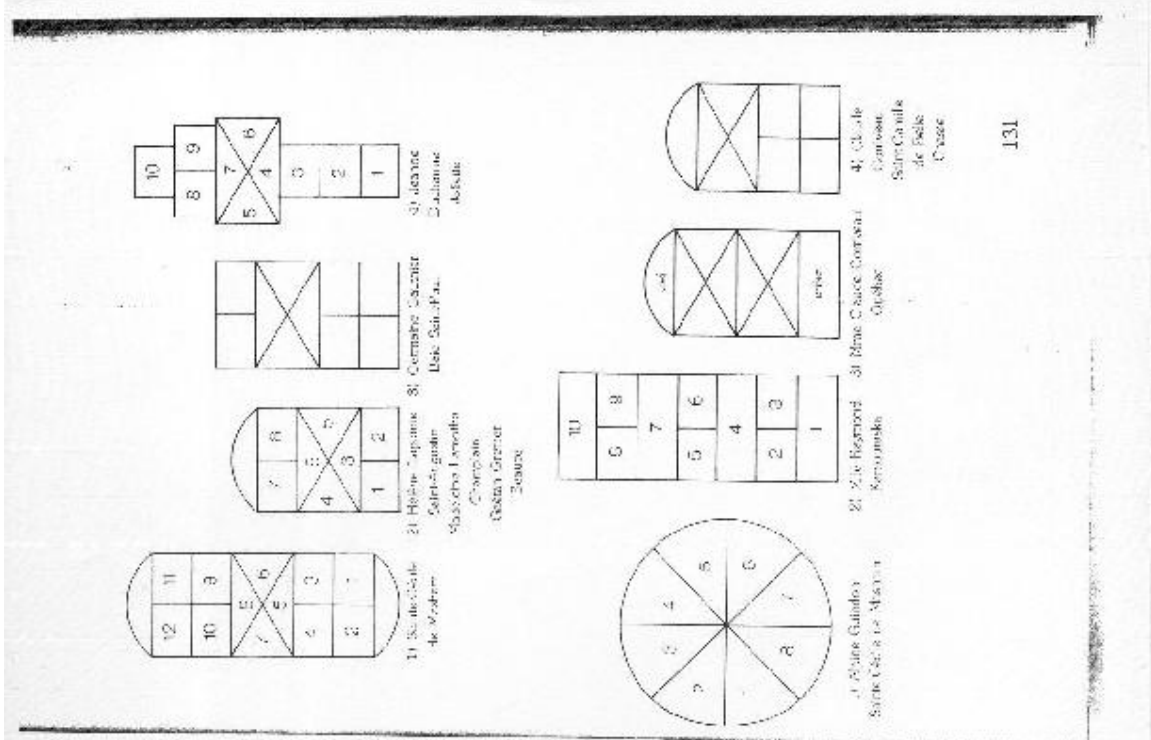
11) Musée Canine -
F.A.
12) Musée Canine -
Hall
13) Musée Canine -
Abbaye
14) Musée Canine -
Abbaye

15) Musée Canine -
Abbaye
16) Musée Canine -
Abbaye
17) Musée Canine -
Abbaye
18) Musée Canine -
Abbaye
19) Musée Canine -
Abbaye
20) Musée Canine -
Abbaye



21) Musée Canine -
Abbaye
22) Musée Canine -
Abbaye
23) Musée Canine -
Abbaye
24) Musée Canine -
Abbaye
25) Musée Canine -
Abbaye
26) Musée Canine -
Abbaye
27) Musée Canine -
Abbaye
28) Musée Canine -
Abbaye
29) Musée Canine -
Abbaye
30) Musée Canine -
Abbaye

31) Musée Canine -
Abbaye
32) Musée Canine -
Abbaye
33) Musée Canine -
Abbaye
34) Musée Canine -
Abbaye
35) Musée Canine -
Abbaye
36) Musée Canine -
Abbaye
37) Musée Canine -
Abbaye
38) Musée Canine -
Abbaye
39) Musée Canine -
Abbaye
40) Musée Canine -
Abbaye



11) Musée Canine -
Abbaye
12) Musée Canine -
Abbaye
13) Musée Canine -
Abbaye
14) Musée Canine -
Abbaye
15) Musée Canine -
Abbaye
16) Musée Canine -
Abbaye
17) Musée Canine -
Abbaye
18) Musée Canine -
Abbaye
19) Musée Canine -
Abbaye
20) Musée Canine -
Abbaye

21) Musée Canine -
Abbaye
22) Musée Canine -
Abbaye
23) Musée Canine -
Abbaye
24) Musée Canine -
Abbaye
25) Musée Canine -
Abbaye
26) Musée Canine -
Abbaye
27) Musée Canine -
Abbaye
28) Musée Canine -
Abbaye
29) Musée Canine -
Abbaye
30) Musée Canine -
Abbaye

Jeu des lettres (3 m X 3 m. 36 cases.)



- Peut se jouer à 2 ou à plusieurs joueurs. On choisit au hasard l'ordre dans lequel ils vont s'exécuter.
- Le but du jeu est de sauter du carré A au carré B, puis au carré C et ainsi de suite, sans toucher les lignes.
- On peut varier le jeu en épelant les noms des joueurs, d'objets, de vedettes de la télé, etc.

Terrains pour balle au mur (5,5 m X 7 m)



Option 1

- Il faut lancer la balle de tennis au mur de l'école et éliminer les autres joueurs en trouvant des stratégies afin qu'ils échappent la balle.
- 10 à 12 joueurs
- On détermine au hasard qui est le meneur de jeu.
- Le meneur du jeu lance la balle au mur.
- Les autres joueurs tentent d'attraper la balle ou l'éviter si elle est lancée trop basse.
- Si un joueur attrape la balle et l'échappe, il doit faire une « revanche ». La revanche consiste à lancer la balle sur le mur de brique à partir de la ligne parallèle au mur.
- Si quelqu'un attrape la balle lors d'une revanche, le joueur est éliminé.
- Si aucun joueur ne l'attrape, il continue à jouer.
- Le but du jeu est d'éliminer les autres joueurs et le dernier gagne la partie.

Option 2

- Les joueurs jouent les uns après les autres, chacun pour soi.
- Ils se placent en file indienne, le premier avec la balle.
- Le but du jeu est d'être le dernier joueur éliminé. Pour cela il faut envoyer la balle dans une zone délimitée sur le mur.
- Cette zone est à 1 mètre du sol minimum. Si un joueur envoie la balle à l'extérieur de cette zone ou que la balle touche par terre avant d'atteindre le mur, le joueur est éliminé.
- Le joueur placé après le lanceur dans la file indienne doit rattraper la balle avant son deuxième rebond, sinon il est éliminé.
- Dans le cas où le joueur est éliminé, le joueur suivant prend la balle et la lance comme au début de la partie. Dans le cas où le joueur n'est pas éliminé, il relance la balle sur le mur de l'endroit où il l'a rattrapé.
- Le joueur qui possède la balle ne peut pas se déplacer.
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur. Ce dernier gagne la partie.
- Si les mêmes joueurs enchaînent les parties il est possible de mettre en place un système de vie. Le joueur qui gagne une partie gagne une vie. Si un joueur qui a une vie est éliminé, il peut décider de perdre une vie pour continuer de jouer.
- À la fin, le joueur qui a le plus de vies est le joueur gagnant.

Jeu d'échec (2,85 m X 2,85 m. Chaque case mesure 35 cm.)



- Des pièces d'échec géantes sont utilisées pour jouer sur ce terrain extérieur.

Serpents/échelles (6, 5 m X 6,5 m; 36 cases. Trois serpents et trois échelles.)



- Deux ou plusieurs joueurs. Chaque joueur est un « pion » humain.
- On détermine au hasard l'ordre où ils lanceront le dé à tour de rôle.
- Le premier joueur lance le dé et il avance sur le terrain du nombre de cases indiqué par le dé.
- Le deuxième joueur s'exécute, et ainsi de suite.
- Tout comme dans le jeu traditionnel, si un joueur arrive sur un serpent, il descend, et sur une échelle, il monte.
- Il est amusant de jouer avec un dé géant, mais un dé ordinaire fait aussi l'affaire.

4 coins (5,5 m X 5,5 m)



- Cinq joueurs sont sur la surface de jeu : un au centre et les quatre autres à chacun des coins.
- 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 le joueur de coin se fait prendre sa place, il devient le joueur de centre.
- Si les joueurs sont hésitants à changer de position, le joueur de centre touche à la ligne centrale et crie « échange ». Les joueurs sont alors obligés de changer de position.

Jeu de l'esquive

- Dans le même tracé, un joueur se positionne au centre et les quatre 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.
- Les passes sont permises entre les joueurs extérieurs.
- Le joueur qui atteint le joueur du centre le remplace.

La tag driblée

- Dans le même tracé, cette variation du jeu de tag est jouée avec un ballon de basketball.
- Un des joueurs est désigné pour dribler le ballon. C'est lui qui a la tag.
- Les autres joueurs se répartissent dans les carrés.
- Au signal, le joueur dribble n'importe où dans les carrés en essayant de donner la tag à un autre joueur. Il doit être en contrôle du ballon au moment du contact.
- Le joueur qui se fait donner la tag devient le dribleur.
- On peut ajouter un second ballon, donc un second dribleur qui a la tag.
- On peut également allouer des points selon le carré où la tag est donnée.

Jeu des 4 carrés (6 M x 6 M)



- Quatre joueurs débutent la partie, un dans chaque carré. Le but du jeu est de prendre en faute le joueur du carré no. 1.
- Le ballon est mis en jeu par ce dernier à partir du coin extérieur (en vert) du carré no. 1. Le jouer 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 (au no. 5). Les joueurs avancent ainsi d'une position et le premier remplaçant prend place dans le carré no. 4.
- Il y a de nombreuses variantes à ce jeu, selon l'habileté des joueurs en présence. On peut par exemple permettre au joueur d'attraper le ballon et de le faire rebondir avant de le frapper de nouveau vers un autre carré.

Basketball (10 m X 20 m)



On peut jouer une partie de basketball de façon plus traditionnelle, en adaptant les règlements selon l'âge, les habiletés des joueurs et leur âge.

On peut aussi faire le jeu du 21 à chacun des paniers.

Jeu du 21

- On peut jouer à 2, 3, 4 ou 5 joueurs.
- On détermine au hasard quel joueur fera le premier lancer franc (casser la glace). S'il le rate, la partie commence et le rebond peut être pris par n'importe quel joueur.
- Il n'y a pas de limite de terrain, donc la balle est toujours en jeu, même si elle dépasse les délimitations habituelles.
- Dès qu'un joueur marque, il obtient 1 point et il a droit à un lancer supplémentaire à partir de la ligne de lancer franc (2 points).
- S'il réussit ce tir de 2 points, il continue à tirer au panier jusqu'à ce qu'il rate la cible. À ce moment, n'importe quel joueur peut prendre le rebond. S'il réussit, ça lui donne un point. Il va ensuite à la ligne de lancer franc et essaie de réussir des paniers tant qu'il peut.
- Le premier joueur qui accumule 21 points remporte la partie.

RÉFÉRENCES

Idées de jeux pour la cour d'école. Enseignement primaire. Kino-Québec.