

Poules-Renards-Vipères

Matériel :

Signe distinctif par équipe (dossards ou foulards)

Lieu: Gymnase ou extérieur



But du jeu:

Trois équipes s'opposent : les Renards qui peuvent capturer les Poules, les Poules qui ont pu prendre les Vipères et les Vipères qui peuvent faire prisonniers les Renards. Les prises et les délivrances se font par simple toucher.

Fin de l'activité :

Il arrive un moment où les joueurs se rendent compte que quelque chose ne va pas. Ils s'aperçoivent que, lorsqu'ils font un prisonnier, ils se privent d'un participant qui a le pouvoir de les protéger. Ils doivent donc le ménager, et le jeu peut être sans fin.

Source: www.latoilescoute.net/poule-renard-vipere-ou-prv

Polices-Voleurs

Matériel :

10 quilles, cordes ou cônes pour délimiter la zone (au besoin)

Lieu: Gymnase



But du jeu:

Rapporter les quilles dans sa zone sans se faire toucher par les voleurs.

Fin de l'activité :

Il y a trois façons de mettre un terme à la partie :

- * En éliminant toutes les policières et tous les policiers;
- * En éliminant tous les voleurs;
- * Lorsque les voleurs ont dérobé toutes les quilles.

Source: http://seduc.csdecou.qc.ca/servicesdegarde/files/2014/01/Document_jeux-coopératifs_SDG_09-10.pdf

Poule

Matériel :

Aucun

Lieu: Gymnase ou extérieur



But du jeu:

Être le premier joueur à devenir une poule.

Fin de l'activité :

Le premier enfant à devenir une poule gagne.

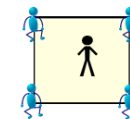
Source: <https://www.devenirgrand.com/jeu-poule/>

4 coins

Matériel :

Aucun

Lieu: Gymnase ou extérieur



But du jeu:

Changer de coin sans que la personne située au centre ne prenne la place.

Fin de l'activité :

Tant que les enfants s'amuse.

Source: <https://www.teteamodeler.com/boiteaoutils/creativite/fiche159.asp>

Déroulement :

Poule

- Chaque enfant commence le jeu en étant un œuf.
- Chaque œuf, s'il veut se transformer en poussin doit trouver un autre œuf et jouer avec lui à roche-papier-ciseaux en 3 manches, le gagnant devient un poussin. Il doit alors chercher un autre poussin dans le groupe pour le défier lui aussi à roche-papier-ciseaux et devenir un poulet. Et ainsi de suite jusqu'à devenir une poule.
- Pour devenir une poule, l'enfant doit franchir les niveaux en adoptant la position et le cri :
 - ▷ **Niveau de départ: Oeuf**, faire un arrondi avec les bras au-dessus de la tête et dire « *œuf œuf* ».
 - ▷ **Premier niveau : Poussin**, battre des ailes et dire « *cui cui* ».
 - ▷ **Deuxième niveau: Poulet**, imiter une crête avec la main posée sur le front et dire « *cocorico* »
 - ▷ **Dernier niveau: Poule**, mettre les deux bras sur les hanches et osciller la tête en imitant une poule en train de picorer « *cot cot cot* »

Déroulement :

POULE RENARD VIPÈRE

- Former trois équipes de 7 à 8 enfants par équipe.
- Quand les trois équipes ont tracé leur camp, les joueurs s'engagent sur le terrain, à la recherche de leurs futures victimes : les Renards cherchent à attraper les Poules, les Poules essaient de capturer les Vipères et les Vipères tentent de s'emparer des Renards.
- Quand un joueur a fait un prisonnier, par un simple touché, il le ramène par le bras dans son camp. Un joueur doit prendre qu'un adversaire à la fois et il est invulnérable quand il le ramène dans son camp.
- Au fur et à mesure de leur capture, les prisonniers forment une chaîne dont le premier joueur a un pied sur le tracé du camp. Ils peuvent être délivrés par un simple touché d'un de leurs coéquipiers (tous les joueurs de la chaîne sont délivrés en même temps). Ils reviennent alors dans leur camp sans pouvoir être pris ; pour éviter les méprises et bien signaler leur états, ils repartent en levant un bras et en agitant leur foulard.
- A l'intérieur de son camp, un joueur est invulnérable. Aucun joueur n'a le droit de traverser le camp d'une autre équipe.

Déroulement :

4 coins

- Délimiter les quatre coins d'un grand carré à l'aide de cônes ou en les dessinant à la craie.
- Quatre joueurs se tiennent sur chacun des coins et le cinquième joueur est au centre du terrain.
- Les joueurs sur les coins se font des signes pour tenter de changer de place entre eux : 2, 3 ou 4 joueurs à la fois.
- Quand ils se déplacent, le joueur du centre essaie de se rendre sur un des coins pour prendre la place d'un autre joueur.
- Si le joueur du centre réussit à occuper un coin, le joueur qui reste devient le joueur du centre.

Variante:

- On peut compter les points: chaque joueur gagne un point quand il se retrouve au centre et le gagnant final est celui qui a eu le moins de points.

Déroulement :

Police-voleur

- On forme 2 équipes, soit les policiers et les voleurs.
- On forme une zone aux 2 extrémités du gymnase, à l'aide de lignes ou de cônes.
- Devant la zone des policiers, à environ 1 mètre, on place des quilles parallèlement à la ligne qui détermine la zone.
- Les voleurs doivent prendre les quilles et les amener dans leur zone sans se faire toucher par les policiers, sinon ils sont éliminés.
- Si un policier quitte sa zone, il doit absolument toucher à un voleur, sinon il est éliminé.