
















MALLE JEUX

Intitulé	Public	Descriptif	Visuel
Corde à sauter	+ 5	3 bleues, 3 rouges	
Yoyo	+ 5	1 yoyo vert,	
"101 activités intelligentes à faire"	tout public	1 livre	
Mikado géant	tout public	22 pièces	
Les Olympiades	tout public	livre	
Tradition enfantine	tout public	fichier jeux	
Grands jeux	tout public	livre	

500 jeux et activités créatives	tout public	livre		
Jeu de billes	+ 5	4 billes 1 pont en bois règle du jeu sac de transport.	1 1	
Mini jeu de quilles	+ 5	6 quilles 3 anneaux 3 bases		
Jeu de quilles miniatures	+ 5	6 quilles 1 boules 1 sachet de transport en tissu des instructions.		
Jeu de pétanques plastiques	+ 5	2 jeux de 8 boules et 4 cochonnets		
Jeu de puces	+ 5	1 contenant bois 4 grosses pièces couleurs 16 petites pièces		
nada : jeu de dés	+ 7	33 dés + 1règle du jeu		

4 jeux pour toboggan à bille	+ 5	2 rampes, 1 cube de construction, 8 quilles claires, 1 quille rouge, 3 buts, 9 billes (1 rouge, 3 verte, 2 bleu et 3 jaune)	
------------------------------	-----	---	---

▪ Jeux de cordes

Activité 1

Cercles matérialisés au sol avec les cordes.

- On se déplace en trottinant et au signal on rentre dans sa corde.
- On se déplace et au signal on rentre dans la corde d'un autre

Activité 2.

Les élèves s'accrochent la corde au pantalon comme une queue (pas de nœuds). Un élève est loup. Le loup doit attraper les cordes (queue du diable).

Tout élève attrapé devient loup.

Attention territoire délimité.

Activité 3.

Plusieurs cordes accrochées ensemble et lestées par un anneau (au bout). L'enseignant fait tourner la corde autour de lui et à ras le sol. Les élèves sautent par-dessus. Varier la vitesse, la longueur de corde, le sens...

Activité 4.

3 longues cordes posées en travers du gymnase. Chacun traverse en franchissant les cordes posées au sol.

1er passage en trottinant

Passage suivant en sautant à la corde

Activité 5.

2 enfants au bout de chaque grande corde :

- ils la font onduler.. Les élèves passent par-dessus avec ou sans corde.
- ils balancent la corde. Les élèves traversent en franchissant.
- ils font tourner la corde. Il s'agit toujours de franchir (un sens : les enfants courent, l'autre, ils sont obligés de sauter)

Activité 6.

1 corde chacun : traversée du gymnase en sautant à la corde

Possibilité de faire évoluer la consigne (nombre d'appuis entre chaque saut : un appui et un passage de corde ; deux appuis et un passage de corde ...)

Activité 7.

2 cordes attachées ou une grande corde

Traversée en sautant à 2.

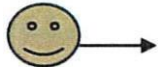
Traversée en sautant à 3 (celui du milieu n'a pas de corde.)

Activité 8.



Groupes de 5

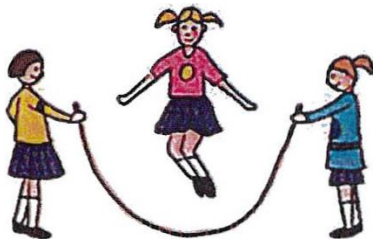
4 enfants alignés.



Le 5ème saute à la corde: seul, se déplace sur le côté, en duo, avec le premier, se déplace sur le côté, en duo avec le

second.....

Duo : deux élèves face à face, assez proches, sautent ensemble avec la même corde



Activité 9.

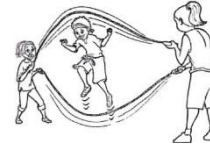
2 élèves font tourner la corde :

- entrer, faire 3 sauts, sortir

- sauter

- sauter avec objets :

- cerceaux : l'enfant saute en même temps à la grande corde et en se servant du cerceau comme corde
- ballons : un saut, un rebond au sol, un saut...
- saute en même temps avec sa propre corde



Il est très facile d'apprendre le yoyo ! C'est un jeu à la portée de tous !

Il faut néanmoins respecter quelques règles de base afin de pouvoir profiter un maximum de votre yoyo.

Découvrez les bases du yoyo.

Ajuster la ficelle et tenir le yoyo.

Premièrement il faut ajuster la ficelle à la bonne longueur.

Si la ficelle est trop longue, le yoyo peut frapper le sol et s'abîmer.

Lorsque le yoyo touche le sol, la longueur de la ficelle doit correspondre à la hauteur de votre taille.

Pour ajuster la longueur de la ficelle, suspendez le yoyo jusqu'à ce qu'il touche le sol, la ficelle tendue.

Si nécessaire coupez la ficelle, environ 8 cm au-dessus de votre taille. Puis former une petite boucle à l'extrémité.



Comment bien tenir son yoyo.

Pour attacher votre yoyo, repassez la ficelle dans la petite boucle au bout de la ficelle pour former un nœud coulant.

Placez votre majeur à cet endroit.

Placez votre yoyo fermement dans la paume de la main.

Assurez-vous que la ficelle est bien accrochée à l'axe du yoyo que vous tenez dans votre main.



Comment bien lancer son yoyo.

Tournez la paume vers le haut et par un mouvement sec du coude et du poignet, lancez le yoyo vers le sol.
Si le lancer est assez puissant, la ficelle se tend et le yoyo tourne sur lui-même à son extrémité.

Pour remonter le yoyo:

Sans bouger le coude, tournez la paume vers le bas et tirez d'un coup sec vers le haut, le yoyo remonte automatiquement.
Cette figure est appelée "Sieeper" ou "Le Dormeur".



▪ **Le mikado**

Pour jouer au Mikado, il vous faut :

41 baguettes de bois possédant des rayures de différentes couleurs :

- 1 baguette noire d'une valeur de 20 points
- 5 baguettes jaunes d'une valeur de 10 points
- 5 baguettes bleues d'une valeur de 5 points
- 15 baguettes vertes d'une valeur de 3 points
- 15 baguettes rouges d'une valeur de 1 point
- Être au minimum 2 joueurs

Commencer une partie de Mikado :

Pour commencer une partie de Mikado, l'un des joueurs doit tout d'abord prendre l'ensemble des 41 baguettes en bois entre ses 2 mains. Puis, il les laisse simplement tomber en éventail sur une table.

Le premier joueur tente alors de retirer l'un des baguettes du tas avec l'interdiction de faire bouger les autres. S'il y parvient, il peut réessayer sur une autre baguette. Sinon, c'est au joueur suivant de jouer.

Vous pouvez vous aider de la baguette Mikado, une fois en votre possession, pour retirer d'autres baguettes en bois. En soulevant par exemple la baguette que vous souhaitez grâce à la pointe de la baguette Mikado.

La partie est terminée une fois tous les baguettes en bois ramassées.

Comment gagner une partie de Mikado :

Pour gagner une partie de Mikado, il suffit d'être le joueur ayant récolté le plus de points après comptage des baguettes suivant leurs valeurs respectives.

▪ **Le jeu de billes**

Les différentes techniques de tir aux billes :

- **La pichenette** : l'index ou le majeur est replié sur le pouce, on détend le doigt d'un coup brusque pour tirer la bille qui est posée à terre.
- **Le pointage** : pour tirer une bille au sol, le pointage est la technique qui est la plus souvent utilisée. Le pouce placé derrière l'index se détend pour envoyer la bille à la distance voulue. La main reste immobile et l'articulation du pouce reste au sol.
- **La pince** : on place la bille entre le pouce et l'index puis on sert le bord de la bille en mettant une pression de la main et la bille part toute seule.
- **Le calage** : c'est la technique qui donne le plus de puissance à la bille. La bille est mise entre le pouce et l'index et les autres doigts touchent le sol. Il faut ensuite détendre le pouce d'un coup sec pour projeter la bille.

Voici les principales variantes du jeu de billes.

➤ **La tic :**

Voici une des variantes les plus simples du jeu de billes. L'objectif est de dégommer la bille de l'adversaire pour gagner.

Comment jouer à la tic :

Un des joueurs place sa bille par terre. Les joueurs se mettent à environ 3 mètres de la bille et commencent à tirer. Les joueurs jouent à tour de rôle. Celui qui touche la bille de l'autre en premier remporte la partie.

On met généralement sa bille en jeu. C'est-à-dire que le vainqueur remporte la bille de l'adversaire.

➤ **Le pot:**

Il faut creuser un petit trou dans le sol ou utiliser un trou existant. Les joueurs se placent à environ 3 mètres du pot. Il faut tracer une ligne au sol qui servira de ligne de départ. Le but est d'être le premier joueur à atteindre les 110 points.

Comment jouer au Pot :

Les joueurs lancent, à tour de rôle, leur bille vers le trou en tirant avec un doigt. Le but étant pour eux de mettre le maximum de billes dans le trou. Chaque bille vaut 10 points. Chaque enfant joue sa bille et la relance de l'endroit où elle s'est arrêtée.

Lorsqu'un joueur rentre une bille dans le pot il marque 10 points à son score et recommence donc à la ligne de départ. A noter qu'il peut être intéressant de dégager les billes de son adversaire pour gagner du temps. Toucher la bille d'un adversaire peut également rapporter 10 points si cela est décidé à l'avance.

Comment gagner au Pot :

Le premier joueur à atteindre 110 points remporte la partie et la mise convenue à l'avance. Cela peut être toutes les billes de l'adversaire ou un nombre déterminé de billes.

➤ **La poursuite :**

On joue la poursuite à deux, le but étant comme à la tic de toucher la bille de l'adversaire.

Comment jouer à la poursuite :

Le premier joueur lance sa bille par terre. Le second se place à l'endroit du lancer et tente de dégommer la bille de son adversaire.

Si la bille n'est pas touchée le premier joueur se place à l'endroit où se situe sa bille et la reprend. De là il tente de toucher la bille de son adversaire. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des enfants arrive à toucher la bille de son adversaire.

Le joueur ayant touché la bille remporte la partie et donc la bille de son adversaire.

➤ **La pyramide :**

Chaque joueur joue plusieurs billes dans cette variante. Il faut être un minimum de deux joueurs et mettre en jeu deux billes par joueur.

Comment jouer à la pyramide :

Il faut empiler plusieurs billes les unes sur les autres de manière à former une pyramide. Les joueurs se placent ensuite à environ 3 mètres de la pyramide. Les joueurs jouent chacun leur tour et le premier joueur à détruire la pyramide, en lançant sa bille dessus, remporte la partie.

➤ **Le parcours (ou Tour de France):**

Dans cette variante il faut tout d'abord construire ou tracer un parcours. Cela peut être une piste tracée dans du sable. On peut y mettre des virages, des montées et des descentes et il n'y a aucune limite de taille.

Cependant, le départ, l'arrivée et les limites du parcours doivent être bien définies à l'avance. L'arrivée peut être un trou par exemple.

Comment jouer le parcours :

L'objectif est de terminer le parcours en un minimum de coups. Un peu dans l'esprit d'un parcours de golf. Les joueurs jouent chacun leur tour. La bille d'un joueur ne doit pas sortir des limites du parcours.

Si une bille sort du parcours, le joueur doit la replacer à l'endroit de sa sortie et repartir de là au tour suivant. On peut en début de partie convenir de pénalités en cas de sortie des limites. [un tour de pénalité ou recommencer le parcours au début par exemple).

Comment gagner le parcours :

Le joueur qui termine le parcours en un minimum de coups remporte la partie et la mise en jeu décidée au début.

➤ **Le mur:**

Le but de cette variante est de placer sa bille au plus près du mur pour remporter la partie. Il faut être au minimum deux joueurs.

Comment jouer au mur:

Chaque joueur se place à environ 3 mètres du mur et lance sa bille. La bille ne doit pas toucher le mur sinon le joueur est éliminé. Celui qui se place au plus près du mur, sans le toucher, remporte la partie.

▪ **Le jeu de pétanque**

Le matériel

Des boules.

Un but, appelé aussi "cochonnet" ou "bouchon" ! Il s'agit d'une petite boule en bois.

Le terrain

Vous devez tout d'abord choisir votre terrain. C'est facile, la pétanque se joue partout. Adoptez quand même un terrain de préférence plat (à moins que vous aimiez vraiment la difficulté!) et dont les dimensions soient comprises entre 3 et 4 mètres de large et une douzaine de mètres de long.

A combien on joue ?

Vous pouvez jouer seul contre un adversaire (vous jouerez alors en "tête-à-tête"), ou bien constituer une équipe de deux ("doublettes") ou de trois joueurs ("triplettes").

En tripléte, vous disposerez (ainsi que vos adversaires!) de deux boules chacun. En doublette et en tête-à-tête, vous aurez droit à trois boules.

Bien entendu, dans vos parties amicales, vous pouvez jouer à un contre deux, deux contre trois, etc. L'essentiel est que, de part et d'autre, dans chacune des équipes, il y ait le même nombre de boules.

Comment joue-t-on ?

Le but du jeu est très simple: vous devez lancer une boule le plus près possible du bouchon (le fameux "but").

En début de partie, vous tracez un cercle sur le sol. C'est de l'intérieur de ce cercle que vous lancerez vos boules. Mais il vous faut auparavant lancer le but (ou bouchon ou cochonnet, vous vous souvenez ?). Pour que la partie puisse commencer, il faut que le but soit au moins entre 6 et 10 mètres et qu'il soit visible du cercle.

Une fois le but lancé (et visible, sinon relancez-le!), un joueur de chaque équipe lance une boule. La boule qui se trouve le plus près du bouchon a le point.

Qui gagne?

Lorsque chaque équipe a lancé sa première boule, celle qui n'a pas le point joue une de ses boules (ou plusieurs, cela dépend de son adresse!) pour tenter de le reprendre. Il a alors le choix entre POINTER (c'est-à-dire placer sa propre boule encore plus près du but que la vôtre) ou TIRER (c'est-à-dire déplacer votre boule afin de l'éloigner du but).

Quand toutes les boules ont été lancées, on compte les points: c'est la fin de la "mène". Chaque boule d'une même équipe, si aucune boule de l'équipe adverse n'est plus près du but, compte alors pour un point.

La partie se joue généralement en 13 points, mais on peut aussi jouer en 11 ou 15 points. Vous voilà donc familiarisés avec les règles de la pétanque.

Le jeu de puces

Age recommandé : A partir de 6 ans

Nombre de joueurs : 1 joueur ou plus

Présentation du jeu :

Chaque joueur possède un grand pion, le lanceur, et des petits pions de même couleur.

A tour de rôle, les joueurs tentent de propulser leurs petits pions dans la cible. Chaque tir réussi permet de rejouer.

Le joueur qui fait parvenir le plus de ses pions dans la cible remporte la partie.

▪ **Le jeu de dés : nada**

Introduction :

Rapidité et observation. Soyez le plus rapide à trouver les paires.... ou pas. Pas de paires ? C'est un 'NADA!' et vous touchez le gros lot.

Déroulement de la partie:

Nada se joue en 3 manches.

1. Au début de chaque manche, prendre 12 dés dans le sac [6 blancs et 6 oranges) et les lancer.
2. Tous les joueurs doivent chercher simultanément un symbole apparaissant sur au moins une face orange et une face blanche des dés.

3. Si vous repérez un symbole commun, soyez le premier à crier son nom pour recueillir tous les dés affichant ce symbole. Puis relancez les dés restants.
4. S'il n'y a pas de symboles communs entre les dés blancs et les dés orange, soyez le premier à crier "Nada" en mettant votre main à plat au-dessus des dés afin de collecter tous les dés restants.
5. Une fois que tous les dés ont été collectés, recommencez une nouvelle manche.
6. A la fin des 3 manches, le joueur qui a collecté le plus de dés remporte la partie!

Pénalité: Le joueur qui fait une erreur est exclu de la manche. Les autres joueurs continuent de jouer après avoir relancés les dés.

Egalité :Si vous n'arrivez pas à déterminer qui a crié en premier, relancez les dés.

NOTE : Lorsque tous les dés restants sont de la même couleur, mettez-le de côté, la manche est terminée.