

# Petits jeux traditionnels

## DANS LA MARE, SUR LA RIVE

Faire une démarcation avec une corde à sauter par exemple ou la ligne d'un carreau de carrelage. D'un côté c'est la rive, de l'autre c'est la mare. Les joueurs sont alignés sur la rive. Au signal de l'adulte, faire un petit saut à pieds joints en disant « Dans la mare ! ». S'il dit « Sur la rive ! », les joueurs doivent faire un petit saut en arrière .... Possibilité de faire des pièges en répétant 2 fois la même consigne !

## PARCOURS AMÉNAGÉ

L'enfant se déplace sur un parcours en suivant la consigne donnée en tenant un gobelet d'eau à la main ou une cuillère avec une balle de ping-pong.

Il devra passer sur, à travers, sauter à pieds joints, marcher en équilibre sur une ligne imaginaire ... Tous les objets trouvés à la maison pourront être utiles (briques de lait, cuvettes, chaises, ...)

## JEUX DE MIMES

L'adulte donne un mot que l'enfant doit mimer : un policier, un maître, peindre, chanter, un éléphant, une tortue, .....

Fou rire garanti !

## 1, 2, 3 SOLEIL !

Un joueur se place face à un mur, les autres joueurs se placent tous sur une même ligne (à environ 20 m du mur si c'est possible dans la maison).

Face au mur, le meneur commence le jeu en disant « 1, 2, 3... » à haute voix, lorsqu'il dit « Soleil ! », il se retourne. Les joueurs ont le droit d'avancer seulement quand le meneur est face au mur et ne voit pas leur progression.

Quand le meneur dit « Soleil ! » et se retourne, les autres joueurs doivent être tous à l'arrêt. Si l'un d'entre eux bouge ou perd l'équilibre, le meneur le désigne et celui-ci doit retourner à la ligne de départ.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'un enfant arrive à toucher le mur sans se faire repérer par le meneur de jeu.

Quand un joueur touche le mur, il gagne et devient donc le nouveau meneur de jeu. Une nouvelle partie peut commencer.

## JACQUES A DIT

Pour commencer, il faut désigner le meneur du jeu. C'est le « Jacques » qui va donner les ordres aux autres participants. Les joueurs doivent se placer face à lui et suivre seulement les ordres précédés par le fameux « Jacques a dit... » Par exemple : « Jacques a dit... lever les bras », « Jacques a dit... sauter sur place », « Jacques a dit... regarder à droite »...

Attention ! Le maître du jeu va essayer de tromper les joueurs en donnant des ordres sans dire « Jacques a dit ». Par exemple : « Je vous demande de fermer les yeux », « Que chaque joueur tape trois fois dans ses mains » ... Un joueur qui exécute un ordre non précédé de la formule « Jacques a dit » perd un point. De plus, si un joueur n'exécute pas un ordre précédé par le « Jacques a dit » il perd également un point.