

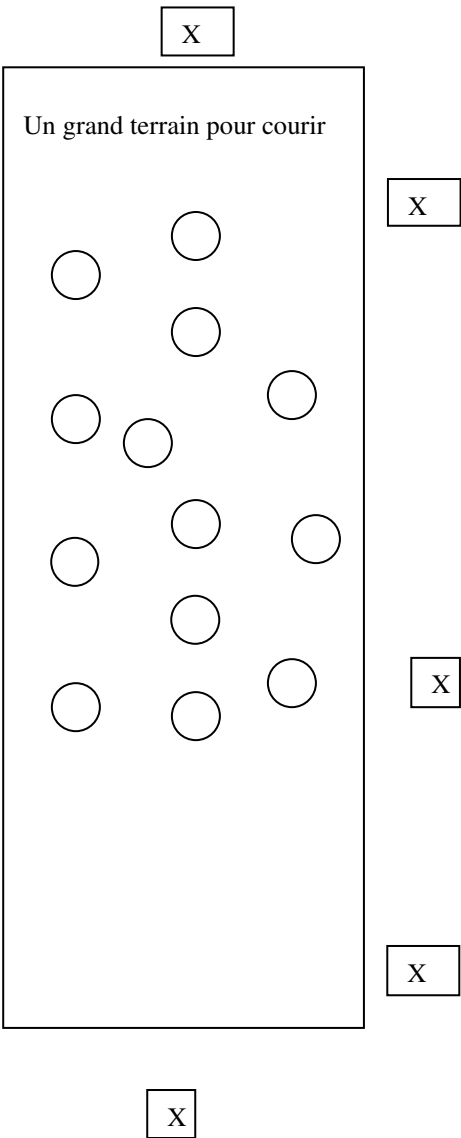
LE GRENIER DES JEUX 2005/2008

JEUX du MONDE

<p>CYCLE :2/3</p> <p>NOM du jeu :CAPUCHIN ALEMAN <i>http://www.tmtdm.net/regle-du-jeu-capuchin-aleman.php</i></p>	<p>CONTINENT : AMERIQUE DU SUD</p>	<p>PAYS : CHILI</p>
<p>BUT du jeu : Etre à la fin de la partie l'équipe qui aura cumulé le plus de points.</p> <p>Pour marquer un point, il faut qu'un joueur de l'équipe de relais arrive à se rendre au point de départ de l'équipe adverse. Pour cela il doit gagner tous ses duels de mains lorsqu'il rencontre des adversaires.</p> <p>Durée du jeu :</p> <p>Nombre de joueurs : De 10 à 30 participants de même âge.</p>	<p>Matériel nécessaire: Aucun matériel</p>	<p>Plan de l'organisation de l'espace : seulement un terrain dégagé et délimité</p>
<p>CONSIGNES :</p> <p>Déroulement de la partie : Deux équipes mixtes sont formées. Elles prennent place en file indienne derrière le premier joueur du relais de chaque équipe.</p> <p>Au top départ le premier joueur de chaque équipe doit courir en suivant le parcours balisé, chacun dans un sens. Dès que ces deux joueurs se rencontrent et se font face, ils doivent effectuer un combat de main en utilisant le fameux Pierre – Feuille - Ciseau. En cas d'égalité, il recommence. Celui qui gagne la manche continue sa course.</p> <p>Le perdant reprend place derrière la file indienne de son équipe pendant que le premier joueur de cette même file, déjà parti, essaye à son tour d'empêcher l'adversaire de l'équipe concurrente d'atteindre le point de départ. A chaque rencontre de joueurs sur le parcours, les joueurs se livrent à un combat de main.</p> <p>Dès qu'un joueur d'une équipe arrive à parvenir au point de départ de l'équipe adverse alors celle-ci marque un point. Le jeu continu sans marquer d'arrêts.</p> <p>Fin du jeu : En fonction du nombre de joueurs dans chaque équipe, le nombre de manche et la durée de celle-ci est définie. A titre d'exemple, 3 manches de 7 minutes pour 20 joueurs. L'équipe qui totalise le plus de points à la fin de la partie remporte le jeu.</p>		

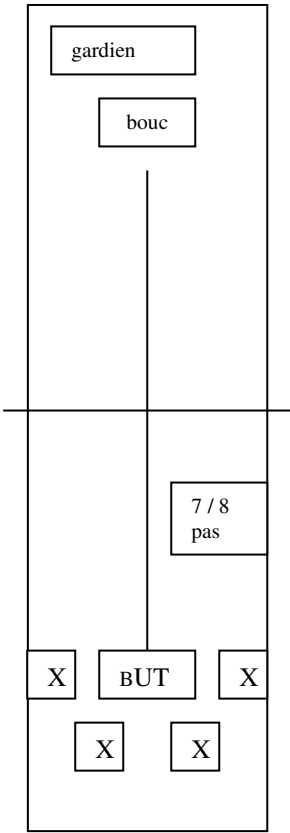
LE GRENIER DES JEUX 2005/2008

JEUX du MONDE

CYCLE : 2	CONTINENT : AMERIQUE	PAYS : Argentine
NOM du jeu : El Capitan		
BUT du jeu : Trouver une place dans un cercle. Devenir « El Capitan »	Matériel nécessaire: Un terrain Un grand foulard Des cerceaux alignés en ligne droite ou des cercles tracés (Deux de moins que le nombre de joueurs)	Plan de l'organisation de l'espace : 
Règles et sanctions : 1) on choisit un joueur qui va être le premier « Capitan ». 2) Les autres joueurs doivent rester loin des cercles derrière une ligne. 3) « El Capitan » a le foulard et, lorsqu'il le laisse tomber au sol, c'est le signal pour tous les autres joueurs qui doivent alors courir occuper un cercle. Le joueur qui ne trouve pas à se placer dans un cercle va vers « El Capitan » et pose ses mains sur les épaules du « Capitan » en se plaçant derrière lui. 4) Les deux marchent ainsi entre les cercles et « El Capitan » touche avec le foulard les joueurs qu'il veut. Ceux qui sont ainsi appelés sortent de leur cercle et forment une colonne derrière « El Capitan » avec les mains sur les épaules de celui de devant. 5) Quand la file compte entre 5 et 8 joueurs, « El Capitan » laisse tomber le foulard au sol et part en courant, imité par toute la colonne, pour se placer dans un cercle. 6) Deux joueurs ne vont pas trouver de place dans un cercle. De ces deux joueurs, celui qui récupère le foulard en premier deviendra « El Capitan », l'autre a perdu et un point est donné à l'autre équipe.		
Critères de réussite : L'équipe qui a 5 points gagne une manche Trouver toujours une place dans un cercle. Devenir « El Capitan ».		
Variables : Nombre d'équipes Modifier le lieu de départ. Modifier la tâche pour déterminer « El Capitan ». Modifier l'alignement des cerceaux.		

LE GRENIER DES JEUX 2005/2008

JEUX du MONDE

CYCLE :3 NOM du jeu : Le bouc	CONTINENT : EUROPE	PAYS : FRANCE
BUT du jeu : Renverser le bouc Le but (marque de départ) et le bouc sont distants de 7 à 8 pas. Pour débiter chaque joueur se place près du bouc et lance son caillou vers le but. La pierre la plus proche du but permet à son lanceur de jouer en premier, idem pour le second, etc Le plus éloigné devient le gardien du bouc Durée du jeu : Nombre de joueurs : groupes de 6 à 10	Matériel nécessaire: Un palet ou une pierre* par joueur *Un rondin de bois ou une boîte de conserve (bouc)	Plan de l'organisation de l'espace : Terrain plat dégagé limité sur les côtés (type terrain de pétanque ou boule lyonnaise)  <p>The diagram illustrates the game layout on a rectangular field. At the top, a box labeled 'gardien' is positioned above a box labeled 'bouc'. A vertical line extends downwards from the 'bouc' box to a box labeled '7 / 8 pas', indicating the distance to the goal. Below this, a horizontal line represents the goal line. At the center of this line is a box labeled 'BUT', flanked by two boxes labeled 'X'. Below the goal line, two more boxes labeled 'X' are positioned, representing the starting positions of the players. A horizontal line also passes through the '7 / 8 pas' box, dividing the field into two halves.</p>
CONSIGNES : Le gardien se place près du bouc. Les autres se tiennent près du but. A tour de rôle ils tentent de renverser le bouc avec leur pierre. Quand le joueur réussi, il court rapidement chercher sa pierre et revient vers le but Pendant ce temps, le gardien doit replanter le bouc au même endroit puis tenter d'attraper le lanceur avant qu'il n'ait franchi la ligne de sûreté. Touché il devient gardien Si le lanceur rate le bouc ou le touche sans le renverser, deux possibilités s'offrent à lui <ul style="list-style-type: none">- aller se poster près de la pierre et attendre qu'un autre joueur renverse le bouc pour rentrer ;- soit essayer de reprendre son caillou. Mais dès qu'il le touche ou le saisit, il ne peut le reposer. Le gardien peut alors le toucher.- En revenant au but, il est interdit de dépasser les limites latérales sous peine de devenir gardien. L'ancien gardien rejoue en premier. Fin du jeu : Il arrive qu'après que tout le monde ait joué, le bouc soit toujours debout. Dans ce cas, dès le dernier lancer, chacun ramasse sa pierre et tente de revenir au but sans se faire toucher par le gardien.		

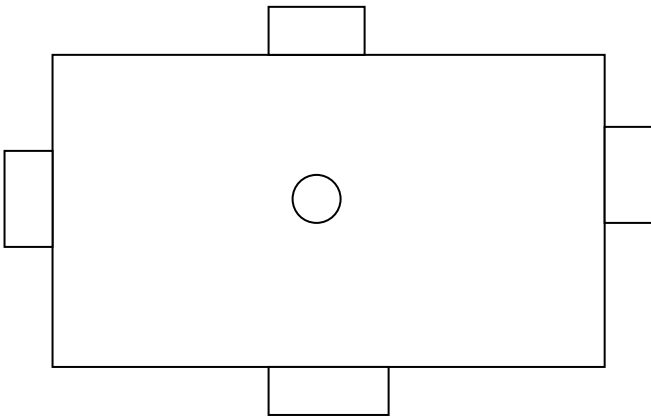
LE GRENIER DES JEUX 2005/2008

JEUX du MONDE

<p>CYCLE : 2/3 NOM du jeu : RELAIS WAGON http://www.tmtdm.net/regle-du-jeu-relais-wagon.php</p>	<p>CONTINENT : ASIE</p>	<p>PAYS : (Cambodge)</p>
<p>BUT du jeu :</p> <p>L'équipe qui arrive à faire le relais le plus rapidement possible gagne un point. Ce jeu se joue en trois manches.</p> <p>Durée du jeu :</p> <p>Nombre de joueurs : Deux équipes de 5 à 12 joueurs.</p>	<p>Matériel nécessaire:</p>	<p>Plan de l'organisation de l'espace :</p> <p>Une ligne de départ. 2 objets, en face de la ligne de départ matérialisent le point où doit se rendre chaque joueur.</p> <p>En fonction du nombre de participants, la distance entre le point de départ et l'objet varie ... De 10m à 20m. Plus il y a de participants, plus la distance est grande.</p>
<p>CONSIGNES :</p> <p>Déroulement de la partie : Constituer 2 équipes ayant le même nombre de joueurs.</p> <p>Chaque joueur se met en ligne derrière le premier joueur de son équipe.</p> <p>Au top départ le premier joueur court vers l'objet, le touche et revient récupérer son deuxième partenaire. Ils courent ensemble et le deuxième joueur doit toucher l'objet et ainsi de suite jusqu'à récupérer tous ses joueurs ... Les joueurs forment donc une chaîne qui ne doit jamais se briser.</p> <p>Fin du jeu : L'équipe gagnante marque un point.</p> <p>A chaque fin de manche, le joueur premier devient dernier de son</p>		
<p>Règles et sanctions :</p>		
<p>Critères de réussite :</p>		
<p>Variables :</p>		

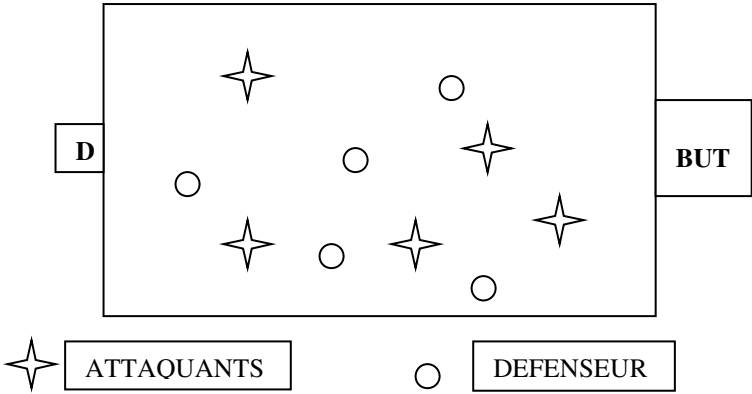
LE GRENIER DES JEUX 2005/2008

JEUX du MONDE

<p>CYCLE : 2 et 3 NOM du jeu : Quattroporte</p>	<p>CONTINENT : Europe</p>	<p>PAYS : Italie</p>
<p>BUT du jeu : Envoyer la balle dans le but à la main pour marquer 1 point.</p> <p>Durée du jeu :</p> <p>2 fois 10 minutes ou au nombre de points apr manche</p> <p>Nombre de joueurs :</p> <p>2 équipes de 10 à 15 joueurs.</p>	<p>Matériel nécessaire: 4 buts, des chasubles, un ballon de volley</p> <p>Schéma : 2 buts par équipes</p> 	
<p>CONSIGNES : Le jeu débute par un entre-deux au centre du terrain. L'équipe qui a la balle doit la faire pénétrer dans un des 2 buts de l'autre équipe. A chaque but, on repart de l'endroit où le but a été marqué. Il y a touche quand la balle sort des limites du terrain.</p>		<p>Origine, histoire :</p>
<p>Critères de réussite : 1 point par but. Marquer le plus de buts possible.</p>		
<p>Variables :</p>		

LE GRENIER DES JEUX 2005/2008

JEUX du MONDE

<p>CYCLE : 2 et 3 NOM du jeu : Crossage</p>	<p>CONTINENT : Europe</p>	<p>PAYS : Belgique</p>
<p>BUT du jeu : Pour les attaquants : Atteindre un but lointain en un minimum de coups. Pour les défenseurs : Eloigner la balle arrêtée le plus loin possible du but.</p> <p>Durée du jeu : A fixer en début de partie.</p> <p>Nombre de joueurs : 2 équipes égales, un arbitre.</p>	<p>Matériel nécessaire : Crosse de hockey, balle de hockey ou mousse, maillets de croquets et ballon mousse</p> <p>Schéma :</p> 	
<p>CONSIGNES : En partant du point D, les attaquants doivent parvenir au BUT en un minimum de coups.</p> <p>Les attaquants ne peuvent toucher la balle uniquement quand celle-ci est en mouvement.</p> <p>Si la balle s'arrête, les défenseurs peuvent la frapper une fois pour l'éloigner de leur but.</p>	<p>Origine, histoire :</p>	
<p>Critères de réussite : atteindre le but en un minimum de coups. 1 point pour l'équipe qui atteint le but avec le moins de coups.</p>		
<p>Variables : Augmenter la taille du terrain, varier le matériel</p>		

LE GRENIER DES JEUX 2005/2008

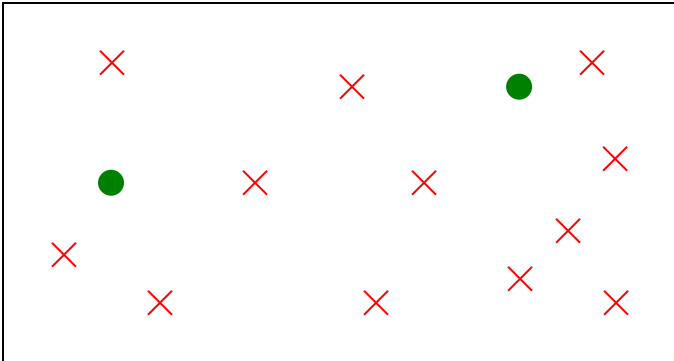
JEUX du MONDE

Jeu créé par la classe

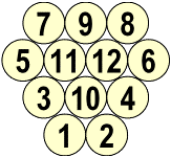

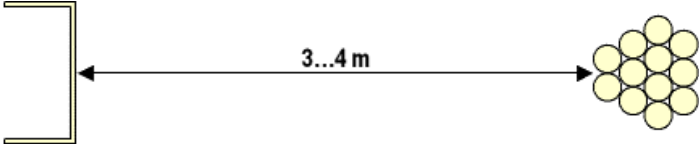
CYCLE : 2/3 NOM du jeu : Le kilomètre toucher	CONTINENT : Europe	PAYS : France (Ormes)
BUT du jeu : Passer dans le camp bleu sans se faire toucher	Matériel nécessaire: <ul style="list-style-type: none">* 1 ballon* des chasubles* des plots (entrées des camps)* moitié de terrain de hand	
Durée du jeu : Le temps que toute l'équipe rouge passe	Schéma : ●● plots ×× joueurs	
Nombre de joueurs : 26 (13 joueurs bleus et 13 rouges)		
CONSIGNES : <ul style="list-style-type: none">* Les rouges doivent traverser le terrain et entrer dans le camp bleu (en passant entre les plots bleus) sans se faire toucher par le ballon.* Les joueurs bleus doivent lancer le ballon à la main et toucher le candidat rouge.* Le joueur bleu en possession de la balle n'a pas le droit de faire plus de 3 pas.* Les bleus peuvent se faire des passes.* Une fois touché, le joueur rouge sort du terrain et le prochain participant rouge entre dans le terrain.* Chaque joueur rouge passé dans le camp bleu rapporte 1 point à son équipe.* On change les rôles et on compare les scores pour déterminer l'équipe gagnante.	Origine, histoire : Ce jeu a émergé après avoir joué au « lapins et chasseurs » (qui a eu beaucoup de succès)	
Variables : <ul style="list-style-type: none">* mettre des zones neutres matérialisées par des cerceaux dans lesquelles les joueurs rouges sont intouchables* mettre en place un parcours obligatoire pour les rouges* 2 ballons* autoriser la touche au pied* obliger les bleus à toucher 2 fois le rouge pour l'éliminer		

LE GRENIER DES JEUX 2005/2008

Jeu créé par la classe

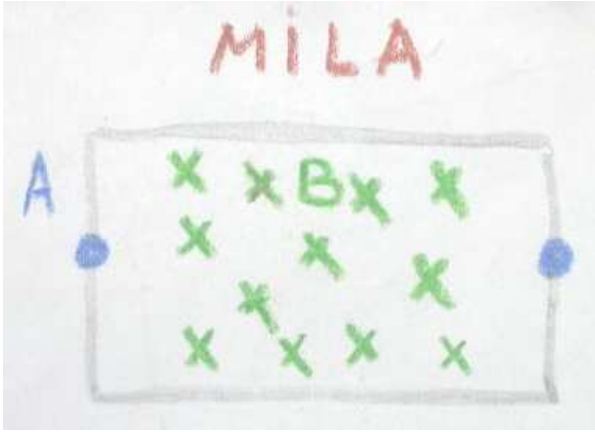
CYCLE : 2/3 NOM du jeu : L'ogre	CONTINENT : Europe	PAYS : France (Ormes)
BUT du jeu : Avoir le plus de points Durée du jeu : 7 minutes Nombre de joueurs : 14 (2 ogres et 12 enfants)	Matériel nécessaire: * 1 ballon * des chasubles * des plots (limites du terrain) Schéma : ● ogre × enfant 	
CONSIGNES : * En début de partie, chaque ogre a un capital de 10 points. * Les ogres touchent les enfants avec la balle. S'ils réussissent, ils gagnent 1 point. * Si un enfant attrape intercepte la balle, il prend 1 point à l'ogre. * Si un ogre perd tous ces points il devient enfant. * Si un enfant a 10 points, il devient ogre. * Si les ogres connaissent la poésie, ils peuvent la réciter pendant le jeu. * En fin de jeu, on additionne les points des 2 camps (ogres et enfants) pour savoir qui a gagné.	Origine, histoire : Le jeu a été inspiré de la poésie de Corinne Albaut « L'ogre » <i>J'ai un peu faim, Je mangerais bien Un gros garçon A l'estragon, Une petite fille A la vanille, Et deux jumelles Au caramel.</i>	
Variables : * 2 ballons * un capital points différent * + d'ogres ou d'enfants		

LE GRENIER DES JEUX 2005/2008

<p>CYCLE : 2/3 NOM du jeu : Le Mõlkky</p>	<p>CONTINENT : Europe</p>	<p>PAYS : Finlande</p>
<p>BUT du jeu : Être le premier (ou la première équipe) à marquer 50 points sans les dépasser.</p> <p>Durée du jeu : Le jeu se termine dès qu'un joueur atteint précisément 50 points.</p> <p>Nombre de joueurs : 2 joueurs ou plus</p>	<p>Matériel nécessaire:</p> <ul style="list-style-type: none"> * <u>Le Mõlkky</u> (lanceur) est un morceau de bois cylindrique aux arrêtes arrondies de 55 mm de diamètre, et 225 mm de longueur (un bâton ou une balle de tennis peuvent remplacer) * <u>Quilles en bois</u> numérotées de 1 à 12 (ou bouteilles en plastique lestées d'eau numérotées de 1 à 12) de 55mm de diamètre et biseautées en une extrémité. La plus grande longueur est de 150mm et la plus petite de 95mm * <u>Le Mõlkkaari</u> (cadre) : Ce cadre en bois (voir schéma) sert de limite au placement des pieds des joueurs. Il fait 60cm de largeur et 30cm de profondeur. On peut aussi tout simplement tracer une ligne au sol. * <u>stylo et feuille</u> pour compter les points <p>Schéma : PLACEMENT DES QUILLES</p>    <p>Vocabulaire : TERME prononciation signification MÕLKKY « meulku » Le nom du lanceur, et celui d'un jeu très simple... MÕLKKAAARI « meulkaari » Le cadre en bois servant de ligne de départ, ou la trace au sol assurant cette fonction MÕLKKÖÖRI « meulkeuuri » Troupe de personnes se distinguant par leur volume sonore élevé. MÕLVÄTÄ « meulvata » Jouer sans connaître toutes les finesses du jeu MÕLVÄSTI « meulvasti » Joueur qui n'a pas encore adopté toutes les finesses du jeu MÕLKÄTÄ « meulkata » Jouer en dérangeant les autres (bruits inopinés, trébuchages volontaires...) MÕLKKÄÄJÄ « meulkaaya » Joueur qui mōlkkää (voir mōlkkätä) MÕLKYSTI « meulkusti » Joueur qui est le plus fort (...le plus chanceux ?...) MÕKELÖIDÄ « meukēleuīda » Se mettre hors jeu (faire trois coups manqués, ou mordus) MÕKELTÄÄ « meukēltaa » Essayer de se justifier de ses mauvais coups MÕLLÄTÄ « meullata » Railler les autres pour leurs mauvais résultats MÕLKÄHTÄÄ « meulkartaa » Tomber dans le jeu – être accro MÕLKÖTTÄÄ « meulkeutaa » S'indigner de sa défaite MÕLKVISTI « meulkfisti » Quelqu'un jouant au Mõlkky un peu trop sérieusement MÕLLÖTTÄÄ « meulleuttaa » Se sentir Mõlkkymment bien !</p>	
<p>CONSIGNES :</p> <ul style="list-style-type: none"> * Pour la première partie, l'ordre des joueurs est laissé à l'appréciation de ces derniers. Pour les parties suivantes, les joueurs jouent dans l'ordre inverse du classement de la dernière partie. * Selon l'ordre établi, le premier joueur lance le Mõlkky. * Elles sont redressées, en les plaçant à la verticale de leur base. Attention, une quille qui n'est pas complètement à terre (si elle repose en partie sur une autre quille ou le Mõlkky) est redressée mais pas comptabilisée comme tombée. (les points ne compteront pas pour elle) * Si une seule quille tombe, le score réalisé est le nombre marqué sur cette dernière. Si plusieurs tombent (de 2 à 12), le score est le nombre de quilles renversées. * Un coup manqué (un joueur ne touche aucune quille) ou un « mordu » a la même valeur dans le jeu. Un joueur qui réalise trois coups manqués, (ou mordus) consécutifs est exclu du jeu et doit se consacrer à la rude tâche de scribe pour le reste de la partie. * Si le score d'un joueur dépasse 50 points, celui-ci retombe à 25. 	<p>Origine, histoire : Le Mõlkky dérive du Kyykkä, un ancien jeu carélien (la Carélie, située au sud-est de la Finlande, est une région anciennement finlandaise devenue russe après la deuxième guerre mondiale)</p>	

LE GRENIER DES JEUX 2005/2008

JEUX du MONDE

<p>CYCLE : 2/3 NOM du jeu : Le Mila</p>	<p>CONTINENT : Europe</p>	<p>PAYS : Grèce</p>
<p>BUT du jeu : Être le dernier joueur sur le terrain</p> <p>Durée du jeu : 7 minutes ou jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de joueurs B</p> <p>Nombre de joueurs : 2 joueurs A et 12 joueurs B</p>	<p>Matériel nécessaire:</p> <ul style="list-style-type: none"> * 1 ballon * des pommes (des billes peuvent faire office de) * des plots (limites du terrain) * 2 chasubles (équipe A) <p>Schéma :</p> 	
<p>CONSIGNES :</p> <ul style="list-style-type: none"> * deux enfants forment l'équipe A, les autres l'équipe B * A lance la balle pour toucher un des B : <ul style="list-style-type: none"> → S'il y arrive, B sort du terrain. → Si B attrape la balle avant qu'elle ne tombe à terre, il gagne une pomme. * Quand on a une pomme, il faut se faire toucher 2 fois avant de sortir du terrain (2 pommes : 3 touches...). Une fois touché, on rend une pomme. * On peut aussi donner des pommes à ses copains sortis pour leur redonner une chance de jouer. * Quand il n'y a plus qu'un B sur le terrain, l'équipe A lance 10 fois la balle. Si B ne se fait pas toucher, il gagne. 	<p>Origine, histoire : Mila (pommes) est une variante de notre ballon au prisonnier.</p>	
<p>Variables :</p> <ul style="list-style-type: none"> * 2 ballons * donner 2 pommes pour délivrer un partenaire * + de joueurs A * il faut bloquer 2 fois la balle pour gagner une pomme * modifier la taille du terrain 		