













QUINZAINES DES MATERNELLES

Jeux traditionnels



ANNEE 2019
ACADEMIE DE GUYANE

KulawaTinkali (Jeu Kali'na) TIR A LA CORDE	Wewe malo akanu (Jeu Kali'na) COURSE DE CHARGE OU TRANSPORT DE CHARGE
<p>Deux équipes s'alignent à chaque bout d'une corde</p> <p>Deux lignes espacées de deux mètres sont tracées entre les deux équipes qui se font face.</p> <p>Variantes : Plusieurs équipes se font face</p> <p>NB : Ne pas s'asseoir sur le sol, sur le talon ou mettre le genou à terre. Ne pas enrouler la corde autour du poignet, de la taille</p> 	<p>Course de relais</p> <p>1 équipier est placé à 10 - 15 m La charge est de 5 kg ((sac contenant des ballons ou autres objets) Parité des athlètes.</p> <p>1-Transporter un objet lourd d'un point à un autre seul 2-Transporter un objet volumineux en équipe (siamois)</p>
JACQUES A DIT	LE FILET DU PECHEUR
<p>Jacques a dit de sauter ». Exécuter les consignes données par Jacques. « Sauter », se déplacer à droite, à gauche...</p> <p>Evitez de réagir aux consignes qui ne sont pas formulées par Jacques</p>   	<p>Deux groupes d'élèves. Un groupe d'élèves A, forme un cercle (filet du pêcheur).</p> <p>Les joueurs choisissent en secret un chiffre et tendent les bras. Les joueurs B (poissons) entrent et sortent du filet.</p> <p>Le groupe A compte à haute voix jusqu'au chiffre choisi, et baissent brusquement les bras.</p> <p>Tous les poissons se trouvant dans le cercle sont pris et agrandissent le filet du pêcheur.</p>      

MON OMBRE ME SUIV

But : Pour l'élève rouge, se réfugier au signal sans se faire attraper par son ombre. Pour l'élève bleu, faire exactement ce que fait l'enfant rouge, puis au signal l'attraper avant qu'il ne se réfugie. Matériel : tapis, chasubles deux couleurs.

Organisation : les enfants sont par deux en ordre dispersé. Des tapis (ou cerceaux) sont répartis dans l'espace de jeu.

Déroulement/consigne :

« Vous êtes par deux, un bleu et un rouge. Un est devant, c'est l'enfant rouge, l'autre est derrière, c'est l'ombre bleu.

Les enfants rouges, doivent se promener dans tout le terrain. Leur ombre les suit et fait exactement ce qu'il fait : marcher courir, sauter, ramper, trotter, cloche pied, en avant, en arrière...

Au signal du maître les enfants rouges s'enfuient et trouvent un refuge libre sur un tapis. Leur ombre bleu doit les attraper avant que l'enfant rouge ne se réfugie »



LE PONT ROULANT

2 à 4 équipes ou plus

But : Etre les premiers à reformer l'équipe dans l'ordre du départ

Les équipiers, en file, se tiennent aux épaules et écartent les jambes. Au signal, le 1er passe entre les jambes des suivants et va s'accrocher au dernier. A tour de rôle, chaque joueur fait de même

Variante : jeu avec un ballon. Le faire passer entre les jambes, sur les côtés...



FORGERON, FORGERON

Descriptif :

Les joueurs debout, forment un cercle autour du meneur de jeu (enseignant), placé au centre. Celui-ci (représentant le forgeron), lance aux autres joueurs :

- *Forgeron, forgeron !*

Les joueurs répondent : *Oui forgeron !*

Le forgeron réplique : *Voulez-vous forger ?*

Les joueurs : *Oui forgeron !*

Le forgeron lance des ordres, accompagnés de gestes simples :

Faites-ci comme ci !

Faites-ci comme ça !

Chaque joueur doit l'imiter immédiatement en répondant !

Oui forgeron !

Le jeu continue ainsi.

NB : Les gestes doivent changer souvent.

OU EST LA MARGUERITE

Un élève au milieu accroupi (**la Marguerite**) ; les autres tout autour formant le mur du château

Un autre joueur (Le cavalier) tourne autour du groupe en chantant

Le groupe dansant en rond autour de la Marguerite, répond

A la vue de la Marguerite (lorsqu'il ne reste plus de joueurs) tout le groupe s'enfuit, et cette dernière tente d'attraper un élève qui prendra sa place.

Où est la Marguerite ?

Ohé, Ohé, Ohé ! (ou variante : Ô Guai)

- **Elle est dans son château**

Ohé, Ohé, Ohé !

- **Ne peut-on pas la voir ?**

Ohé, Ohé, Ohé !

- **Les murs en sont trop hauts,**

Ohé, Ohé, Ohé !

- **J'en abattrai une pierre !**

Ohé, Ohé, Ohé !

- **Une pierre ne suffit pas ! (Le Cavalier emmène 1 des joueurs avec lui...)**

Ohé, Ohé, Ohé !

- **J'en abattrai deux pierres, etc...(poursuite des mêmes mouvements autant de fois qu'il est nécessaire).**

LE FERMIER DANS SON PRE

1. Le fermier dans son pré, le fermier dans son pré
Ohé, Ohé, Ohé le fermier dans son pré
2. Le fermier prend sa femme, (bis)
Ohé, Ohé, Ohé, le fermier prend sa femme
3. La femme prend son enfant, ...
4. L'enfant prend sa nourrice,...
5. La nourrice prend le chat, ...
6. Le chat prend la souris, ...
7. La souris prend le fromage, ...
8. Le fromage est battu, le fromage est battu, ...
Tout cru, Lustucru, chapeau pointu



*La ronde tourne toujours dans le même sens, un enfant au milieu tourne en sens inverse : il choisit un partenaire qui le suit en se donnant la main pour le 2ème couplet et ainsi de suite ;
Ainsi 7 enfants seront choisis (différents personnages). Au "fromage est battu" tous les enfants au centre de la scène en tapotant sur le dos de « l'enfant-fromage »*

COUPE JARRET EN CERCLE

Descriptif :

Enfants en cercle autour de l'adulte qui tient le « coupe – jarret ». L'animateur (l'adulte) fait tourner le coupe-jarret au ras du sol.

Les enfants doivent sauter au passage de la corde

Matériel : une longue corde lestée à un bout (un ballon enfermé dans un filet ou un sac)/



JEU DES LEGUMES

Descriptif :

Les joueurs sont assis en cercle. Chacun choisit un nom de légume que le meneur de jeu fait prononcer à haute voix en vérifiant qu'un légume ne soit choisi deux fois.

Le meneur de jeu, au centre du cercle, prononce trois fois de suite, un nom de légume, **exemple** : chou, chou, chou.

Le joueur du cercle qui a choisi ce légume doit prononcer le mot « chou » **avant que le meneur n'ait terminé sa triple répétition.**

Si le joueur réussit, le meneur recommence avec un autre nom ou le même s'il le désire.

Si le joueur ne réussit pas, **il prend la place du meneur** (qui a choisi au début lui aussi un nom de légume) et le jeu continue.

COLIN-MAILLARD

Descriptif :

Dans un espace restreint et délimité, un joueur, les yeux bandés, tente d'attraper un de ses camarades.

Lorsqu'il le tient, il doit le reconnaître et le nommer.



LA TAUPE ET LA SAUTERELLE

Descriptif :

Au centre du cercle formé par les enfants assis, 2 joueurs se tiennent face à face. L'un est la taupe, un foulard lui voile les yeux ; l'autre est la sauterelle, un foulard joint ses chevilles.

Déroulement :

La taupe doit attraper la sauterelle qui se sauve en sautant pieds joints. Pour se guider, la taupe n'a que le bruit des sauts (la sauterelle peut frapper dans ses mains).

Il faudra donc un silence des spectateurs.

La sauterelle qui voit la taupe arriver peut s'immobiliser, s'accroupir, s'allonger, ramper, rouler. Lorsqu'elle est touchée, il faut changer des 2 joueurs.



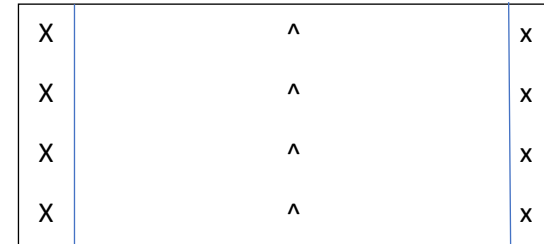
LE BERET

1 béret pour 2 contre 2

Descriptif :

2 adversaires derrière une ligne, environ 8m de part et d'autre d'un objet à récupérer (**béret** : anneau, balle soucoupe...).

Les joueurs doivent s'emparer du béret et le rapporter dans leur camp sans se faire toucher par l'adversaire.

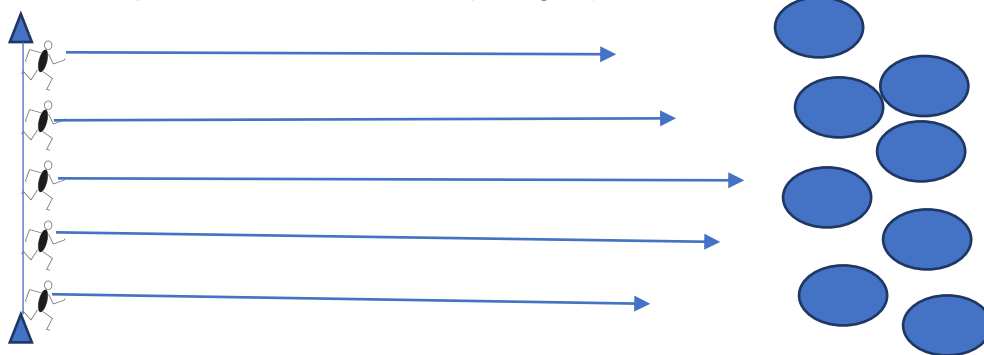


LE PREMIER DANS SA MAISON

Descriptif :

Utilisation de plots, cerceaux

Arriver le plus vite dans sa maison (au signal)

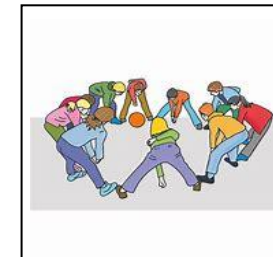


LA TOMATE

Descriptif :

Un cercle formé d'enfants, en cercle côte à côte, ballons de mousse.

En position jambes écartées, ils doivent repousser le ballon des deux mains pour l'empêcher de passer entre les jambes et tenter de l'envoyer entre celles d'un camarade.



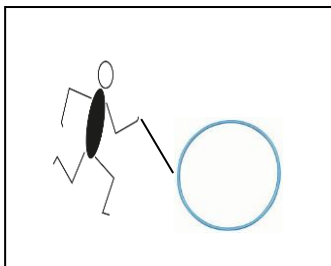
JEU DE CERCEAU (rouler zizi)

Descriptif :

Chaque enfant se tient debout derrière la ligne de départ, le cerceau (ou jante de vélo) dans la main et en contact avec le sol

On fait rouler en le poussant à l'aide d'une petite baguette (ou la main).
Au top départ, chacun fait rouler son cerceau avec l'aide d'une seule main, et doit atteindre au plus vite le point de demi-tour, le contourner et revenir au point de départ.

Si le cerceau d'un des joueurs se couche sur le sol, il doit repartir du point de départ ou du point de demi-tour s'il l'a déjà passé.



PASSE PASSERA

Descriptif :

Deux enfants sont choisis pour faire un pont en se tenant face à face par les mains en l'air. Ils choisissent en secret le nom d'un fruit...
Sous ce pont passe la farandole des autres enfants.

Passé passera la dernière, la dernière
Passé passera la dernière y restera
Qu'est-ce qu'elle a donc fait la p'tite hirondelle
Elle nous a volé trois p'tits sacs de blé
Nous la rattraperons la p'tite hirondelle
Et nous lui donnerons trois p'tits coups d'bâton
Un, deux, trois.

Durant toute la chanson la farandole passe.
Mais lorsqu'on arrive à 1, 2, 3 : le pont s'abaisse sur le troisième enfant qui passe et l'emprisonne.
Les autres joueurs s'écartent. Le « pont » demande au joueur pris de choisir entre « orange » ou « banane » par exemple, mots secrets qu'ils auront choisis au préalable.
Si le joueur pris choisit « orange » il se place derrière la partie du pont qui avait opté pour ce nom, s'il préfère « banane » il se place derrière la partie du pont qui avait pris « banane » comme mot secret.
A la fin du jeu les deux parties du pont, aidés par ceux qui sont accrochés derrière eux s'affrontent chacun d'entre eux devant tenter de tirer l'autre vers son territoire.

