

DANS LA COUR D'ÉCOLE

AVEC LES PETITS FANTOMES

Fabrication des fantômes :

1 bout de tissu ou vieux linge de 40x40. Faire une boule avec une double page de journal, la mettre au milieu du tissu et attacher avec un élastique.



- 1) Lancer, rattraper
- 2) 5-6 E. n'ont pas de fantôme. Pour en avoir un, il faut toucher ceux qui en ont. Il n'y a pas de retouche.
- 3) 2 sortes de fantômes (couleur ou signe particulier). 2 équipes.
Les objets sont placés sous les fantômes.

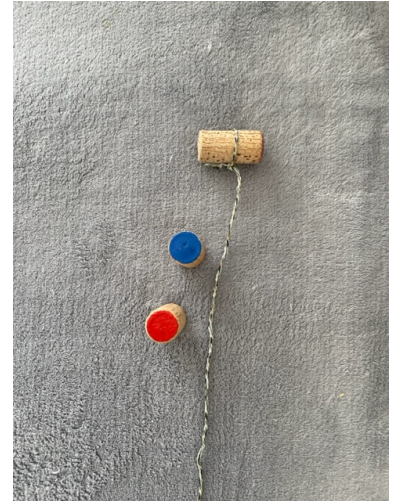
L'équipe A doit trouver les objets sous les fantômes de l'équipe B et les mettre sous ses propres fantômes.
A la fin, on regarde quelle équipe a le plus d'objets sous ses fantômes.

On peut compliquer en imposant qu'il ne peut y avoir qu'un seul objet sous un fantôme.

Variante : 3/4 de cailloux, 1/4 bouchons ou autre.
Le caillou vaudra 1 pt, le bouchon 2 pts.
- 4) Estafette : avec 2 baguettes (branches, bâtons...) transporter le fantôme.
- 5) Garder le fantôme en équilibre sur la tête, se déplacer.
- 6) RAC : en cercle, tour à tour, viser la caisse, le sac.

AVEC DES BOUCHONS

Peindre un côté d'une couleur, un côté d'une autre.



1) 2 équipes. Les bleus doivent tourner les bouchons afin qu'on voie la face bleue. Et les rouges la face rouge.

Au signal, quelle équipe a le plus de bouchons tournés de sa couleur ?

2) Chifoumi. Tenir le bouchon côté bleu, affronter un adversaire. Si gagne, on tourne le bouchon côté bleu. Il faut alors aller affronter un camarade qui a la même couleur. Celui qui perd, tourne sur bleu etc...

3) 2 E. n'ont pas de bouchon-ficelle. Tous les autres font tomber les bouchons posés au sol avec leur bouchon-ficelle. Ceux qui n'ont rien, les relèvent.

LES MEDUSES

Par 4, tenir chacun une extrémité d'un fil et transporter une balle, un objet, sans le faire tomber.



LA CAVERNE D'ALI BABA

Une mini-tente ou tipi de branches.



Une trentaine de « pierres précieuses ».



LE JEU :

4 équipes. Une équipe est dans la caverne. Le M distribue les pierres aux E. des 3 autres équipes (2-3 pierres). Ceux-ci doivent les cacher dans leurs mains.

Au signal « Césame ouvre-toi », les voleurs sortent de la caverne et tentent de récupérer leur trésor.

Pour cela, ils doivent toucher les « Ali Baba ». Lorsque le voleur touche un Ali Baba celui-ci doit donner une (une seule) pierre. S'il n'a plus de pierre dans les mains, il continue à jouer en faisant semblant d'en avoir encore.

Chaque pierre récupérée par un voleur doit ramener à la caverne au fur et à mesure.

Après 1,5 min. on compte le nombre de pierres.