



animation des préaux scolaires



Règlement de mise à disposition du matériel de marquage

- Le matériel selon la liste ci-après est mis à la disposition des communes vaudoises
- Le prêt est gratuit; les produits de peinture sont à la charge de la commune
- Le matériel doit être réservé au préalable auprès du Service EPS
- La durée de l'emprunt est fixée raisonnablement (1 à 2 semaines)
- L'emprunt peut être fait pour un ou plusieurs jeux
- L'enlèvement et la restitution du matériel sont assurés par la commune, le matin des jours convenus
- Le matériel doit être rendu propre et en bon état
- Les règles de jeu peuvent être obtenues sur simple demande ou téléchargée de notre site.

Matériel disponible

1 pistolet électrique

7 chablons (37 plaques de 100x150 cm.)

1. Ciel et terre (4 plaques)
2. Le courrier (4 plaques)
3. L'escargot (6 plaques)
4. Le chemin des chiffres et des lettres (10 plaques)
5. Ciel et enfer (5 plaques)
6. Le ruisseau (4 plaques)
7. Le charret (4 plaques)

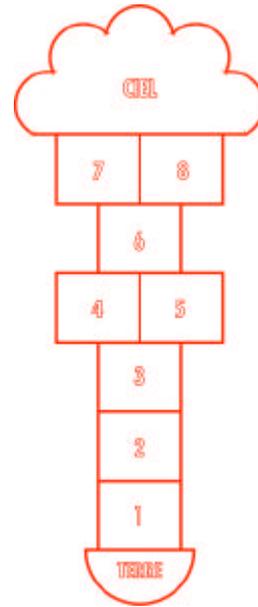
Annexe: schéma des jeux

Le ciel et la terre

A.
Le joueur se tient dans la case "terre" et jette son caillou dans la case 1. Il saute ensuite sur une jambe dans cette case, se baisse, ramasse la pierre sans se relever et saute en arrière dans la case "terre". Il lance ensuite le caillou dans la case 2 où il saute sans passer par le 1, jette le caillou sur "terre", revient, et ainsi de suite jusqu'à 9. Il peut se reposer au "ciel". Le retour sur "terre" se déroule de la même manière.

B.
On jette le caillou sur 1. Le joueur saute sur un pied et pose le caillou sur sa chaussure; il peut alors se tenir sur les deux pieds. Il revient précautionneusement à "terre" sans toucher de ligne et sans faire tomber le caillou. Ainsi de suite jusqu'au "ciel" et retour.

C.
Jeter le caillou sur 1. Le joueur saute (sur un pied) et, de la pointe du pied, pousse le caillou sur "terre". De là, on jette le caillou sur la case 2 où on se rend à cloche-pied, on le repousse à la case 1 puis à la "terre", et ainsi de suite jusqu'au "ciel" et retour.



Ciel et terre

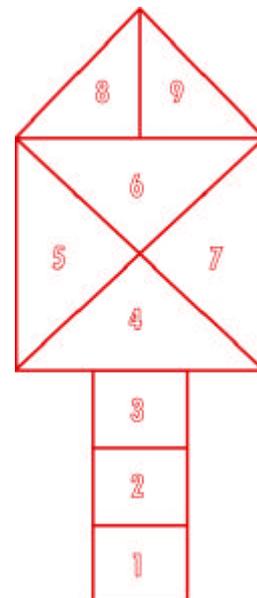
Le courrier

A.
Sauter à pieds joints sur les cases de 1 à 9, aller et retour.

B.
– Sur un pied de 1 à 4
– Simultanément un pied sur 5, l'autre sur 6
– Sur un pied sur 7
– Simultanément un pied sur 8 et sur 9
– Demi-tour sur place en sautant (retomber sur 8 et 9)

C.
– Sauter sur place et se retrouver jambes croisées sur 8 et 9
– Sur un pied sur 7 et 6
– Simultanément un pied sur 5 et l'autre sur 4
– Retour à 1 sur un pied

D.
Sauter de 1 à 9 et retour, avec arrivée jambes croisées sur 5 et 6 puis sur 8 et 9



Le courrier



L'escargot

Remarque générale:

Peindre les chiffres au sol. Les enfants devraient pouvoir déterminer eux-mêmes quelles sont les aires de repos, et les colorier à la craie. A côté du modèle, on dessinera d'autres escargots sans chiffres définitifs. Ainsi, les enfants pourront imaginer d'autres jeux.

A cloche-pied:

On peut se reposer toutes les 6 ou 8 cases (à déterminer en fonction de l'âge des participants). Celui qui a le moins utilisé cette possibilité a gagné. Avant de commencer le jeu, on décide si le retour se fait ou non sur le même pied.

Jeu de l'oie dans l'escargot

Jeu de dés pour 3 participants.

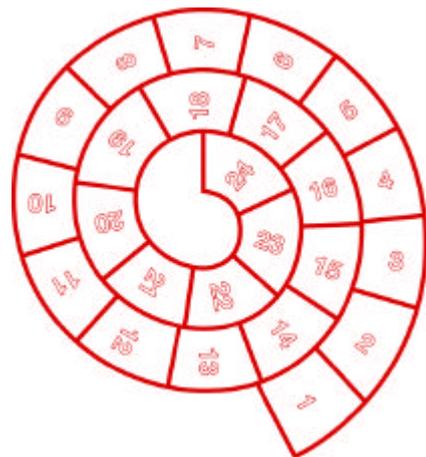
Matériel:

- Dés en mousse
- Figurines au choix

Chaque joueur reçoit de 1 à 4 figurines. Lorsqu'on jette un 6, on peut commencer. Les cases 6, 12 et 18 sont protégées: on ne peut expulser la figurine qui s'y trouve déjà.

A gagné le joueur:

- qui a le plus de figurines au centre
- qui est le plus avancé au terme de la récréation.



L'escargot

Le chemin des chiffres et des lettres

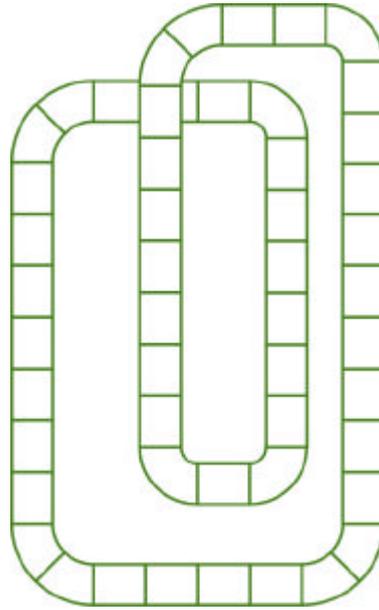
Ce jeu permet aux enfants d'imaginer une foule de variations. On s'abstiendra donc de peindre au sol des lettres définitives.

Déterminer aléatoirement des lettres.

- Qui pourra, en sautant, créer le mot le plus court, le mot le plus long?
- Qui pourra créer 3 mots avec la même initiale?

Déterminer aléatoirement des chiffres.

- Qui peut créer le plus grand nombre de 3 chiffres?
- Qui fait la plus grande addition?
- Etc.



Le chemin des chiffres et des lettres

Le ciel, la terre et l'enfer

A.

Le joueur se tient dans la case "terre" et jette son caillou dans la case 1. Il saute ensuite sur une jambe dans cette case, se baisse, ramasse la pierre sans se relever et saute en arrière dans la case "terre". Il lance ensuite le caillou dans la case 2 où il saute sans passer par le 1, jette le caillou sur "terre", revient, et ainsi de suite jusqu'à 9. Il peut se reposer au "ciel". Le retour sur "terre se déroule de la même manière.

B.

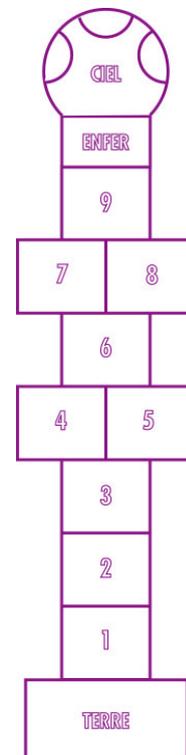
On jette le caillou sur 1. Le joueur saute sur un pied et pose le caillou sur sa chaussure; il peut alors se tenir sur les deux pieds. Il revient précautionneusement à "terre" sans toucher de ligne et sans faire tomber le caillou. Ainsi de suite jusqu'au "ciel" et retour.

C.

Jeter le caillou sur 1. Le joueur saute (sur un pied) et, de la pointe du pied, pousse le caillou sur "terre". De là, on jette le caillou sur la case 2 où on se rend à cloche-pied, on le repousse à la case 1 puis à la "terre", et ainsi de suite jusqu'au "ciel" et retour.

D.

Si le caillou tombe sur la case "enfer", le joueur est éliminé; d'autres variantes sont envisageables



Ciel, terre et enfer

L'eau

Règles du jeu:

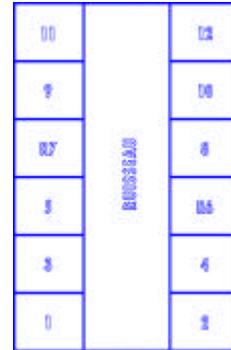
Le joueur lance son caillou sur 1. Comme il faut sauter par-dessus les cases où se trouve le caillou, il saute sur 2, 3, etc., jusqu'à 10. Au retour, il prend le caillou pour le lancer ensuite sur 2, etc. On peut poser les pieds sur les surfaces qui portent un R (repos).

Le joueur doit recommencer depuis le début quand:

- il touche une ligne
- il saute dans une case où se trouve le caillou
- il oublie de ramasser le caillou avant de sauter par-dessus la case où il se trouvait.

Variante pour terminer:

Chaque joueur saute les yeux fermés (ou bandés) sans tomber dans l'eau et sans toucher les lignes (élimination).



Le ruisseau

Jeu du Moulin (marelle assise, charret)

Se joue à deux, avec 9 pions en 2 couleurs.

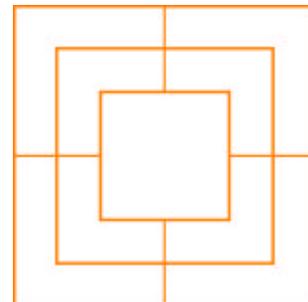
Les joueurs posent un pion à tour de rôle en essayant de faire un "moulin" (exemple A et B), ou bien d'empêcher l'adversaire de faire un "moulin" en interposant des pions.

Lorsqu'un joueur réussit à faire un "moulin", il peut prendre n'importe quel pion de l'adversaire, sauf les pions qui forment un "moulin".

Puis chaque joueur essaie de faire le plus grand nombre de "moulins" (simples ou double, voir exemple C) et de prendre les pions adverses.

Lorsqu'un joueur n'a plus que 3 pions, il peut "sauter", c'est-à-dire placer un pion sur n'importe quel point inoccupé. A ce moment du jeu, il doit encore essayer de faire un "moulin" et de détruire celui de l'adversaire. Le joueur qui n'a plus que 2 pions est battu.

Une partie peut être gagnée en encerclant l'adversaire si près qu'il finit par ne plus pouvoir bouger.



Le charret

