

Luzia Huber Sonja Lienert Urs Müller Jürg Baumberger

# Le top 100 des jeux



Volume 1 : pour enfants dès 5 ans

exigence passion fascination

Urs Müller Jürg Baumberger

# Le top 100 des jeux



Volume 2 : pour enfants dès 7 ans

exigence passion fascination



## Classement des formes de jeu

Les fiches sont classées par domaine :

1. Jeux de familiarisation
2. Jeux de représentation
3. Jeux de perception et d'orientation
4. Jeux de motricité fine et manuelle
5. Jeux de poursuite et de course
6. Jeux de balle
7. Jeux de plein air
8. Jeux en forêt
9. Jeux avec engins à main
10. Jeux avec objets de la vie quotidienne

Tous les jeux en un coup d'œil : p. 114.

## Classement des formes de jeu

Les fiches sont classées par domaine :

1. Jeux de familiarisation
2. Jeux de poursuite
3. Jeux de course
4. Jeux avec partenaire
5. Jeux de groupe
6. Jeux de balle
7. Jeux de plein air
8. Jeux tout-terrain
9. Jeux du monde entier
10. Jeux de perception

Tous les jeux en un coup d'œil : p. 112.

Les jeux pour les plus jeunes figurent plutôt en début de chapitre.

Les jeux de perception sont parfaits pour terminer une leçon.



### Jeu du vers luisant

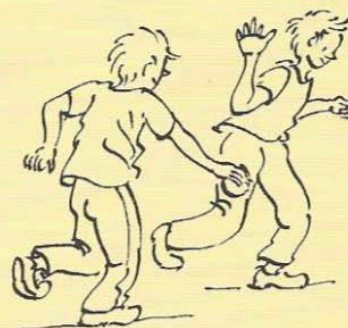
2.

2-4 poursuivants avec une balle de ping-pong dans la main (vers luisant) attrapent les autres en les touchant avec celle-ci. S'ils y parviennent, il y a changement de rôle. Règles : les poursuivants ne sont pas obligés de montrer clairement la balle (les vers luisants n'émettent pas toujours la même luminosité). Les joueurs libres peuvent prétendre être des poursuivants en bombant la main. Plus stimulant : jouer en marchant ou en sautant.

Matériel : 2-4 balles de ping-pong (év. de tennis ou à lancer)  
Source : Gasser, A. (2006)

*Jeu de billes* : 2-4 poursuivants portant un sautoir attrapent les autres joueurs. Les joueurs capturés doivent ouvrir les deux mains. Si une bille s'y trouve, la remettre au moniteur. Ensuite, continuer à jouer sans bille. Règle : les joueurs libres peuvent s'échanger leurs billes. Combien de temps faudra-t-il pour découvrir toutes les billes ? Changer les rôles.

Matériel : 2-4 sautoirs, 5 billes ou cailloux (év. balles de ping-pong)  
Source : Müller, U. & Baumberger, J. (2006)



**Buts :** développer la coordination  
travailler l'attention

17

### L'étang des grenouilles

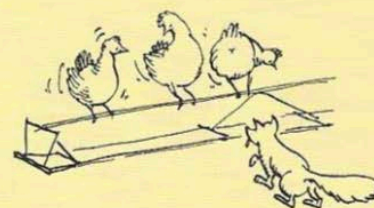
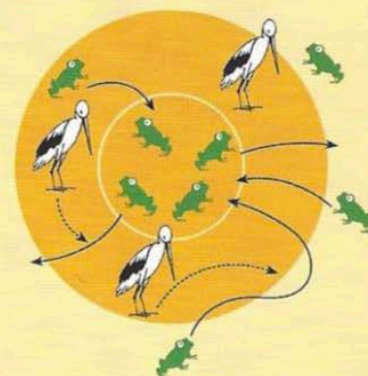
2.

En dehors du grand cercle de la salle et en dedans du petit cercle de basketball se trouve un étang (si le cercle intérieur n'existe pas tel que montré sur l'illustration, poser un tapis qui fait office d'étang). Les grenouilles (enfants en liberté) s'ébattent dans l'eau. 2-5 cigognes (poursuivants) se tiennent fièrement sur les terres posées entre-deux. Quelles seront les 3 grenouilles qui parviendront à passer dans l'autre étang et à y revenir sans se faire attraper ? La grenouille attrapée par une cigogne prend sa place.

Matériel : 2-5 sautoirs  
Source : Fischer, H. (1978)

*Attraper la basse-cour* : poser un banc, partie étroite vers le haut, sur chacune des lignes de fond et de côté du terrain de volleyball. Les bancs forment un perchoir. 2-4 renards (poursuivants) et un grand nombre de poules (proies à attraper) se trouvent dans la basse-cour (terrain de jeu). Les renards portent un sautoir et essaient d'attraper les poules. Ces dernières peuvent se réfugier sur le perchoir. Lorsqu'un renard attrape une poule, les rôles changent. Variante : un coq, qui ne peut pas être dévoré, chasse les poules en sautant sur le perchoir.

Matériel : 4 bancs, 2-4 sautoirs d'une même couleur, 1 sautoir d'une autre couleur  
Source : Müller, U. & Baumberger, J. (2006)



**Buts :** développer la coordination  
aiguiser sa perception

18



### La réserve au lard

2.

La réserve au lard (sautoirs) se trouve dans le petit cercle du milieu (au cas où celui-ci ne correspond pas au dessin, l'indiquer à l'aide de 4 petits tapis formant un carré). Les souris à l'extérieur du grand cercle du milieu essaient de pénétrer dans la réserve pour y prendre le lard (1 sautoir par course). Elles doivent cependant échapper aux 3-8 chats (poursuivants) qui veulent les attraper. Une fois attrapées, les souris s'assoient. Les souris libres peuvent les traîner par les jambes hors du grand cercle. Si elles y parviennent sans qu'un chat n'attrape la souris prise, celle-ci est à nouveau libre. Quelle souris ramassera la plus grande quantité de lard ? Quelles seront les souris qui arriveront à en sauver une autre ou d'autres ?

Matériel : sautoirs

Source : Fischer, H. [1978]

**Marchandes :** 4 marchandes se tiennent près des 4 parois de la salle en montrant leur marchandise (= 10 sautoirs) posée au sol. Tous les autres essaient de voler les sautoirs sans être touchés par les marchandes. Celui qui se fait pincer rend le sautoir et passe à un autre stand du marché.

Matériel : sautoirs

Source : Müller, U. & Baumberger, J. [2006]

**Buts :** développer la coordination  
aiguiser sa perception

19

### Peter Pan

2.

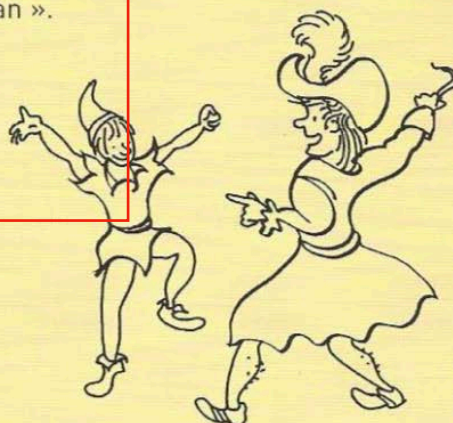
2-3 poursuivants (capitaine Crochet) sont désignés. Ils portent un sautoir et doivent quitter la salle pour un court instant. A leur insu, un enfant dans la salle est désigné pour jouer le rôle de « Peter Pan ». Il possède des pouvoirs magiques car il peut délivrer les joueurs capturés. Cela doit se passer aussi discrètement que possible pour que les poursuivants ne découvrent pas qui est « Peter Pan ». Si « Peter Pan » est capturé, le jeu touche à sa fin car plus aucun joueur ne peut être libéré. Règle : les joueurs capturés doivent rester sur place et ne peuvent reprendre la partie qu'après avoir été distinctement touchés par « Peter Pan ».

Variante :

Deux enfants jouent « Peter Pan ».

Matériel : 2-5 sautoirs

Source : Gasser, A. [2006]



**Buts :** développer la coordination  
enseigner comment jouer avec une approche tactique

20



### Orques chasseurs

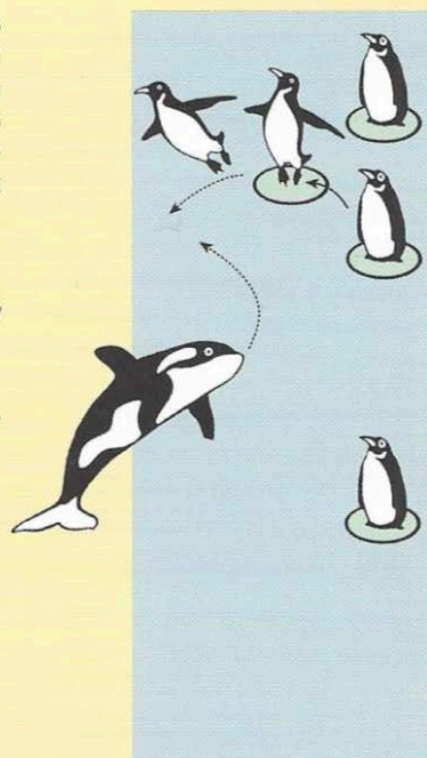
2.

2-5 poursuivants portant un sautoir sont les orques. Tous les autres enfants sont des pingouins, soit les proies des orques. La salle représente la mer et des cerceaux ou tapis répartis dans la salle les îlots où les pingouins peuvent se réfugier. Règles : pas plus d'un pingouin par îlot. Si un autre pingouin y accède, le premier doit partir. Lorsqu'un orque capture un pingouin, les deux échangent leur rôle.

Variantes :

- Deux pingouins sont autorisés par îlot. Lorsqu'un troisième y accède, le pingouin qui y était le premier doit partir.
- Des bancs représentent les îlots.
- Les joueurs en position d'appui sur un engin (caisson suédois, barre de reck, mouton) ne peuvent pas être capturés.

Matériel : 2-5 sautoirs, par exemple cerceaux



**Buts :** développer la coordination  
enseigner comment jouer avec une approche tactique

21

### Poursuite à deux

2.

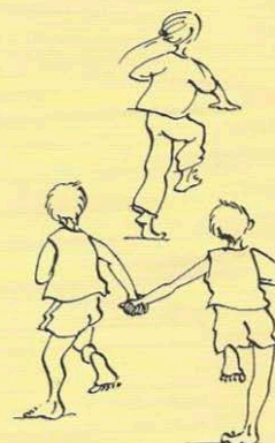
La moitié des joueurs forme des groupes de deux. Chaque couple se tient par la main et essaie d'attraper les joueurs libres en les touchant. Un joueur capturé change de rôle et devient poursuivant. Le nombre de couples de poursuivants ne change pas.

Variantes :

- Se déplacer en sautillant au lieu de courir.
- Capture par chance : lorsqu'un enfant est attrapé par un couple de poursuivants, les trois forment un cercle et posent leur pied droit devant eux. Ils disent en chœur « J'ai de la chance ! » et au mot « chance » retirent leur pied ou le laissent. L'enfant dont le pied reste seul devant ou est le seul ramené derrière est libéré ; par contre, les deux autres continuent de chasser.

Matériel : aucun

Source : Müller, U & Baumberger, J. (2006)



**Buts :** développer la coordination  
encourager la coopération

22



### Attraper – libérer

2.

**Coccinelles** : 2-5 enfants sont les poursuivants (par ex. en tapotant avec un ballon mousse). L'enfant attrapé se met sur le dos, jambes en l'air comme une coccinelle. Dès qu'un enfant libre tire les jambes de la coccinelle au sol, celui-ci est libéré.

**Hérissons** : une fois attrapé, se rouler en boule comme un hérisson. Le libérer en touchant le dos.

**Position d'appui** : une fois attrapé, se mettre en position d'appui. Le libérer en lui sautant par-dessus.

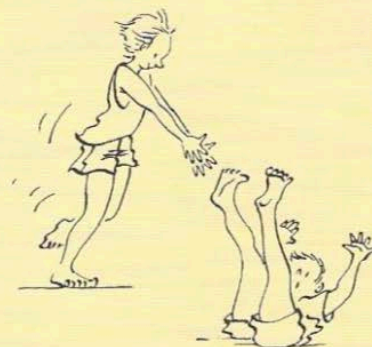
**Tunnel** : une fois attrapé, se mettre debout jambes écartées. Libération: passer à travers les jambes en rampant (tunnel).

**Position assise** : les joueurs capturés s'assoient sur le cercle intérieur (un des deux cercles du basketball). Libération: tirer par les jambes à l'extérieur du cercle.

**Glaçon** : les joueurs capturés sont figés en glaçons. Libération: deux joueurs forment un cercle autour du prisonnier et disent « libération ».

**Soulever** : les prisonniers se tiennent bras en l'air, immobiles, à l'endroit où ils ont été capturés. Ils peuvent être libérés si un autre enfant les soulève.

Matériel : 2-5 ballons mousse ou sautoirs  
Source : Müller, U. & Baumberger, J. (2006)



Attention au changement de poursuivant: après 5 captures réussies, le joueur concerné et le moniteur désignent un nouveau poursuivant. Variante: 3, 4 ou 5 poursuivants arrivent-ils à capturer tout le monde en une minute ?

**Buts :** aiguiser sa perception  
développer la vitesse

23

### Jeux de poursuite

2.

2-4 enfants portant un sautoir jouent au poursuivant et au poursuivi sur un terrain de volleyball. Les enfants attrapés sortent du terrain pour effectuer un gage puis reviennent jouer. Après 3 captures, les poursuivants remettent leur sautoir aux poursuivis ; ces derniers deviennent poursuivants dès qu'ils ont effectué leur gage. Par conséquent, pendant un certain temps il y a un poursuivant en moins.

Modèle d'enseignement:  
[www.bm-sportverlag.ch](http://www.bm-sportverlag.ch)  
télécharger « Jeux de poursuite ».

**Gage** : lancer le dé et faire le gage correspondant.

1. Faire un tour du terrain de volleyball en courant.
2. Toucher la paroi au-dessus des espaliers avec la semelle des chaussures.
3. Sautiller sur une jambe le long de la paroi, faire une rotation et revenir en sautillant sur l'autre jambe.
4. Toucher les quatre parois.
5. Faire en joggant le tour du terrain de volleyball en posant le dos au sol cinq fois sans utiliser les mains.
6. Traverser les espaliers en tenant une main dans le dos.

Matériel : 2-4 sautoirs, dés



**Buts :** développer la coordination  
développer la rapidité et la force

24



### Jeux de poursuite avec ballon

2.

**Ballon brûlant :** 3-5 poursuivants tiennent chacun un ballon mousse (= ballons brûlants) dans la main. Ils essaient de toucher un autre enfant avec le ballon. S'ils y parviennent il y a changement de ballon et de rôle. Tous commencent en ayant cinq « vies ». Après trois minutes, qui aura plus de vies que le moniteur ?

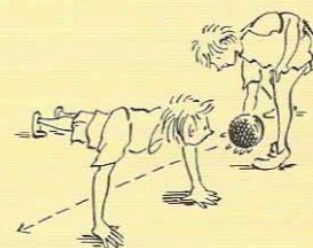
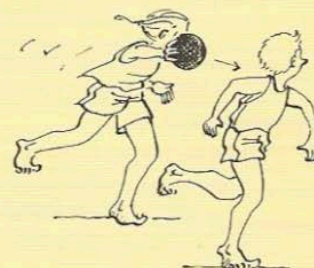
**Toucher avec le ballon de foot :** A part les 3 à 5 poursuivants, chaque élève conduit un ballon de foot avec le pied. Les poursuivants jouent avec un ballon de basket. Ils essaient de toucher un ballon de foot par un tir précis. En cas de réussite, les élèves échangent les ballons.

**Ballon libérateur :** 3-5 gendarmes portant un sautoir. Le joueur attrapé se met au sol en position d'appui. Trois ballons circulent sur le terrain. Les prisonniers peuvent être libérés en faisant rouler un ballon sous leur corps. Les gendarmes parviendront-ils à capturer tout le monde en quelques minutes ? Répéter avec de nouveaux poursuivants.

**Ballon protecteur :** 2-3 chasseurs portant un sautoir essaient de toucher les autres joueurs pour échanger leur rôle avec eux. Les proies ont trois ballons avec lesquels elles se font des passes. Interdiction de capturer un joueur portant un ballon. Variante : les garçons ne peuvent faire de passes qu'aux filles et les filles qu'aux garçons.

Matériel : ballons, 2-5 sautoirs

Source : Müller, U. & Baumberger, J. (2006)



**Buts :** développer la coordination  
développer la rapidité

25

### Crocodiles chasseurs

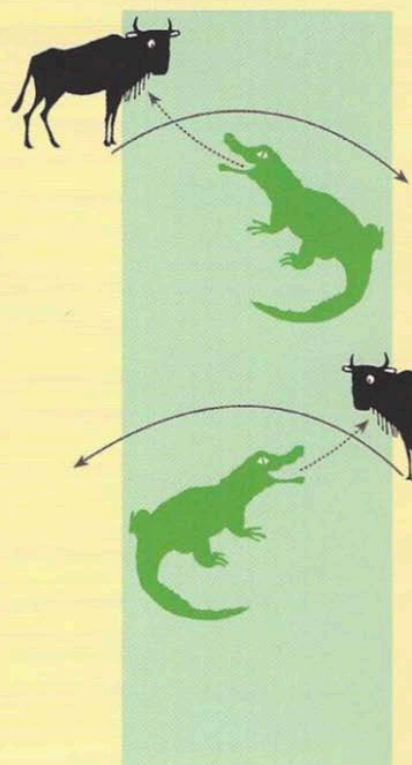
2.

2-5 enfants portant un sautoir sont des crocodiles. Ils sont couchés au sol (= fleuve) et se reposent. Les autres enfants sont des gnous ou des zèbres et courent librement (= traversent le fleuve). Lorsque l'enseignant dit « crocodile », ceux-ci se relèvent rapidement et essaient d'attraper un gnou ou un zèbre avant que l'enseignant ne siffle (env. 10 secondes). Les joueurs capturés par un crocodile changent de rôle avec ce dernier pour la partie suivante.

**Préparation :** les crocodiles se reposent au milieu de la salle. Les gnous et les zèbres courent librement dans la salle (= savane). Au signal de l'enseignant, ils se rendent à l'avant, à l'endroit où l'on commence à traverser le fleuve. Lorsque l'enseignant dit « crocodile », ces derniers commencent à chasser. Quels sont les gnous et les zèbres qui parviendront à atteindre la rive opposée (= paroi) ? Les joueurs capturés changent de rôle avec le crocodile pour la partie suivante.

**Variante :** jeu boule de neige : les prisonniers deviennent des crocodiles la partie suivante. Quels seront les trois derniers gnous ou zèbres en liberté ?

Matériel : sautoirs



**Buts :** développer la coordination  
développer la rapidité

26

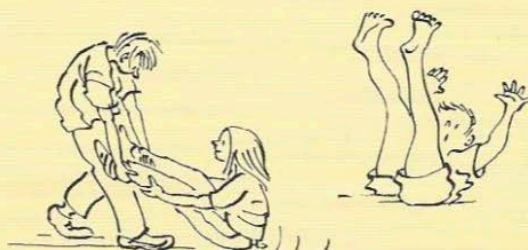


### Jeu du moustique

2.

3-5 poursuivants (= moustiques) portant un sautoir jaune essaient de toucher les joueurs (= touristes). Les touristes piqués (touchés) se mettent au sol. Les médecins (3-5 joueurs immunisés contre les piqûres de moustiques portant un sautoir vert) les transportent à l'hôpital (cercle du milieu ou emplacement délimité), les soignent (enfilent le sautoir vert du médecin) et laissent les convalescents.

Matériel : 3-5 sautoirs jaunes et verts, év. cônes de marquage  
Source : Müller, U. & Baumberger, J. (2006)



**Buts :** développer la coordination  
développer la collaboration

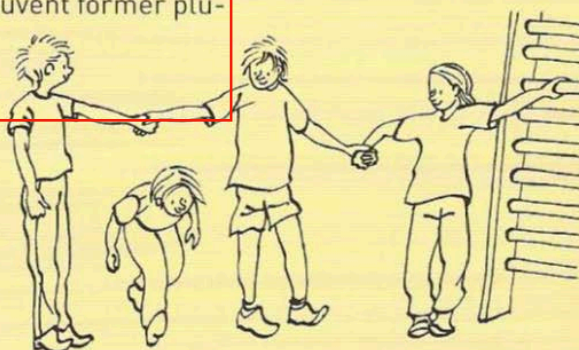
27

### Chaîne de prisonniers

2.

2-4 gendarmes portent un sautoir. Ils essaient d'attraper les autres. Les prisonniers se tiennent aux espaliers par la main. Ils peuvent être libérés par les joueurs libres qui doivent passer en courant sous le bras tendu vers les espaliers. Règle: les prisonniers peuvent former une chaîne, ce qui signifie que le premier prisonnier se tient aux espaliers par une main et donne l'autre au prisonnier suivant, etc. Dès qu'un joueur libre passe en courant sous le bras d'un prisonnier, celui-ci lâche la main, libérant les joueurs qui n'ont plus de contact avec le reste de la chaîne qui se tient à l'espalier. Remarque : les prisonniers peuvent former plusieurs chaînes.

Matériel : 2-4 sautoirs



Veiller au changement de gendarmes.  
Si les gendarmes ne veulent plus continuer à chasser, ils remettent leur sautoir au prisonnier suivant.

**Buts :** développer la coordination  
développer la rapidité

28



### Roulette à dés

2.

2-5 chasseurs portent un sautoir. Celui qui est capturé se met dans un des six cerceaux numérotés (1-6) où il peut lancer une fois le dé. S'il obtient le numéro qui correspond à son cerceau il est libre. Sinon, il reste dans le cerceau jusqu'à ce qu'un autre prisonnier tire le bon chiffre. Un chasseur ne désirant pas continuer à attraper change de rôle avec le prochain prisonnier.

Variante: le joueur libéré remercie son sauveur durant le jeu en lui tendant la main (« shake hands »).

Matériel : 2-5 sautoirs, 6 cerceaux, 6 fiches numérotées (1-6), 6 dés  
Source : Gasser, A. (2006)



**Buts :** développer la coordination  
apprendre à être attentif

29

### Jeu du gendarme et du voleur

2.

L'espace se trouvant derrière les perches et/ou les perches elles-mêmes constitue la prison. 2-5 policiers portent un sautoir. Ils attrapent les contrevenants (= les autres enfants) et surveillent la prison. Lorsqu'un policier parvient à capturer un contrevenant, il l'amène à la prison. Règles : les prisonniers n'ont pas le droit de se défendre. Les détenus sont libérés lorsqu'on les frappe dans la main.

Variantes :

- Un détenu est libéré lorsqu'un joueur libre arrive à lui faire traverser la ligne médiane sans se faire attraper par un policier. Si la tentative d'évasion échoue, les deux se retrouvent en prison.
- Installer un grand tapis en guise de prison.

Matériel : 2-5 sautoirs  
Source : Gasser, A. (2006)



**Buts :** développer la coordination  
avoir une vue d'ensemble du jeu

30



# Bestellung

Expl.	Titel	Fr.
	Bewegungspausen	25.—
	Aufwärmen	25.—
	Sportlektionen abrunden	25.—
	Top-Spiele, Band 1 (ab 5 Jahren)*	25.—
	Top-Spiele, Band 2 (ab 7 Jahren)*	25.—
	Top-Spiele, Band 3 (ab 11 Jahren)	25.—
	777 Spiel- und Übungsformen	38.—
	Ballkünstlerin und Ballkünstler	20.—
	Bewegungskünstlerin und Bewegungskünstler	20.—
	Basistests für Kinder von 5–10 Jahren*	15.—
	Unterrichtshilfen 1.–3. Klasse	15.—
	Unterrichtshilfen 4.–6. Klasse	15.—
	Unterrichtshilfen Sekundarstufe I	15.—
	Sportheft 1.–3. Klasse	8.50
	Sportheft 4.–6. Klasse	7.50
	Sportheft Sekundarstufe I	8.—
	Begleitmusik zum Lehrmittel Sporterziehung	24.—

\* auch in Französisch erhältlich

zuzüglich  
Versandkosten

Name, Vorname:

Adresse:

PLZ, Ort:

Datum, Unterschrift:

Informationen zu den Lehrmitteln:

[www.bm-sportverlag.ch](http://www.bm-sportverlag.ch)

A

Nicht frankieren  
Ne pas affranchir  
Non affrancare

Geschäftsantwortsendung Invio commerciale-risposta  
Envoi commercial-réponse

bm-sportverlag  
c/o Druckerei Studer  
Burghaldenstrasse 4  
CH-8810 Horgen