

Corde à sauter

Tout seul ou à plusieurs

Il y a plusieurs manières pour sauter à la corde.

On peut :

- ☞ sauter à pieds joints par-dessus la corde qui passe par-dessus tête et par-devant soi.
- ☞ sauter en arrière en faisant tourner la corde à l'envers.
- ☞ sauter en croisant les pieds
- ☞ sauter en croisant les bras
- ☞ sauter « au galop » en courant et en sautant en même temps.

On joue également à la corde à sauter à plusieurs, au moins trois, deux pour faire tourner la corde et une qui saute au milieu. Généralement lorsqu'on joue à plusieurs, on peut chanter des ritournelles comme celle-ci:

***Mademoiselle (le prénom de celle qui est en train de sauter) est la préférée
De Monsieur (le prénom de son prétendu amoureux) qui veut l'épouser.
Si c'est oui c'est de l'espérance,
Si c'est non c'est de la souffrance
Un, deux, trois***

À ce moment-là les personnes qui tournent la corde accélèrent le mouvement et à chaque saut ponctuent par un « oui », « non ».

Si la personne qui saute rate sur un « oui », ce sera de l'espérance, si elle rate sur un « non », ce sera ...

On chante aussi la ritournelle suivante lorsqu'on joue à plusieurs et que chacun son tour on vient sauter:

***Bonbons, biscuits, Madame entrez! (le premier
de la file « entre » sous la corde pour sauter)
Bonbons, biscuits, Madame achetez! (il saute)
Bonbons, biscuits, Madame payez! (il saute)
Bonbons, biscuits, Madame sortez! (il
« ressort »)***

ou encore celle-ci:

***Saute, saute, souricette!
Saute, saute, souriceau!
Oh! Oh! le joli saut.
Saute en bas,
à petits pas...
Saute en haut,
toujours plus haut!***

Pour les plus petits au lieu de faire tourner la corde, on la laisse à terre et on la fait bouger à la manière d'un serpent. Le jeu consiste alors à sauter par-dessus sans la toucher.

Corde

L'horloge

Matériel : corde à danser assez longue.	Nombre de joueurs : illimité
Terrain : cour de récréation	Groupe d'âge : 6 ans et plus.

Déroulement :

Une personne saute dans la corde.

Au numéro un, un seul bond comme le numéro deux et trois.

Au numéro quatre, faites quatre bonds avec les mains sur les hanches.

Au numéro cinq, tourner la corde de gauche à droite pour faire le bateau.

Numéro six, sauter comme une grenouille jusqu'à six.

Le numéro sept, tourner la corde dans l'autre sens.

Au numéro huit tourner la corde quatre coup lentement et quatre coups rapidement.

Le numéro neuf, un œil fermé.

Au numéro dix, les deux yeux fermés.

Au numéro onze, faire des sauts de cheval.

Au numéro douze sauter sur un pied.

Fin du jeu : quand les douze numéros sont terminés.

Jeu n°2 : Coupe jarret

Un joueur se place au milieu d'une ronde.

Il tient la corde par un bout et la fait tourner par terre autour de lui.

Les joueurs doivent sauter pour ne jamais toucher la corde.

Celui qui touche la corde sort du jeu.

Le gagnant est celui qui reste.

Celui qui tient la corde est maître de la vitesse avec laquelle il fait tourner la corde.