



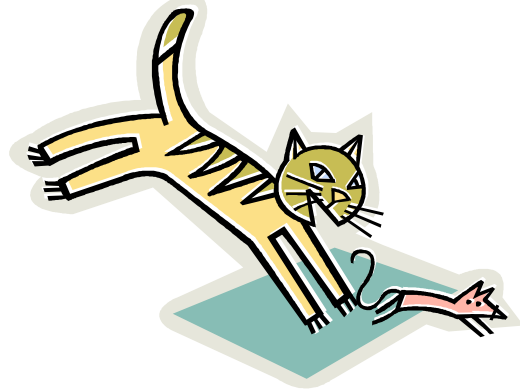
Jeux d'antan

Cycles 1 & 2



Savoirs visés :

- Moduler sa course : course rectiligne ou en zigzag, changements d'appuis, changements de rythme, esquives, arrêts et démarrages brusques, ...)
- Ajuster ses déplacements en fonction de ses partenaires et adversaires:
- Prendre des informations et adapter ses déplacements aux circonstances du jeu.
- Comprendre les rôles, les enjeux et le résultat du jeu.



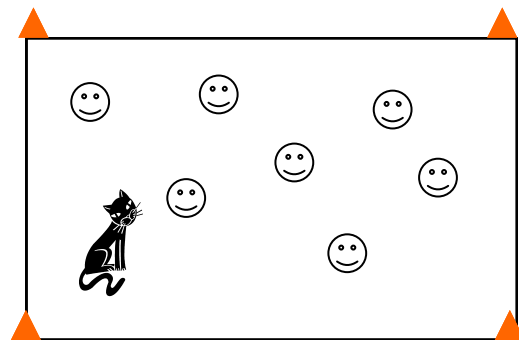
Lieu

Salle, cour, stade

Matériel nécessaire

- Cônes, coupelles ou plots pour délimiter l'espace
- Un foulard pour le chat
- Terrain de 10 x 12

Dispositif matériel



But du jeu

Pour le chat: toucher le maximum de souris.
Pour les souris : ne pas se faire toucher.

Consigne

« L'enfant à qui je donne le foulard est le chat. A mon signal, le chat doit attraper une souris, qui devient chat à son tour et qui prend la queue du chat. Les souris qui n'ont jamais été prises sur le temps du jeu ont gagné. »

Critères de réussite

Ne pas se faire attraper pour les souris.
Attraper vite une souris pour le chat.

Critères de réalisation

- Si je suis « souris » et si je ne veux pas être touchée, je dois savoir en permanence où est le chat et essayer d'en être le plus loin possible.
- Si je suis en danger, je fuis le plus vite possible ou je fais face et j'esquive.

Variables didactiques:

- Deux ou trois ou quatre chats ...*Pour développer le niveau de vigilance des joueurs : prises d'informations. Pour inciter chacun à s'engager.*
- Deux jeux parallèles : *pour diminuer les effectifs et inciter chacun à s'engager dans l'activité.*
- Mettre un ou plusieurs refuges : *Permettre aux souris une prise d'informations sur la position du ou des chats. Vers une course modulée : arrêts et démarrages brusques.*
- Mettre des bancs : vers chat perché (en l'occurrence « souris perchée » ne pouvant être prise...)
- Les souris en prison: un seul chat pendant le temps du jeu (2'), les souris attrapées sont en prison. Pour chaque chat on compte combien de souris attrapées.
- Les souris libérées : idem jeu précédent mais les souris peuvent être libérées par leurs copines (tape dans la main)

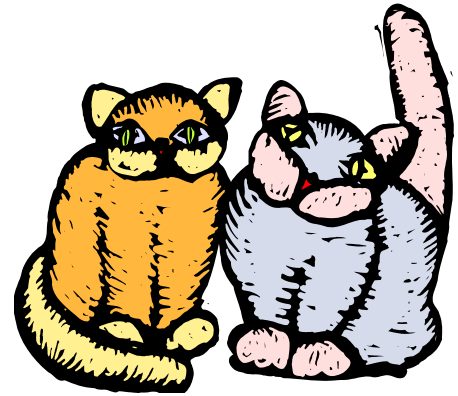
Savoirs visés :

Comprendre et assurer plusieurs rôles en fonction des circonstances du jeu.

- Pour les souris: fuir ou délivrer
- Pour les chats: attraper ou protéger

Elaborer une stratégie collective.

Elaborer collectivement des règles d'actions.



Lieu

Salle, cour, stade

Matériel nécessaire

Une équipe de chats contre 3 équipes de souris.

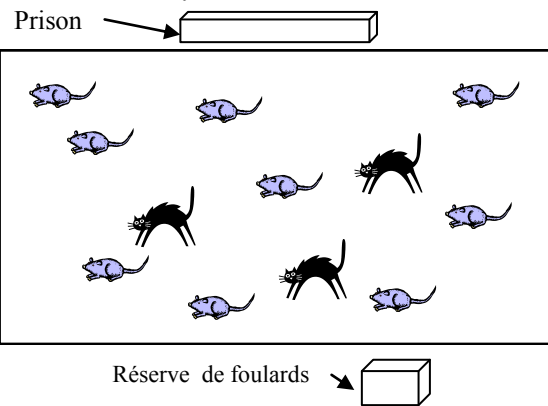
Les souris passent leur foulard dans leur ceinture (queue)

4 jeux de foulards (un par équipe)

Cônes ou plots pour délimiter l'espace.

Terrain : environ 15x15m

Dispositif matériel



But du jeu

Pour l'équipe de chats: toucher le maximum de souris.

Pour les souris : ne pas se faire toucher et délivrer les souris prisonnières.

Consignes

- Une souris touchée donne son foulard au chat et va s'asseoir à l'hôpital.
- Pour délivrer une souris touchée, il faut lui apporter un foulard de rechange pris dans la réserve.
- Les chats n'ont pas le droit de sortir du terrain. Les souris ne peuvent sortir que du côté "prison" ou du côté "réserve de foulards".
- Une souris touchée alors qu'elle "transportait" un foulard délivrance donne au chat les deux foulards en sa possession.
- Gagnants: jeu au temps : les chats ayant le plus de points (nombre de queues attrapées + nombre de prisonniers)

Critères de réalisation

Si nous sommes "souris" :

- Nous ne voulons pas être touchées, nous devons donc savoir en permanence où sont les chats et essayer d'en être le plus loin possible.
- Si nous sommes en danger, nous fuyons le plus vite possible ou nous faisons face et nous esquivons.
- Je pense à délivrer avant la fin du jeu.

Si nous sommes "chats" :

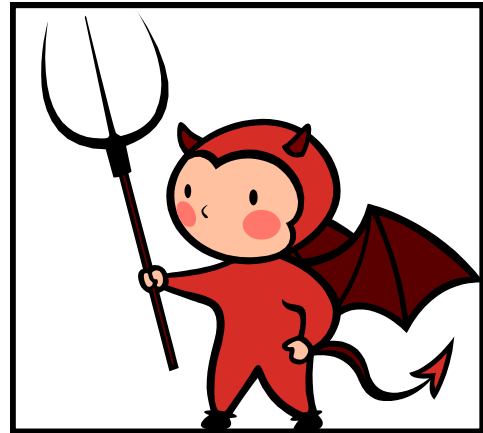
- Nous nous répartissons des rôles (gardiens ou poursuivants)

Variables didactiques

- Ajuster les dimensions du terrain pour égaliser les chances de gagner.
- Réduire les zones de sortie de terrain pour les souris : portes plus étroites que la longueur du terrain.
- Passer d'une simple "touche" à la prise de foulards.

Savoirs visés :

- Moduler sa course : course rectiligne ou en zigzags, changements d'appuis, changements de rythme, esquives, arrêts et démarrages brusques
- Prise d'informations, vigilance, rapidité (choix-action)



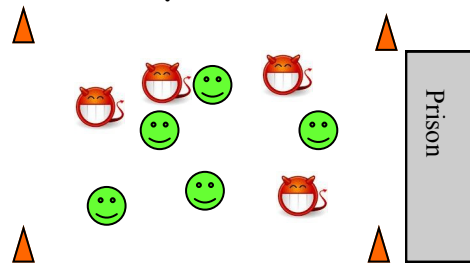
Lieu

Salle, cour, stade

Matériel nécessaire

- Foulards de plusieurs couleurs
- Plots pour matérialiser l'espace

Dispositif matériel



But du jeu

Pour chaque joueur : attraper le plus de foulards possible sans se faire prendre le sien.

Consigne

« Vous êtes de petits diables et vous avez chacun une « queue » (foulard passé à l'arrière du pantalon). Vous devez attraper le plus possible de foulards. Si vous n'avez plus votre foulard, il faut sortir du jeu. »

Critères de réussite

- Courir et changer de direction rapidement pour ne pas se faire attraper la queue.
- Courir pour attraper la queue d'un copain.

Critères de réalisation

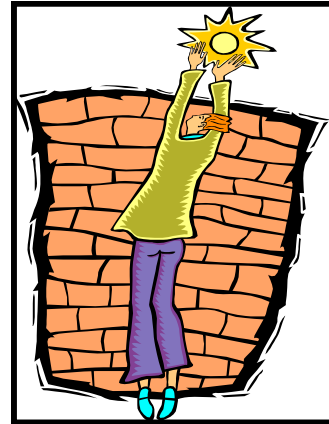
- Attaquer et se défendre.
- Regarder devant, derrière, sur les côtés etc. et changer rapidement de direction pour se trouver face au danger.

Variables didactiques

- Les diables ayant perdu leur queue peuvent être libérés par un diable ayant encore sa queue.
- Jouer au diable par équipe, en ayant un « coffre-fort » de foulards attrapés qui peuvent être redonnés aux « sans-queue »

Savoirs visés :

- Lancer
- Rattraper



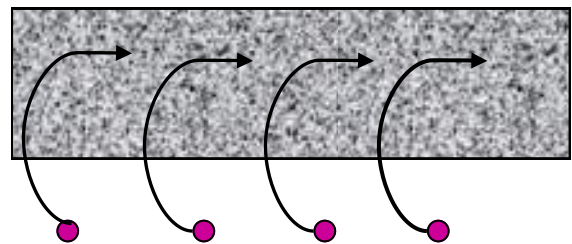
Lieu

Salle, cour, stade

Matériel nécessaire

- Une balle par enfant
- Un mur contre lequel lancer

Dispositif matériel



But du jeu

Lancer la balle contre le mur et la rattraper

Consigne

- Lancer des 2 mains
- Sans rire, sans parler
- Sur 1 pied, sur l'autre
- Petit tapette (en frappant vite dans les mains)
- Grande tapette (en tapant dans les mains devant et derrière soi)
- Petit rouleau (mouliner devant soi avec les mains)
- Croisés (croiser les mains sur les épaules juste après le lancer) etc.

Critères de réussite

Lancer la balle et faire ce qui est demandé et rattraper la balle avant qu'elle ne touche le sol.

- Sur les hanches (poser les mains sur les hanches à chaque lancer)
- Gueule de loup (faire une gueule avec ses mains devant la bouche avant de réceptionner)
- Etc.

Variables didactiques

- Lancer la balle en chantant « A la balle caporal..., au ballon, Napoléon... »
- Jouer à 2, un qui envoie l'autre qui reçoit.

Savoirs visés :

Savoir sauter au-dessus un obstacle en coordonnant ses mouvements.



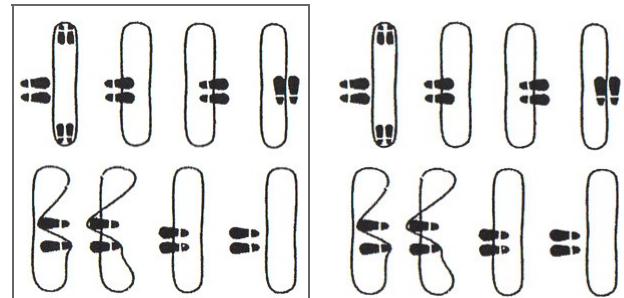
Lieu

Salle, cour, stade

Matériel nécessaire

Un grand élastique de couture de 3m de longueur et environ 1/2 cm de largeur dont les extrémités ont été nouées.

Dispositif matériel



But du jeu

Sauter au-dessus de l'élastique en réalisant des figures.

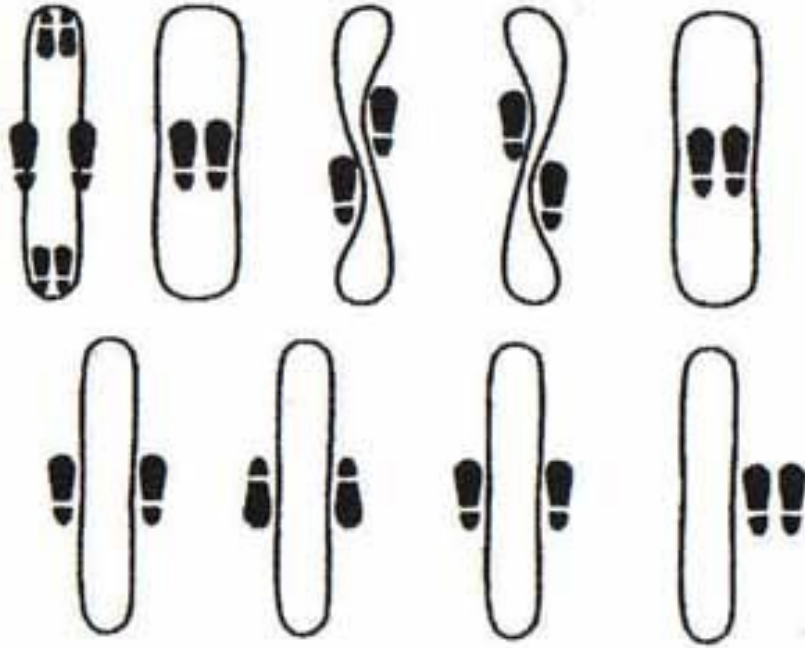
Consigne

Deux joueurs, debout, face à face tiennent l'élastique au niveau de leurs chevilles. (Puis des genoux, puis à mi-cuisses, puis aux fesses) Ils écartent les pieds d'environ 20 cm et reculent jusqu'à ce que l'élastique soit bien tendu.

Le troisième joueur se place face à l'élastique et exécute différents sauts.

Il existe tout un tas de comptines qui rythment le jeu. Par exemple Chapeau melon et bottes de cuir. Le jeu se déroule comme suit sur chaque syllabe de la comptine :

- A Cha, on pose un pied sur l'élastique, l'autre en dehors.
- A Peau, on saute pour se retrouver dans la même position que celle d'avant mais en inversant les pieds.
- A Me, on recommence.
- A Lon, on recommence.
- A Et, on pose les deux pieds dans l'élastique.
- À Bottes, on pose les deux pieds en dehors de l'élastique.
- A De, on recommence comme pour ET.
- A Cuir, on écrase l'élastique avec les deux pieds.



Exemples

- Sauter pieds joints par-dessus l'élastique sans le toucher et retomber pieds joints de l'autre côté. Si le joueur réussit, il continue et s'il perd, il laisse sa place au deuxième joueur qu'il remplace pour tenir l'élastique.
- Le sauteur place ses pieds joints sous un brin de l'élastique et saute de l'autre côté en emportant le premier brin. Il perd s'il lâche le premier brin ou s'il emporte ou écrase le second. Arrivé de l'autre côté, il doit sauter une fois pour libérer l'élastique.
- Le sauteur se place de profil par rapport à l'élastique. Il effectue un premier saut pour avoir un pied entre les deux fils et un pied à l'extérieur. Il effectue un deuxième saut pour placer le pied qui était entre les deux fils à l'extérieur et l'autre pied à l'intérieur. Il sort comme il le veut.
- Le sauteur se place face à l'élastique. Il saute pour placer un pied sur chaque brin de l'élastique. Il effectue un premier saut pour échanger la position de ses pieds sur les brins. Il effectue un autre saut pour retrouver la position précédente de ses pieds sur les brins. Il sort comme il le veut.
- Face à l'élastique, le sauteur écrase le premier brin à pieds joints puis le deuxième. Il revient sur le premier puis repart sur le deuxième.

- Face à l'élastique, le sauteur avance pour placer le premier brin par-dessus ses pieds. Il saute pieds joints par-dessus l'autre brin de l'élastique. À ce moment du jeu, les deux brins sont croisés. Le sauteur se replace parallèlement au jeu. Sans décroiser l'élastique, il soulève ses pieds pour écraser les deux brins. Il saute, l'élastique retrouve sa position initiale et le joueur doit retomber un pied sur chaque brin.
- Le sauteur se place face à l'élastique. Il écrase le premier brin avec un pied et passe le deuxième pied sous le même brin. Il saute pour se retrouver dans la même position sur le deuxième brin. Il faut faire cela neuf fois.

...

Les Balles brûlantes

Jeu traditionnel

Cycles
1 & 2

Savoirs visés : Dans ce jeu, les élèves sont à la fois attaquants et défenseurs.

- Pour les **attaquants** (ceux qui essaient d'envoyer les ballons dans le camp adverse) : Etre capable de choisir sa cible : repérer un espace libre ou plus facile à atteindre. Lancer avec force et/ou précision. Etre capable d'agir rapidement.
- Pour les **défenseurs** (ceux qui tentent de récupérer les ballons) : Occuper au mieux l'espace en évitant de laisser des espaces libres. Estimer les trajectoires et essayer d'attraper les ballons.
- **Pour tous** :
Connaître et accepter les règles du jeu.



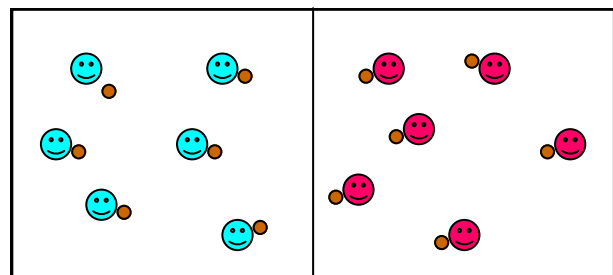
Lieu

Salle, cour, stade

Matériel nécessaire

- Cônes pour délimiter le terrain et la ligne médiane.
- Chasubles pour différencier les équipes
- Autant de ballons que de joueurs

Dispositif matériel



But

Pour chaque équipe, envoyer **tous** les ballons dans le camp adverse, ou **derrière la ligne de fond du camp adverse**.

Critères de réussite

L'équipe gagnante est celle qui a le moins de ballons dans son camp.

Critères de réalisation

- On doit lancer depuis l'endroit où on a récupéré le ballon. (Pas de marcher)

Variables didactiques

- Agrandir le terrain (en largeur).
- Augmenter le nombre de ballons en jeu.
- Limiter la zone but au lieu de prendre toute la largeur (disposer 1 ou 2 ou 3 buts de 1m de large par ex., ou des quilles faisant office de cibles).
- Placer un filet ou un élastique au centre (comme au tennis) pour obliger à lancer au-dessus, vers le haut.
- Imposer la forme de lancer (en roulant, à 1 main, à 2 mains au-dessus de la tête, depuis la poitrine...).
- Permettre à un enfant qui attrape la balle de volée (d'avancer de 2 pas avant de relancer).
- Obliger celui qui ne récupère pas de volée à reculer de 3 pas avant de relancer.
- Imposer des passes avant de relancer le ballon dans le camp adverse.

Jeux d'osselets

Les jeux d'osselets illustrent parfaitement les caractéristiques de cette classe d'épreuves initiatiques pratiquées individuellement au sein d'un petit groupe, constituées d'une échelle de difficultés croissantes ritualisées. La performance consiste à aller le plus loin possible et avant les autres au plus avant dans la progression, en plusieurs fois puisque le joueur cède son tour à chaque erreur. La gamme des variables possibles est bien explorée :

Au plan rythmique :

Le respect d'un rythme avec les lancers, frapper au sol x fois et rattraper peut aller jusqu'à l'accompagnement d'une formule scandée : "Je le sale, je le poivre, je l'huile, ..."

Au plan cognitif :

Retenir les successions obligatoires à l'aspect ésotérique. Entrer dans la logique toute mathématique des séries montantes et descendantes.

Au plan psycho-affectif :

Toutes les figures ne dépendent pas de la seule dextérité. Dans la progression, le facteur chance intervient clairement par exemple en faisant intervenir la personnalisation particulière des quatre faces des osselets, un peu comme aux dés :

une face est bombée : on l'appelle la bosse.

son opposée est creuse : c'est le trou.

l'une est courbe : c'est l'S.

son opposée est droite : c'est l' I (en Provence le valet).

Le principe :

On joue avec 5 osselets dont un, éventuellement repérable par sa couleur ou une marque, aura souvent un rôle particulier, est appelé "le père".

1. La base :

1. Lancer le père, ramasser un osselet et rattraper le père.
2. Lancer le père, ramasser deux osselets et rattraper le père.
3. Lancer le père, ramasser trois osselets et rattraper le père, puis lancer le père, ramasser le dernier osselet et rattraper le père.
4. Lancer le père, ramasser les quatre osselets, rattraper le père.

2. La Tour Eiffel :

4 : Prendre tous les osselets dans une main - lancer le père. Poser les quatre osselets et rattraper le père. Relancer le père, ramasser les quatre osselets et rattraper le père.

Attention : vous devez rattraper les quatre osselets du premier coup!

3 : 2 et 1: retirer un osselet, faire pareil

0 : lancer le père, taper à terre, renvoyer le père en l'air du plat de la main, retaper à terre, rattraper le père.

3. Le père sur le dos :

Prendre tous les osselets dans la main. Les lancer pour récupérer le père sur le dos de la main (s'il y en a d'autres les faire tomber sans s'aider de l'autre main pour que le père reste seul).

Lancer le père, ramasser 1 osselet puis rattraper le père.

Même chose mais en ramassant 2 puis 3, puis 4 osselets.

4. Karaté :

Placer les osselets à terre avec l'écartement de la main. Lancer le père et taper entre les osselets, puis rattraper celui-ci de la main droite.

5. Saucisson

Les osselets sont disposés comme au Karaté. On peut choisir de les lancer et de les disposer ensuite, chaque mouvement de mise en place s'effectuant entre le moment où on lance le père et celui où on le rattrape.

Ensuite, père lancé :

- "je le sale" : on prononce en faisant le geste,
- "je le poivre" : on prononce en faisant le geste,
- "je l'huile" : on prononce en faisant le geste,
- "je le vinaigre" : on prononce en faisant le geste,
- "je le coupe" : on prononce en faisant le geste (comme pour le Karaté),
- "je le mange" : on prononce en faisant le geste (on ramasse tous les osselets).

5. Tête de mort simple

Placer les osselets entre les doigts. Mettre le père sur le dos de la main. Lancer le père et le rattraper dans le creux de la main. Puis faire passer les osselets qui sont entre les doigts dans le creux de la main, sans s'aider de l'autre main.

6. Le pont

On écarte pouce et index, posés à terre, puis on lance le père et on pousse un osselet à terre, sous le pont, puis après on le fait à deux, puis à trois et un, puis à quatre.

Variante : sans toucher le pont (les doigts).

7. Les barrières

Faire passer les osselets par dessus la barrière (jambe ou main) : 1 par 1, 2 par 2, 3 et 1 (ou 1 puis 3), les 4. Variante : il ne faut pas que les osselets se touchent en retombant.

8. Le nid :

La main sur le coeur en forme de nid, y déposer les osselets 1 par 1, 2 par 2, 3 par 3, puis les 4.

9. Cycliste :

Même disposition que « saucisson ». Lancer le père et faire avancer l'osselet de l'extrémité en slalom entre les autres sans les toucher (du doigt ou avec l'osselet).

On lance le père autant de fois que nécessaire pour que le 1er fasse l'aller et retour .

Le 1er osselet revenu à son point de départ, on ramasse tout.

10. Je nage :

Avec 3 "figures" :

Le puits : jeter les osselets pour rattraper le père sur le dos.

Lancer le père qui passe par le puits que l'on constitue ; une fois le père lancé, avec le pouce et l'index réunis en forme de cercle.

La mare : idem mais on lance le père dans la mare constituée par le cercle que forment les 2 pouces et les 2 index réunis.

La piscine : idem.

piscine = cercle formé par les 2 bras

Jeux d'équilibre

Seul :

A partir d'images ou de photographies, reproduire une posture.

Tenir une posture le plus longtemps possible

Reproduire une posture : les pieds sur le sol, sur une caissette, sur un banc, etc...

A deux :

Le miroir :

L'un prend une posture que l'autre reproduit

Le marionnettiste :

A partir d'une photographie (ou non),

l'un manipule l'autre pour lui faire prendre

une posture qu'il mémorise et tente de

reproduire seul.

Sur un banc, sur une poutre (à différentes hauteurs) :

S'équilibrer les yeux fermés,

les yeux ouverts ; sur un pied, en tenant

des objets, en écartant les bras, à reculons,

en tournant, en enjambant des objets,...

S'équilibrer à 2.

Savoirs visés :

- Connaître et accepter les règles du jeu.
- Etre capable de prendre des décisions : choisir une action, choisir un adversaire
- Etre capable d'agir rapidement.
- Différencier les rôles, changer de rôle, être attentif .
- Elaborer des stratégies individuelles et collectives



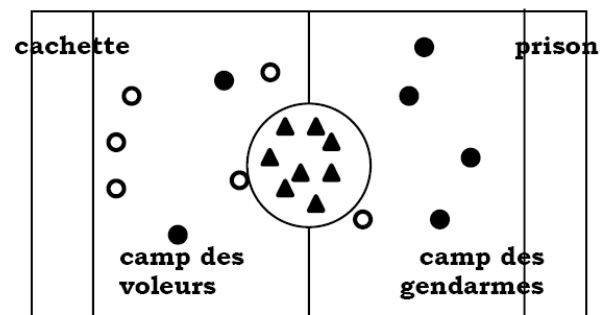
Lieu

Salle, cour, stade

Matériel nécessaire

- Chasubles pour les équipes
- Plots et coupelles pour matérialiser le terrain
- Cerceau pour le magasin
- Objets divers

Dispositif matériel



But du jeu

Voir feuille suivante

Consigne

2 équipes de 5 à 6 joueurs

Gendarmes et voleurs ont un double rôle à jouer :

- Pour les gendarmes : toucher les voleurs, protéger les prisonniers.
- Pour les voleurs : voler des objets, les ramener dans la cachette, délivrer les prisonniers en les touchant.

Critères de réussite

Pour les voleurs : ne pas se faire prendre et voler le plus grand nombre d'objets.

Pour les gendarmes : attraper le plus de voleurs possible et empêcher que les voleurs ne soient libérés de prison

Critères de réalisation

- Voir règles du jeu page suivante.

Variables didactiques

- Agrandir le terrain.
- Remplacer les objets par des ballons qui ne peuvent être déplacés que par des passes successives entre voleurs (difficile).
- Permettre à un nombre réduit de voleurs de voler (les identifier clairement) ou permettre à un nombre réduit de voleurs de libérer les autres
- Rapprocher le magasin de la prison
- Donner des valeurs différentes aux objets
- Mettre en place 2 ou 3 magasins.

REGLES DU JEU

Durée d'une partie : 2 manches de 5 minutes.

La partie débute quand les voleurs sortent de leur camp.

Les voleurs ne peuvent prendre qu'un objet à la fois
Un voleur porteur d'un objet ne peut tenter de délivrer un autre voleur.

Les gendarmes ne peuvent pénétrer dans la zone contenant les objets : le « magasin ».
Les gendarmes ne peuvent toucher que des voleurs porteurs d'un objet ou des voleurs qui tentent de délivrer des partenaires et se trouvent donc dans le camp des gendarmes.

Les voleurs touchés retournent déposer leur objet au magasin et se rendent en prison accompagnés par un gendarme.

Les voleurs peuvent délivrer un seul voleur à la fois en lui touchant la main (libérations collectives ou en chaîne interdites).

Les voleurs libérés retournent dans la cachette par l'extérieur du terrain avant de pouvoir voler à nouveau ou libérer d'autres voleurs.

Les gendarmes ne peuvent pénétrer dans la cachette.

Les voleurs ne peuvent pénétrer dans la prison s'ils ne sont pas prisonniers.

Toute brutalité est interdite.

Les objets doivent être posés et non lancés.

Si tous les objets sont volés, la manche est terminée, les voleurs ont gagné (10 points)

Si tous les voleurs sont en prison, la manche est terminée, les gendarmes ont gagné (10 points)

A l'issue du temps imparti, on compte les points (1 point par objet volé pour les voleurs, 1 point par voleur en prison à la fin du jeu pour les gendarmes). L'équipe qui a le plus de points a gagné.

On peut, en fonction du temps dont on dispose, refaire une ou plusieurs manches.

1, 2, 3... Soleil !

Jeu traditionnel

Cycles
1 & 2

Savoirs visés :

- Participer à une action collective.
- Respecter la règle.
- Enchaîner courir et s'immobiliser.



Lieu

Salle, cour, stade

Matériel nécessaire

- Un mur...

Dispositif matériel



But du jeu

Arriver le 1er au mur

Consigne

L'adulte est le meneur (ou un enfant au choix)

Il compte jusqu'à 3 en étant tourné vers le mur.

A 3, il se retourne, si un enfant bouge, il repart au début.

Critères de réussite

Arriver le 1er au mur sans avoir été obligé de repartir au début.

Critères de réalisation

- Se déplacer pendant le comptage.
- Ne plus bouger lorsque le meneur se retourne.

Variables didactiques

- Indiquer une manière de s'arrêter (sur un pied ...)
- Faire une figure à 2
- Varier la vitesse de la comptine

Le serpent furieux Jeu traditionnel

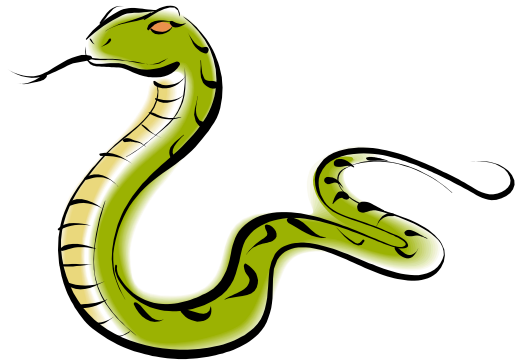
Cycles
1 & 2

Savoirs visés :

Savoir sauter au dessus d'un obstacle mouvant

Prise d'appuis

Course avec changement de directions



Lieu

Salle, cour, stade

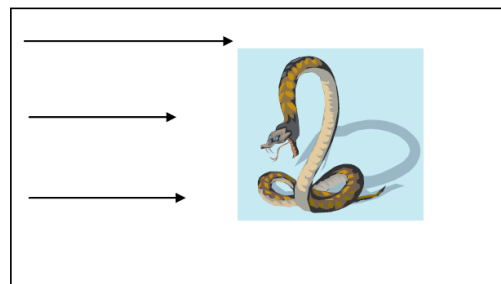
Matériel nécessaire

- Espace délimité par des coupelles
- Grande corde

Dispositif matériel

Départ

Arrivée



But du jeu

Ne pas se faire toucher par le serpent

Consigne

Un enfant est le serpent furieux. Il tient la corde. Il la fait serpenter horizontalement en donnant une nette impulsion avec le poignet. Les enfants alignés parallèlement à la corde doivent passer sans la toucher.

Critères de réussite

Traverser sans se faire toucher par la corde

Critères de réalisation

- Pour le serpent faire bouger « furieusement » la corde.
- Pour les

Variables didactiques

Mettre plusieurs serpents

Déplacements obligés pour les enfants : à cloche pied, en sautant...

Savoirs visés :

Savoir lancer

Se déplacer à cloche pied



Lieu

Salle, cour, stade

Matériel nécessaire

- Marelle tracée au sol
- Palet plastique

Dispositif matériel

Voir feuille suivante

But du jeu

Arriver au « ciel » en lançant son palet au fur et à mesure des cases à parcourir.
Sauter différemment en fonction des cases.

Consigne

Chaque enfant essaie à son tour d'alterner différents types de sauts en progressant dans le jeu.

Critères de réussite

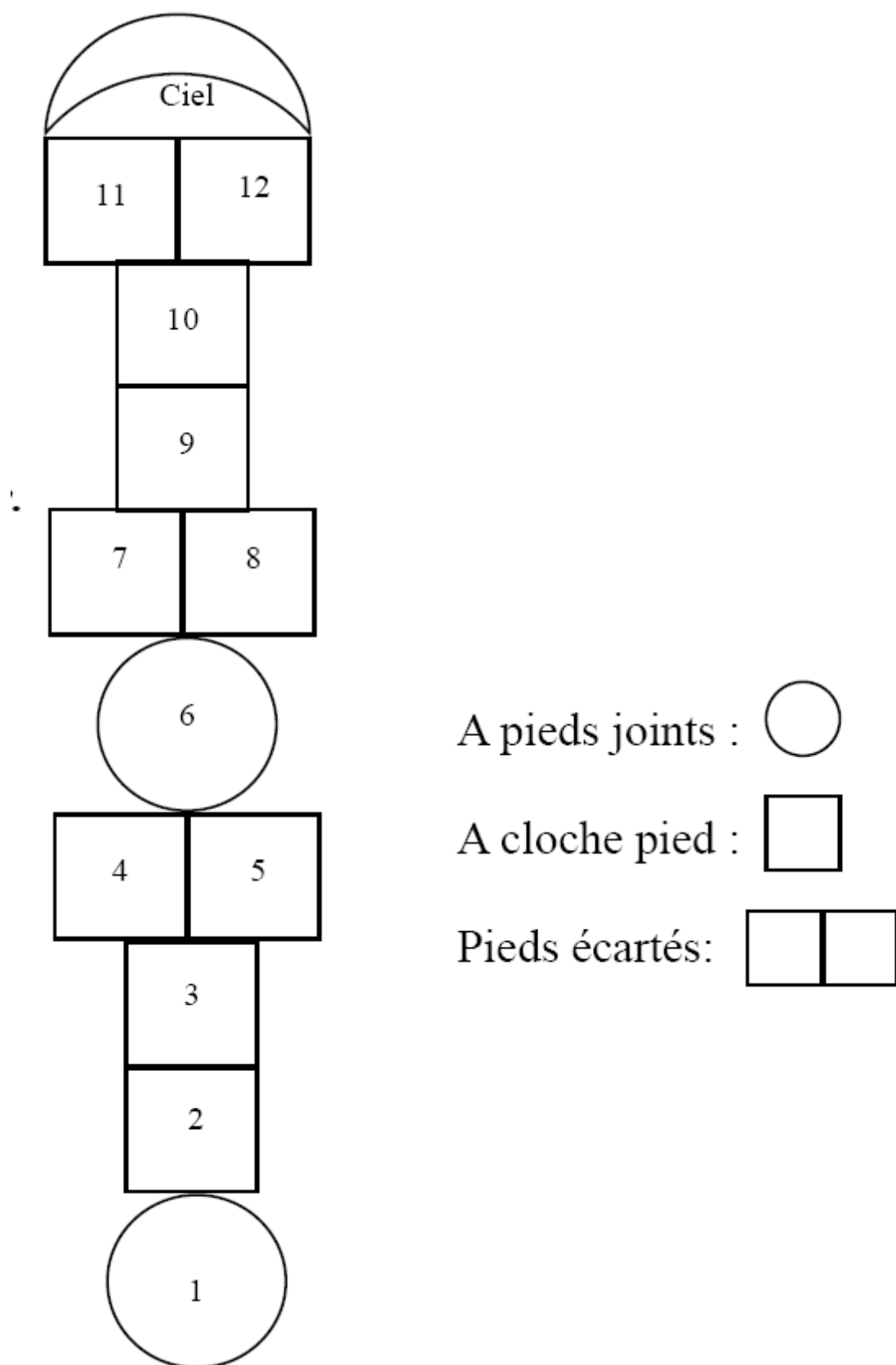
Alterner différents types de sauts
Envoyer son palet sur la bonne case.

Critères de réalisation

- Lancer son palet dans la bonne case
- Effectuer les différents types de sauts
- Si un joueur se trompe ou n'arrive pas à atteindre la zone avec son palet, c'est le suivant qui joue.

Variables didactiques

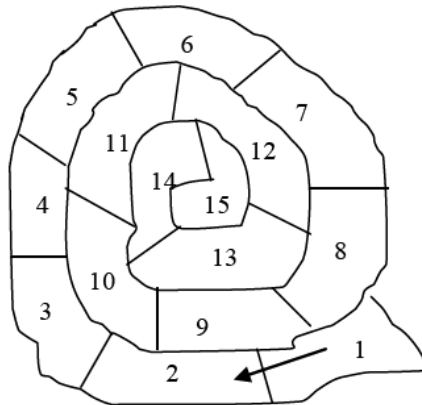
Mettre en place différents types de marelles (Voir page suivante)



Sur cette marelle, on peut aussi pousser le palet au fur et à mesure sans revenir à chaque fois au début.

La marelle-escargot:

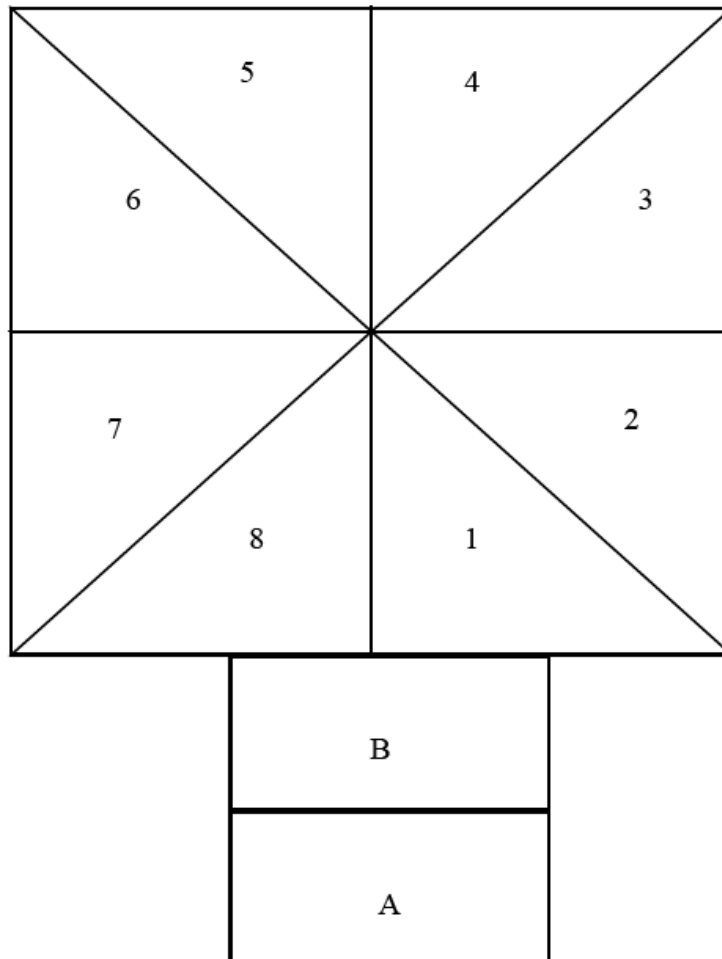
- * Pousser le palet du pied, dans chacune des cases tout en restant à cloche-pied.
- * Parcourir, aller et retour, l'escargot sans changer de pied, ni faire sortir le palet des cases.



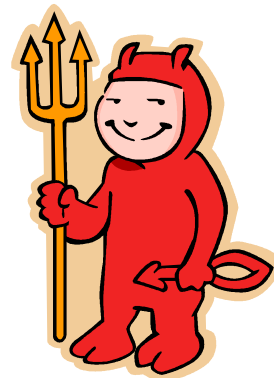
Marelle croisée:


Sans palet.

1. Aller de A en B puis en 1 à cloche-pied
2. Aller en 2 à pieds joints
3. Revenir en 1 à cloche-pied
4. Aller de 1 en 3 à pieds joints (en sautant la case 2)
5. Revenir en 2 à cloche-pied
6. Aller de 2 à 4 à pieds joints (en sautant la case 3) etc.



Equipe des diabolotins

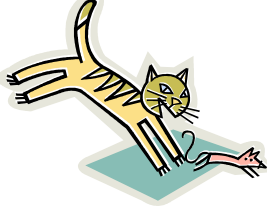
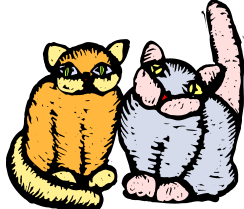



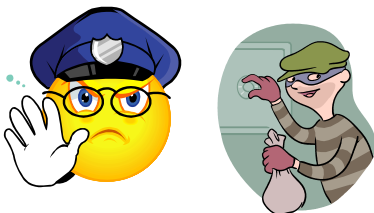

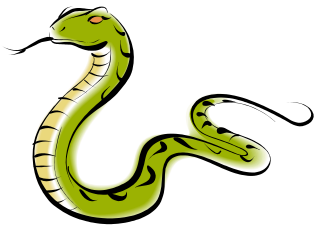



1	 <p>Le chat et la souris</p>	2	 <p>Jeu de chats</p>
3	 <p>La queue du diable</p>	4	 <p>Jeux de balle au mur</p>
5	 <p>Jeux de l'élastique</p>	6	 <p>Les balles brûlantes</p>
7	 <p>Les gendarmes et les voleurs</p>	8	 <p>1, 2, 3 ... soleil !</p>
9	 <p>Le serpent furieux</p>	10	 <p>Les marelles</p>



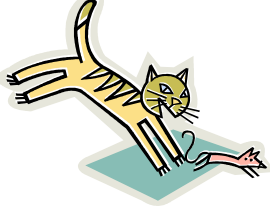
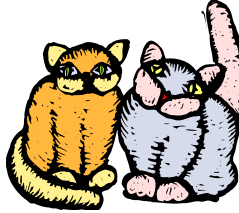




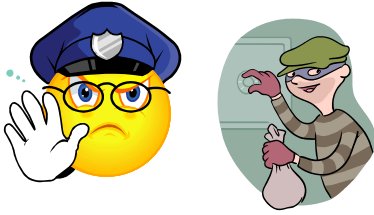

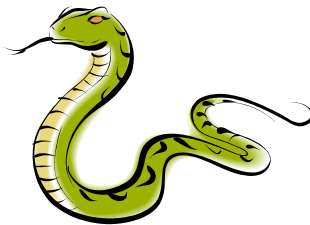

Les sorciers et sorcières



<p>10</p>	 <p>Le chat et la souris</p>		<p>1</p>	 <p>Jeu de chats</p>	
<p>2</p>	 <p>La queue du diable</p>		<p>3</p>	 <p>Jeux de balle au mur</p>	
<p>4</p>	 <p>Jeux de l'élastique</p>		<p>5</p>	 <p>Les balles brûlantes</p>	
<p>6</p>	 <p>Les gendarmes et les voleurs</p>		<p>7</p>	 <p>1, 2, 3 ... soleil !</p>	
<p>8</p>	 <p>Le serpent furieux</p>		<p>9</p>	 <p>Les marelles</p>	

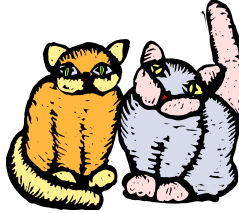

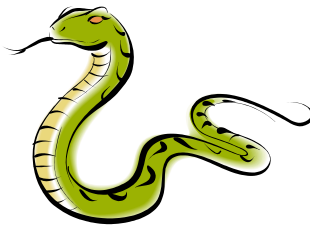

Equipe des magiciens



9			10		
	Le chat et la souris			Jeu de chats	
1			2		
	La queue du diable			Jeux de balle au mur	
3			4		
	Jeux de l'élastique			Les balles brûlantes	
5			6		
	Les gendarmes et les voleurs			1, 2, 3 ... soleil !	
7			8		
	Le serpent furieux			Les marelles	




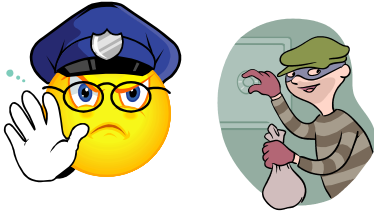
Equipe des lutins



8	 <p>Le chat et la souris</p>		9	 <p>Jeu de chats</p>	
10	 <p>La queue du diable</p>		1	 <p>Jeux de balle au mur</p>	
2	 <p>Jeux de l'élastique</p>		3	 <p>Les balles brûlantes</p>	
4	 <p>Les gendarmes et les voleurs</p>		5	 <p>1, 2, 3 ... soleil !</p>	
6	 <p>Le serpent furieux</p>		7	 <p>Les marelles</p>	

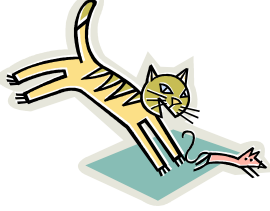
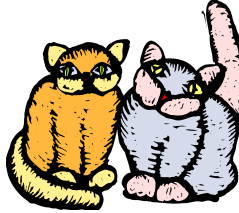




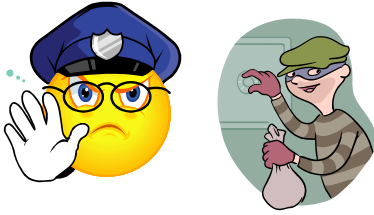

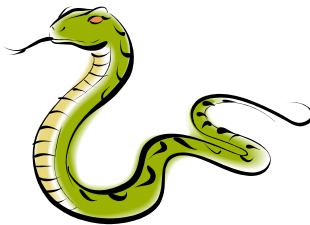

Equipe des trolls



7			8		
	Le chat et la souris			Jeu de chats	
9			10		
	La queue du diable			Jeux de balle au mur	
1			2		
	Jeux de l'élastique			Les balles brûlantes	
3			4		
	Les gendarmes et les voleurs			1, 2, 3 ... soleil !	
5			6		
	Le serpent furieux			Les marelles	

Equipe des gentils vampires


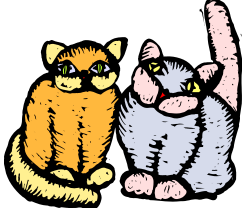



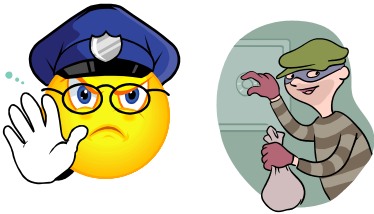
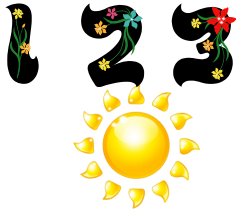
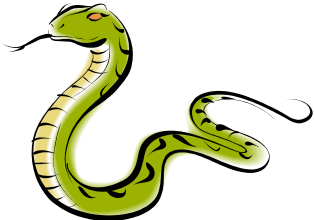



6			7		
	Le chat et la souris			Jeu de chats	
8			9		
	La queue du diable			Jeux de balle au mur	
10			1		
	Jeux de l'élastique			Les balles brûlantes	
2			3		
	Les gendarmes et les voleurs			1, 2, 3 ... soleil !	
4			5		
	Le serpent furieux			Les marelles	



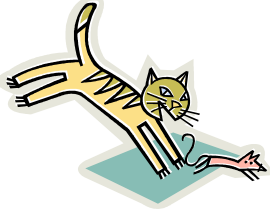
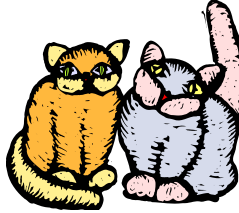



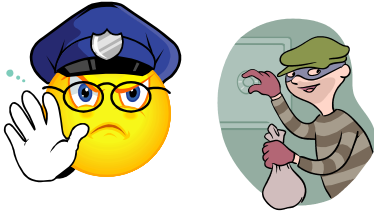

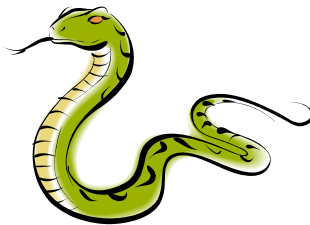

Equipe des citrouilles



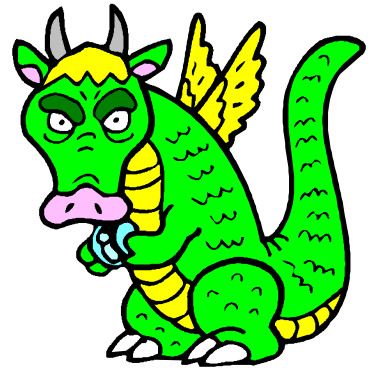
5	 <p>Le chat et la souris</p>		6	 <p>Jeu de chats</p>	
7	 <p>La queue du diable</p>		8	 <p>Jeux de balle au mur</p>	
9	 <p>Jeux de l'élastique</p>		10	 <p>Les balles brûlantes</p>	
1	 <p>Les gendarmes et les voleurs</p>		2	 <p>1, 2, 3 ... soleil !</p>	
3	 <p>Le serpent furieux</p>		4	 <p>Les marelles</p>	

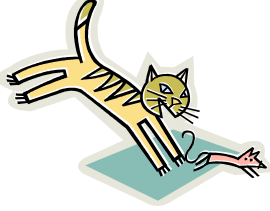
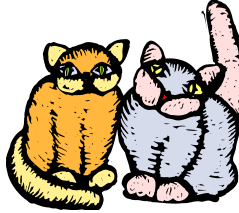




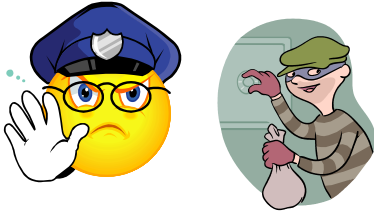

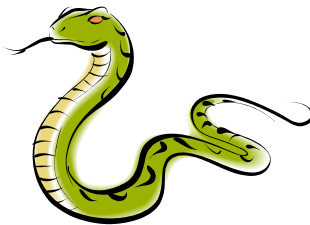

Equipe des gentils fantômes



4			5		
	Le chat et la souris			Jeu de chats	
6			7		
	La queue du diable			Jeux de balle au mur	
8			9		
	Jeux de l'élastique			Les balles brûlantes	
10			1		
	Les gendarmes et les voleurs			1, 2, 3 ... soleil !	
2			3		
	Le serpent furieux			Les marelles	

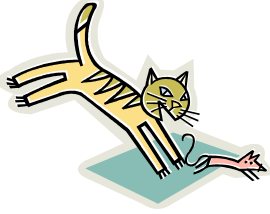
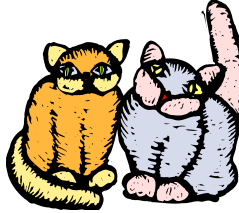




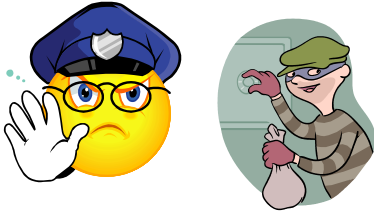

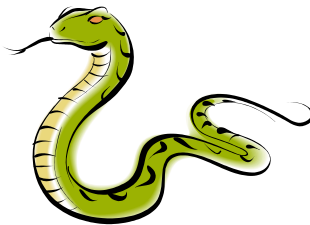

Equipe des dragons

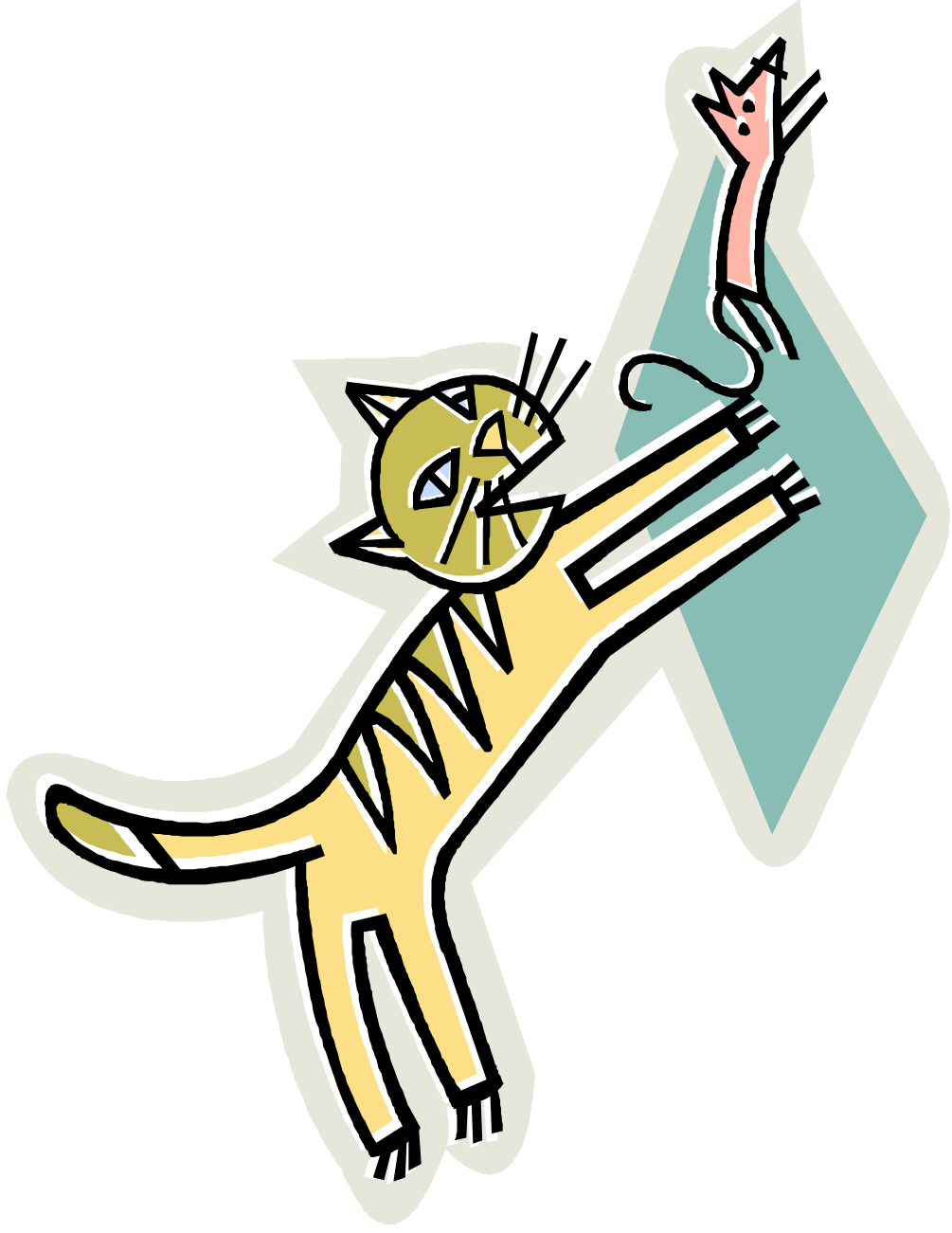


3			4		
	Le chat et la souris			Jeu de chats	
5			6		
	La queue du diable			Jeux de balle au mur	
7			8		
	Jeux de l'élastique			Les balles brûlantes	
9			10		
	Les gendarmes et les voleurs			1, 2, 3 ... soleil !	
1			2		
	Le serpent furieux			Les marelles	

Equipe des chauve-souris



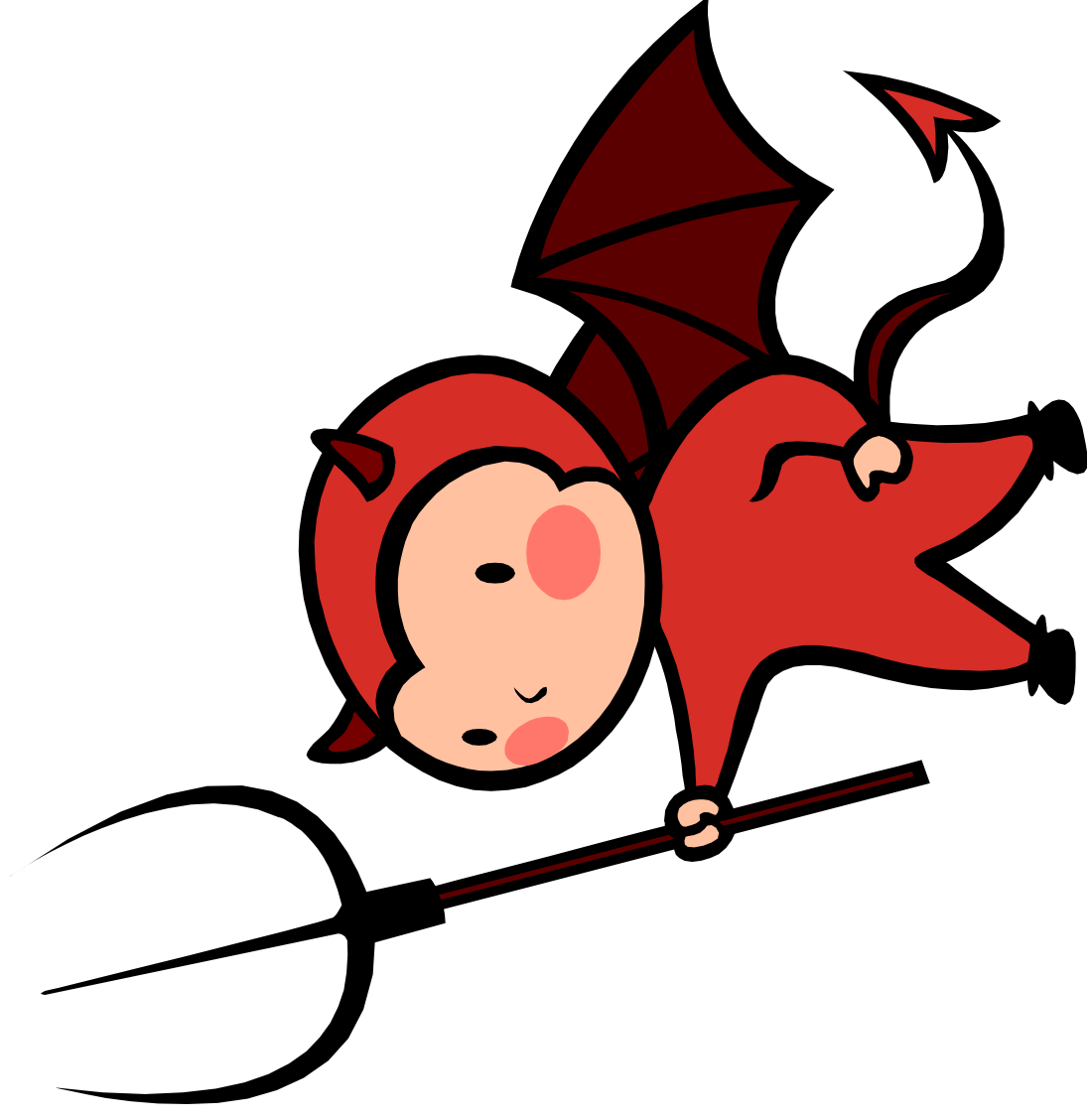
2			3		
	Le chat et la souris			Jeu de chats	
4			5		
	La queue du diable			Jeux de balle au mur	
6			7		
	Jeux de l'élastique			Les balles brûlantes	
8			9		
	Les gendarmes et les voleurs			1, 2, 3 ... soleil !	
10			1		
	Le serpent furieux			Les marelles	



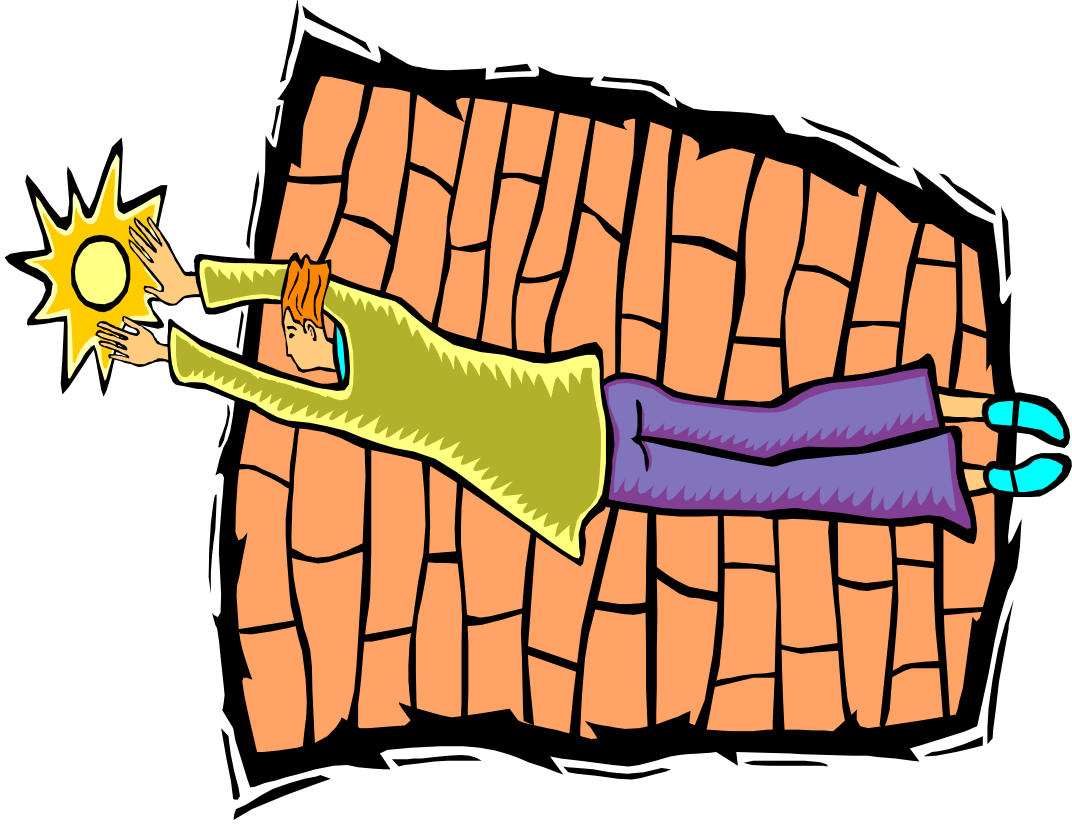
Le chat et les souris



Les jeux de chats



La queue du diable



La balle au mur



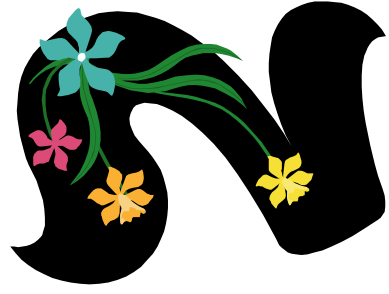
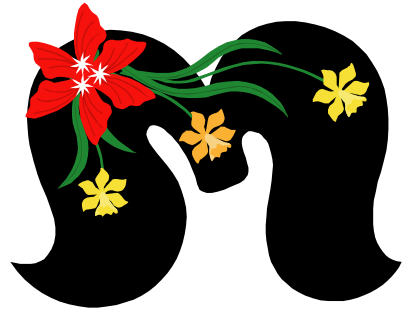
Le jeu de l'élastique



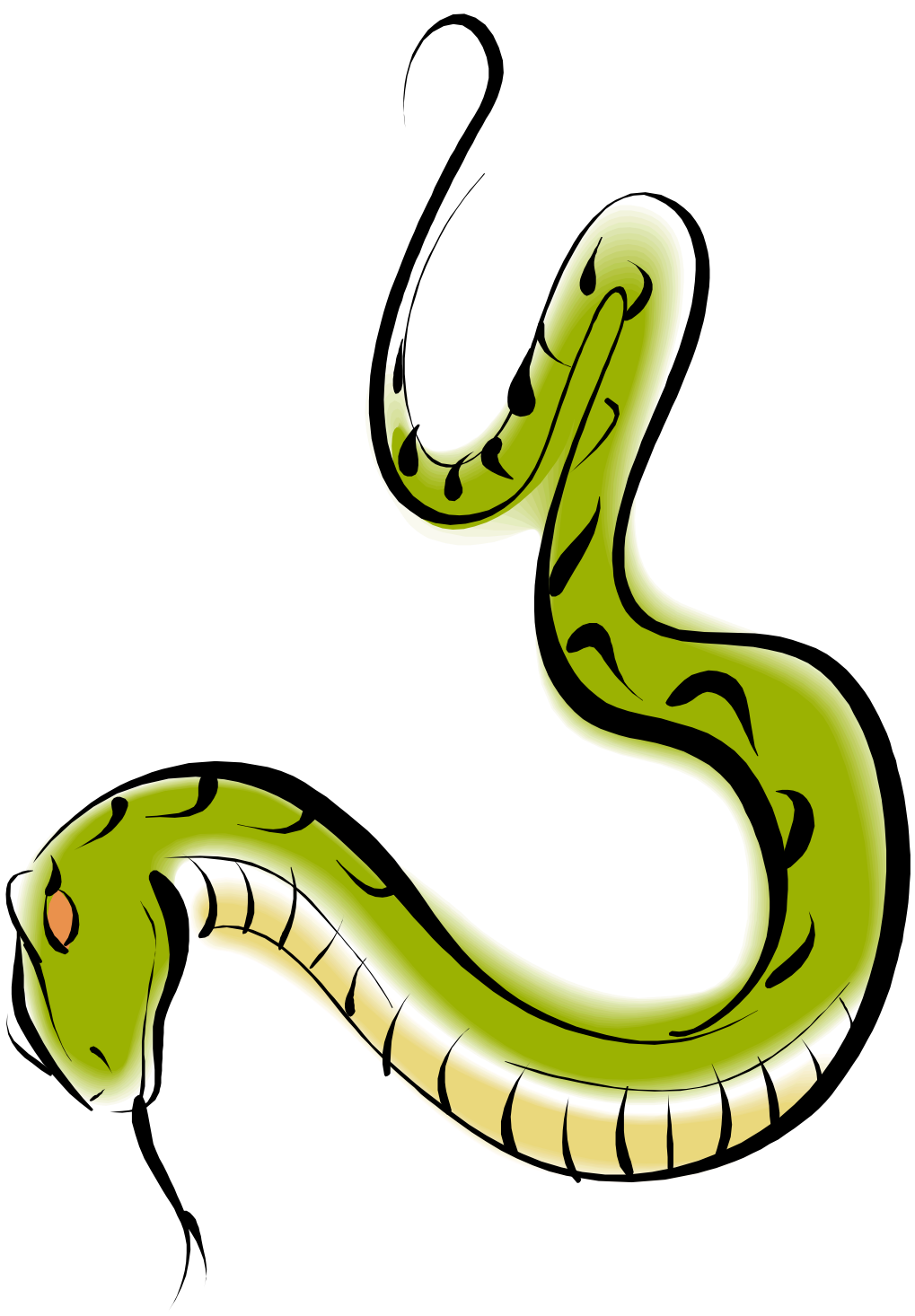
Les balles brûlantes



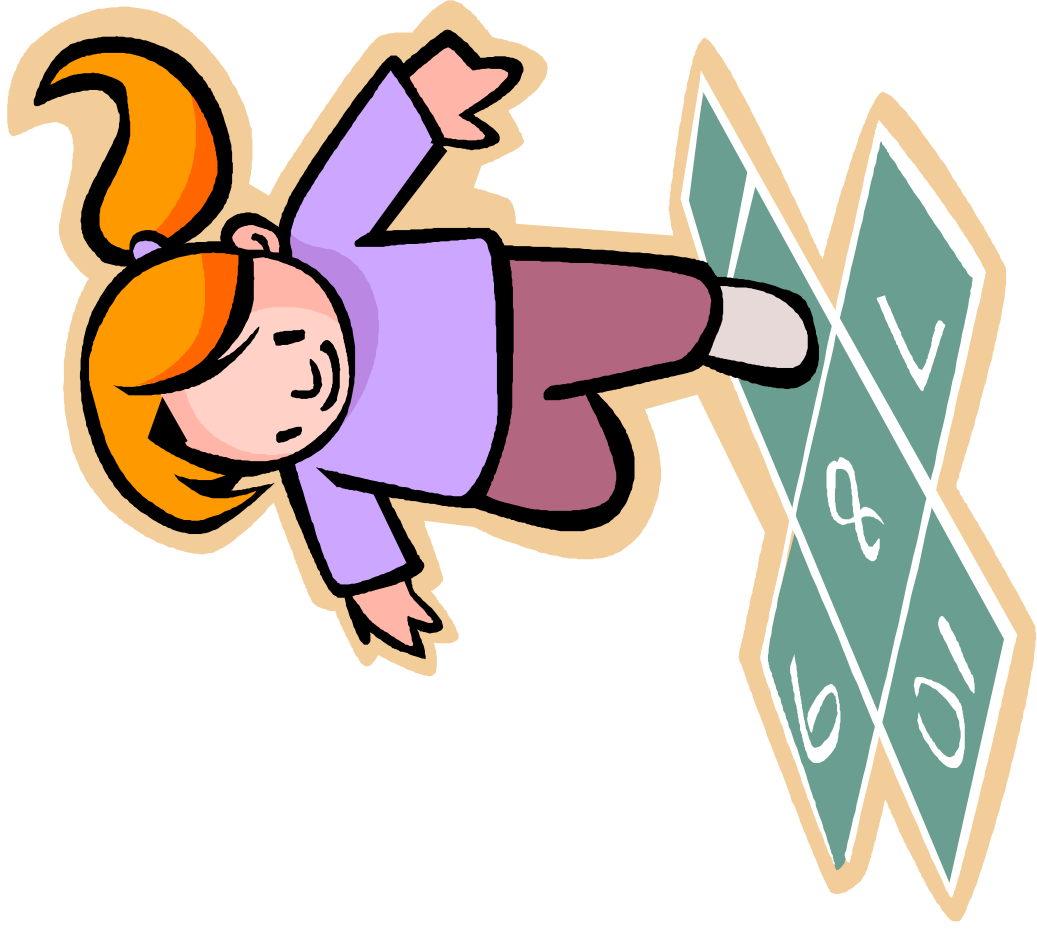
Les gendarmes et les voleurs



1, 2, 3 ... soleil !



Le serpent furieux



Les marelles