

Le loup

Début du jeu : Un joueur désigné comme loup compte jusqu'à 10, sans bouger. Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent se déplacer.

Déroulement du jeu : Le loup doit toucher les autres joueurs qui tentent bien sûr d'éviter le loup. **Lorsqu'un joueur est touché, il devient à son tour le loup.**

But du jeu : Réussir à ne pas être le loup le plus longtemps possible.

Texte initial

Le loup (Hajer et Souhil)

Le loup c'est quelqu'un qui compte jusqu'à 10 et il doit toucher les autres. Et quand il les touche. C'est lui ou elle le loup. Puis on continue comme cela.

Loup famille

Début du jeu : Un joueur désigné comme loup compte jusqu'à 10, sans bouger. Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent se déplacer. Le loup est donc seul au départ, mais sa famille va s'agrandir.

Déroulement du jeu : La famille de loups doit toucher les autres joueurs qui tentent bien sûr d'éviter les loups. **Lorsqu'un joueur est touché, il rejoint la famille de loups.**

But du jeu : Le dernier joueur à ne pas être touché a gagné.

Textes initiaux

Loup famille (Ajan et Abdoulaye)

La règle du jeu c'est de courir sans se faire toucher et si tu te fais toucher alors tu es le loup avec la personne qui t'as touché.

Loup famille (Djasmine et Younes)

Il y a soit une fille qui compte, soit un garçon. On doit courir et la personne doit nous toucher. Celui qui se fait toucher est avec la personne. Le dernier à ne pas être touché a gagné.

Cache-cache Loup

Début du jeu : Un joueur désigné comme loup compte jusqu'à 60, sans regarder les autres. Pendant ce temps, **les autres joueurs se cachent**. Il est donc le seul à chercher au départ mais il va bientôt se faire aider.

Déroulement du jeu : Le loup doit trouver les autres joueurs et les toucher. **Lorsqu'un joueur est touché, il rejoint le loup pour aider à chercher les autres.**

But du jeu : Le dernier joueur à ne pas être touché a gagné. Le premier joueur trouvé par le loup du départ, devient le loup et commence à compter pour la manche suivante.

Textes initiaux

Cache-cache Loup (Inès et Anas)

Les règles du jeu. On doit se cacher et il y a une personne c'est le loup. Il doit nous trouver et nous toucher. Après il doit nous chercher avec lui. Ensuite le dernier trouvé gagne la partie.

Cache-cache Loup (Djasmine et Younes)

Il y a celui qui compte et tous les autres qui ne comptent pas. Ils devront se cacher et quand il a fini de compter il doit les toucher. Le dernier qui n'est pas touché a gagné.

Cache-cache Loup (Hajer et Souhil)

le loup cache-cache c'est quelqu'un qui compte jusqu'à 60. Quand il a fini de compter, il doit les trouver et les toucher. Et quand il les touche il doit trouver les autres. Le dernier qui n'est pas touché a gagné. Et le premier trouvé il doit compter.

Le pot de colle

Début du jeu : Un joueur désigné comme le pot colle compte jusqu'à 10, sans bouger. Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent se déplacer.

Déroulement du jeu : Le pot de colle doit attraper et enlacer les autres joueurs qui tentent bien sûr d'éviter le pot de colle. **Lorsqu'un joueur est enlacé, il devient à son tour le le pot de colle.**

But du jeu : Réussir à ne pas être le pot de colle le plus longtemps possible.

Textes initiaux

Pot de colle (Inès et Anas)

Les règles du jeu c'est de suivre pour lui faire un calin. Et si on te fait un calin tu seras le pot de colle. Mais tu n'as pas le droit de toucher parce que ce n'est pas loup normal. Mais il suffit de lui faire un calin.

Cela se joue à plusieurs personnes.

Pot de colle (Lila et Kléa)

le but du jeu c'est d'attraper une fille et de lui faire un calin pour que ce soit elle le pot de colle. Il n'y a toujours qu'un seul pot de colle.

Loup glacé

Début du jeu : Un joueur (ou un groupe de joueurs) désigné comme loup compte jusqu'à 10, sans bouger. Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent se déplacer.

Déroulement du jeu : Le loup (ou la famille de loups) doit toucher les autres joueurs qui tentent bien sûr d'éviter le(s) loup(s). Lorsqu'un joueur est touché, **il est glacé : il n'a plus le droit de bouger. Mais un joueur non glacé peut venir le libérer en le touchant.**

But du jeu : Réussir à échapper au(x) loup(s) le plus longtemps possible et libérer ses camarades.

Textes initiaux

Loup glacé (Lila et Kléa)

si tu es le loup glacé tu dois toucher le joueur pour qu'il soit glacé. L'autre joueur doit toucher l'autre joueur pour qu'il soit libéré.

Il peut y avoir plusieurs loups.

Quand un joueur est touché il est glacé : il n'a plus droit de bouger.

Loup glacé (Rares et Hasan)

le loup glacé pour y jouer on doit choisir le loup. Pour ça il faut faire plouf-plouf. Le loup c'est le dernier qui est choisi. Le but du jeu c'est que le loup touche tous les joueurs. Et s'il les touche tous il a gagné. Mais ils peuvent s'échapper. Si un mouton est glacé et qu'un autre mouton touche celui qui est glacé alors il est libéré.

L'épervier

Début du jeu : Un joueur est désigné comme l'épervier, et se place au milieu du terrain. Les autres joueurs se positionnent à distance, en face de lui.

Déroulement du jeu : L'épervier annonce "**épervier chasse !**". Les autres joueurs courent vers l'autre partie du terrain pour éviter d'être touchés par l'épervier et ses aides. **Si l'épervier touche un joueur, ce dernier rejoint le camp de l'épervier et doit aider à attraper les autres joueurs encore libres.**

But du jeu : Éviter d'être touché par l'épervier pour rester libre. Le dernier joueur non touché a gagné. Le premier joueur à avoir été touché devient à son tour l'épervier.

Textes initiaux

L'épervier (Assya et Kardelen)

Il y a un épervier. Il est au milieu. Il y a d'autres personnes. L'épervier dit :

– épervier chasse !

Les autres courent pour aller dans l'autre partie du terrain. Si l'épervier touche une autre personne alors il est avec l'épervier.

Le dernier ...

L'épervier (Meyem et Sead)

L'épervier c'est un jeu où on doit le toucher et celui qui est touché il doit être loup et il doit les attraper.

Foot (Ilyess et Alperen)

On fait pierre – feuille – ciseaux. Celui qui gagne fait l'engagement.

Si tu sors la balle du terrain alors il y a une touche. Au moment de la remise en jeu, les autres joueurs doivent être au moins à 3 mètres de toi.

Foot (Enzo et Seynabou)

Foot

Impossible d'élaborer une règle à partir de si peu d'informations. Il faudra travailler à nouveau sur la règle de ce jeu, en groupe.