

# Jeu - Pomme rouge, pomme perte

## Instructions

1. Ce jeu est une version de Feu rouge, feu vert.
2. Imprimez et découpez trois grosses pommes (rouge, jaune et verte).
3. Demandez aux enfants de s'aligner sur la ligne de départ d'un côté de l'aire de jeux.
4. De l'autre côté de l'aire de jeux, vous (l'enseignant) levez une pomme à la fois.
5. Lorsque la pomme rouge est levée, les enfants doivent s'arrêter et tenir la pose de l'arbre.
6. Lorsque la pomme jaune est levée, les enfants doivent marcher comme une girafe.
7. Lorsque la pomme verte est levée, les enfants doivent sauter à cloche-pied.
8. Le jeu termine lorsque tous les enfants se sont rendus à la ligne d'arrivée à l'autre bout de l'aire de jeux.

## Variantes

Soyez créatif et changez le type de mouvement que les enfants doivent faire pour chaque couleur de pomme.



## MATÉRIEL :

- 3 grosses pommes imprimées ou découpées (rouge, verte et jaune)



Intérieur



Extérieur

# Coccinelle, coccinelle, sauterelle

## Instructions

1. Ce jeu est une version de Pomme, pomme, poire (Duck, Duck, Goose).
2. Délimitez 2 cercles.
3. Séparez les enfants en deux groupes, chaque groupe s'assoit autour d'un cercle.
4. Choisissez un enfant de chaque groupe qui sera le cueilleur de pommes.
5. Le cueilleur de pomme marche autour du cercle et touche doucement la tête de chaque enfant en nommant « coccinelle » jusqu'à ce qu'il nomme finalement « sauterelle ».
6. L'enfant qui s'est fait toucher la tête lorsque
7. « sauterelle » a été nommé se lève et poursuit le cueilleur de pommes autour du cercle.
8. Le cueilleur de pomme et la sauterelle doivent sauter à cloche-pied pour se déplacer autour du cercle. Le cueilleur de pomme essaie de revenir à l'endroit dans le cercle où la sauterelle était assise, avant de se faire attraper par la sauterelle.

9. Si la sauterelle attrape le cueilleur de pommes, la sauterelle retourne à sa place et le jeu continue.
10. Si la sauterelle n'arrive pas à attraper le cueilleur de pommes, elle devient alors le cueilleur de pommes et le jeu continue.

## Variantes

Demandez aux enfants de se déplacer autour du cercle de différentes façons (ex : courir, gambader, galoper, pas chassés, etc.)



## MATÉRIEL :

- N/A



Intérieur



Extérieur

# Jeu - Pomme au four

## Instructions

1. Séparez les enfants en groupes de 5 ou 6.
2. Chaque groupe forme un cercle.
3. Chaque cercle a une pomme rouge et une pomme verte (balles ou poches rouges et vertes).
4. Choisissez 2 enfants qui tiennent les pommes. Ces deux enfants devraient être un à côté de l'autre dans le cercle.
5. À votre signal, la pomme rouge est passée vers la droite d'un enfant à l'autre et la pomme verte vers la gauche.
6. Par contre, avant de passer la balle à la prochaine personne, les enfants doivent d'abord lancer la pomme d'une main à l'autre 3 fois, puis la passer à la personne à côté d'eux.
7. Le jeu se termine lorsque les deux pommes arrivent dans les mains du même enfant.

## Variantes

- Demandez aux enfants de se tourner dos au centre du cercle pour qu'ils ne puissent pas voir où sont rendus les deux pommes.
- Demandez aux enfants de placer leur main droite/gauche dans leur dos pour qu'ils ne puissent passer qu'avec leur main droite/gauche.
- Demandez aux enfants de tenir la pose de la girafe en passant la pomme autour du cercle.



## MATÉRIEL :

- Poches ou balles rouges et vertes



Intérieur



Extérieur