

CADÈRNE DE JEÛS D'ESPORT EN ETRARIE





Jeûs pour se bonjourer, se perzenter
Jeux pour se saluer, se présenter



Jeûs pour aprendr les couloures
Jeux pour apprendre les couleurs



Jeûs pour aprendr les nombrs
Jeux pour apprendre les nombres



Jeûs coutumiérs
Jeux traditionnels

Lexique souvent réutilisé
Le motier a garder ao runje

un terrain = ene carée
un ballon = ene teuqe
un joueur = un jouou
une joueuse = ene jououere
un adversaire = un contr-coursou
gagner = avoir la pouche, gangner la potée
On a gagné = j'ons-z û la pouche !
Perdre = étr rousti, étr batu
être éliminé = Étr hors de boce, étr dehori
On a perdu = je somes roustis, je somes batus
Lance ! Passe ! = Envaye !

toucher = biter
attraper = haper
marcher = cheminer
courir = coure
traverser = tracer



MON PETIT NOM

Objectif : Se présenter / Donner son prénom

Aboutement : se perzenter / Dire son petit nom

Métr-rèle :

Les jouous sont en ronde, chomès.
Chaque garçaille a de dire vitement
**"Mon petit nom a mai, c'ét..., C'ét
pouint ...** (son vaizin de gaoche ou ben
le sien qì recepe la teuge a votr bada).

Ou ben **"Ét... qe je m'ahuche. Ét pouint
... qe je m'ahuche)**

Principe :

Les joueurs sont en ronde, debouts.
Chaque enfant doit dire très vite **"Mon
petit nom a mai, c'ét... (son prénom à
lui) C'ét pouint"** (son voisin de
gauche ou celui a qui il lance le ballon
comme vous préférez)

Ou **"Ét ... qe je m'ahuche. Ét pouint ...
qe je m'ahuche !"**

Ghiderèles/ Déroulement :

Enseignou-ere : **Mézë, c'ét de fére ene ronde.** (Faites les gestes en écartant les
deux bras. Si des élèves trainent dîtes leur **"Haï don, fezens ene ronde !"**, une
fois que c'est fait vous pouvez ajouter **"Vra ben"**)

Chaque de nous a de dire son petit nom **"Mon petit nom a mai, c'ét Anita. C'ét
pouint Jerom."**

MON PETIT NOM : Les enfants sont en rond, debouts.

Chaque enfant doit dire très vite et
sans se tromper « **Mon petit nom a mai c'ét, c'ét pouint.....** » (nom du
voisin) ou « **Ét Qe je m'ahuche, ét pouint qe je m'ahuche** »



MON BONJOU TE VA !

Aboutement : se bonjourer / Ageneutr le petit-nom és aotrs

Objectif : se saluer / Apprendre le prénom des autres

Métr-rèle :

En ronde, l'ebluçon A abrive eune teuqe a l'ebluçon B e i le bonjoure. «**Mon bonjou te va B »**».

- Teuqe ercepée, l'ebluçon B ressiout e l'abrive a ene aotr en li dizant **"Mon bonjou te va C" ;**
- Teuqe pount ercepée, l'ebluçon B ét hors de boce é les aotrs li dizemt **"A la perchaine B !" Ou "Tatôt B !"**

Principe :

En cercle, l'élève A lance un ballon à l'élève B et il le salue «**Mon bonjou te va B »**».

- Balle rattrapée, l'élève B continue et l'envoie a un autre en lui disant **"Mon bonjou te va C" ;**
- Balle non réceptionnée, l'élève B est éliminé et tout le monde lui dit **"A la perchaine B !" Ou "Tatôt B !"**

Ghiderèles/ Dérroulement :

Ensegnou-ere : **Mézë, c'ët de fére ene ronde.** (Faites les gestes en écartant les deux bras. Si des élèves trainent dites leur **"Haï don ! Fezons ene ronde !" ,** une fois que c'est fait vous pouvez ajoutez **"Vra ben !")**

Ergardéz ben, j'e ene teuqe. J'la lance a ene coterie e je le bonjoure **"Mon bonjou te va Maxime !"**

- Eustra Maxime a ercepë la teuqe ! E i me repond :

Ebluçon : **"Mon bonjou te va cllâssier (ou cllâssiere)"** Il abrive don la teuqe a ene aotr en li dizant **"Mon bonjou te va Enzo !" .**

- Bondla il a pount ercepë la teuqe, le vla su le cotë. Je li dizons tertout d'ensembl **"A la perchaine Maxime !" ou "Tatôt Maxime"** (pour les petits qeniaos).



LE DELOJOU

Aboutement : se bonjourer / Ageneutr le petit-nom és aotrs

Objectif : se saluer / Apprendre le prénom des autres

Principe :

- Un seul enfant est debout derrière le groupe et se déplace.
- Lorsqu'il le souhaite il s'arrête derrière un élève. Il toque sur la tête en disant : « Dao, Dao, Dao !!! »
- L'enfant répond : "Qhi q'êt don ?" ou "Coment qe t'âs nom ?"
- Il répond : "Je ses... " ou "J'e nom"
- L'enfant assis reprend : "Qhi qe tu veûs ?"
- L'enfant debout répond : « Ton ôtë. »
- Les deux enfants se lèvent, se mettent dos à dos.
- Au signal de l'enseignant, ils partent en courant chacun dans un sens et font le tour du cercle.
- Celui qui arrive en premier s'assoit.
- Celui qui arrive en deuxième toque sur la tête d'un autre camarade.

Métr-rèle :

- Premier j'alons nous sieuter en cercl.
- Un ebluçon ét derrere le souéton e se mouve entour.
- Cant q'i veût, i se bourde derrere un ebluçon.
- I li toqe su sa tête e dit "Dao, Dao, Dao !!!"
- La garçaille repont : "Qhi q'êt ?" ou "Coment qe t'âs nom ?"
- I repont : "Je ses " ou "J'e nom"
- La garçaille sieutée dit : "Qhi qe tu veûs ?"
- La garçaille chomée repont, "Ton ôtë."
- Les deûz garçailles se choment, dôs a dôs.
- Cant qe le clâssier subele, chaque coure a se n-n aler chaque den son amain e i font le tour du cercl.
- Sti-la q'arive en permier se sieute (s'assit).
- Sti-la q'arive en deûzieme toqe su sa tête a eune aotr coterie e

Variables sur l'activité

- Cycle 2 : Qheule coulour qe t'emes le mieûs ? nombr ? lettr ? bêtes ? hardes ?...
- Cycle 3 : Au lieu de répondre par un prénom, le thème choisi peut être un métier : « Qhi q'êt ton metier ? »
- "Je ses... clâssier, boulanjier, bouchier, medecin, souegnou, segretouere, ecrivou, lererier, postou de lettrs, paissonier..."



DEBLÂME NOUS M. CROCODILE

Aboutement : Apprendre les couleurs

Objectif : Apprendre les couleurs

Métr-rèle :

Entre deux règles, n-i a un ruzè. Les joueurs sont chomés derrière une règle. Le crocodile est li den le ruzè. Les élèves questionnent **"Deblâme nous M. Crocodile, je pouons-ti tracer le ruzè ?"**

Il répond : **"Faot étr pouillé o du ... (ex : bleu)."**

Les joueurs pouillés d'o la couleur-la trace le ruzè en cheminant. Les joueurs qui sont pas pouillés o du bleu sont den l'oblige de courir pour pas étr hapés par le crocodile.

Principe :

Entre deux lignes, il y a la rivière. Les joueurs se tiennent derrière une ligne. Le crocodile est dans la rivière. Les élèves demandent **"Deblâme nous M. Crocodile, je pouons-ti tracer le ruzè ?"**

Il répond : **Faot étr pouillé o du (ex : bleu)**

Les joueurs portant cette couleur peuvent traverser tranquillement. Les joueurs n'ayant pas cette couleur doivent courir pour ne pas être attrapés par le crocodile.

Ghiderèles / Déroulement :

Enseignant : **"Qui qui voudrait étre le crocodile ? Bastien ? Bon de même. Allez Bastien tu restes den le ruzè. (L'emmener entre les deux lignes, l'endroit qui est la rivière.)"**

Les autres, allez espérer derrière la règle. (Montrer la ligne au sol et inviter les enfants à se mettre derrière la ligne. Les joueurs attendent derrière la ligne.)

- **Mézè c'est de hucher : «Deblâme nous Monsieur Crocodile, je pouons-ti tracer le ruzè ? Erpaisséz ! [Deblâme nous Monsieur Crocodile, je pouons-ti tracer le ruzè ?] » (Faites répéter.)**

- **M. Crocodile répond : "Faot étr pouillé en jaune." (rouge, orange, paivre, rose...) [Faut étr pouillé en jaune] . Les joueurs qui ont du jaune sur eux peuvent cheminer tranquillement pour tracer le ruzè, les autres ont de courir si le crocodile peut les haper (faire le geste de marcher tranquillement, de courir, d'attraper). Le sien qui est hapé devient de la coterie au crocodile et va li donner la main pour haper d'autre monde.**



LE FILET DE PÊCHE

Aboutement : Apprendre les nombres ou repasser dessus

Objectif : Réactivation ou apprentissage des nombres

Métr-rèle :

Les pêcheurs sont en ronde, c'est le filet. Les poissons ont devotio de tracer le filet. Les pêcheurs chouchouissent un limerot et content. Ils mettent les bras à bas quand ils arrivent au limerot-là.

Si les poissons sont encore dans le filet quand la ronde est close, ils deviennent des morceaux du filet.

Principe :

Les pêcheurs forment un cercle, c'est le filet. Les poissons veulent traverser le filet.

Les pêcheurs choisissent un numéro et comptent. Ils baissent les bras quand ils arrivent à ce numéro.

Si les poissons sont encore dans le filet quand le cercle se ferme, ils deviennent une partie du filet.

Ghiderèles/ Déroulement :

Classement : J'allons se partager la classe en deux (Vous divisez la classe en 2).

Vous autres vous êtes les pêcheurs... Vous autres vous êtes les poissons...

- Les pêcheurs, mézè c'est de faire une ronde en se tenant les poignets. Chouchouissez un limerot entre vous et quinze. Faites point le dire des poissons bé sur. (Les aider si besoin). Mézè faites la ronde d'entour et comptez **Yun, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf, dix, onze, douze, treize, quatorze, quinze** (n'hésitez pas dans cette phase de consignes à faire compter plusieurs fois)... Quand vous arrivez au limerot chouchouisez c'est de mettre les bras à bas.
- Les poissons ! Quand les pêcheurs sont à compter vous pouvez courir et tracer la ronde (mimer la course pour traverser la ronde) mais dame prenez garde à point vous faire happer par les pêcheurs ! Si vous êtes encore dans le filet quand le limerot s'ouvrira, vous aurez point gagné la potée et vous serez dans l'obligation d'aller faire la ronde d'aujourd'hui.



NANON POUCHETTE

Aboutement : chanter ene rimandelle, aprendr les jous de la semaine

Objectif : Chanter une comptine, apprendre les jours de la semaine

Métr-rèle :

Les jouous sont sieutës en ronde, les
zieûs cloz. Un jouou ét chomë, en
dehò de la ronde, c'èt Nanon
Pouchette ? Nanon a un mouchouer.
Nanon chemine tranqhile entour de la
ronde e les aotrs chantent. Nanon fèt
chaer son mouchouer derrère ene
coterie e gemence a coure. Les jouous
s'eretent de chanter e ergardent
derrère yeûs. Sti-la q'a le mouchouer
le prend e tâche de haper Nanon.
Si Nanon s'en chevit a se sieuter
avant qe le jouou le hape, i gangne la
potée e l'aotr devient Nanon
Pouchette.

Principe :

Les joueurs sont assis en cercle les yeux
fermés. 1 joueur est debout, en dehors
du cercle, c'est Nanon Pouchette.
Nanon pouchette a un mouchoir.
Nanon marche tranquillement autour du
cercle et les autres chantent. Nanon
fait tomber son mouchoir derrière un
camarade et commence à courir. Là les
joueurs s'arrêtent de chanter,
regardent derrière eux. Celui qui a le
mouchoir le prend et essaie d'attraper
Nanon. Si Nanon réussit à s'asseoir
avant que ce joueur le rattrape, il gagne
et l'autre joueur devient Nanon
Pouchette.

Ghiderèles/ Déroulement :

Ensegnou·ouere : **Aloure qhi qi vouraet étr Nanon Pouchette ? Liza ? Bon de
même.**

Pour les aotrs, mézë, c'èt de fére ene ronde. Sieut'ous. (faire les gestes si ce
n'est pas acquis et bien indiquer a Nanon quil reste debout.)

J'alons chanter (sur l'air de "le facteur n'est pas passé) :

"Nanon Pouchette a adirë ([adireu = perdu) **son mouchouer** ([mouchoueu]).

Qheu ([Tcheu]) **jou q'o va le reterouer ?**

Lundi, mardi, merqerdi, jeûdi, venderdi, samadi, dimaine.

Ouvere les zieûs ([l'zieuilles])!"

Erpaisséz (répétez).

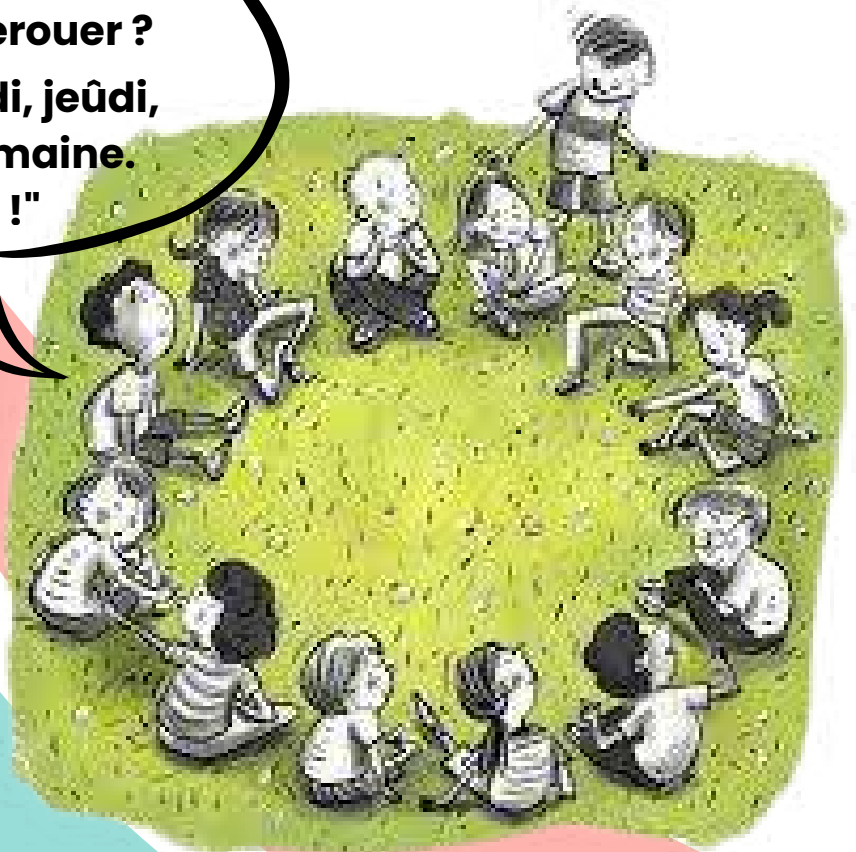
(Pendant que les autres continuent de chanter) **Long la chanson, Nanon tu
chemines tranqhile, pès tu fès chaer ton mouchouer derrère un jouou. Pès tu
cours, tu cours entour du rond cant q'i dizen "Ouvère les zieûs !".**

Vous aotrs, ergardéz derrère vous pour vaer si qe n-i a le mouchouer.

Si n-i a le mouchouer faot le rasserer e coure pour haper Nanon.

- Si Nanon s'en chevit de se sieuter avant qe vous le hapéz, il a gagnë la potée. Sti-la qi taet a coure devient li Nanon Pouchette.
- Si Nanon ét hapë, il ét hors de boce e va den le qheur de la ronde. Sti-la qi taet a coure devient li Nanon Pouchette.

**• "Nanon Pouchette a
adirë son mouchouer.
Qheu jou q'o va le reterouer ?
Lundi, mardi, merqerdi, jeûdi,
venderdi, samadi, dimaine.
Ouvre les zieûs !"**





LA TEUQE ÉS PRINZONIÉRS

Aboutement : enterluzer des dirijements, "abriver", "biter"

Objectif : comprendre des consignes, "abriver", "biter",

Métr-rèle :

L'aire de jeûs ét separtie en deûz carées, partaijées yelles etout en deûz cartièrs : yeune pour jouer d'o son eqhipe, l'aotr q'èt ene prinzon (=casteouane) pour embarer les jouous de l'aotr bord.

Sti-la q'a la teuqe a de biter des jouous de l'aotr eqhipe.

Un jouou q'èt bitë va en casteouane. Pour dehorì, c'èt de toucher un jouou de l'aotr eqhipe cant j'avons la teuqe.

Un jouou q'a la teuqe a don deûz chouéz : tâcher de biter des jouous de l'aotr eqhipe ou l'abriver a ses coeqhipièrs pour se debarer.

L'eqhipe q'a gagnë la pouche ét l'eqhipe q'a minz tous les aotrs jouous en casteouane.

Principe :

Le terrain de jeu est divisé en deux camps, chaque camps est lui-même partagé en deux parties : une zone libre de jeu pour son équipe, une zone prison pour enfermer les joueurs de l'équipe adverse.

Celui qui a le ballon doit toucher des joueurs de l'autre équipe.

Un joueur touché va en prison du côté adverse. Pour en sortir, il faudra toucher un joueur adverse quand on a le ballon.

Un joueur qui a le ballon a donc deux choix : essayer de toucher des joueurs de l'équipe adverse ou le lancer à ses coéquipiers pour qu'ils se libèrent. L'équipe gagnante est l'équipe qui réussit à mettre tous les adversaires en prison.

Ghiderèles / Déroulement :

Enseignou·ere : J'alons lever deûz eqhipes (faire les deux équipes), **chaque va se chomer d'un bord e de l'aotr, chaque den sa carée** (guider si besoin).

Anet, j'alons don jouer a la teuqe és prinzonièrs.

L'idée, c'èt d'abriver la teuqe (faites le geste de lancer):

- pour biter les jouous de l'aotr eqhipe. Du coup-la i se n-n'ale en casteouane.
- ou ben pour saover notr coterie qi seraet en casteouane.

L'eqhipe q'ara la pouche ça sera yelle q'ara minz en casteouane tous les jouous de l'aotr bord. L'eqhipe roustie sera yelle q'a pus un jouou den l'aire.

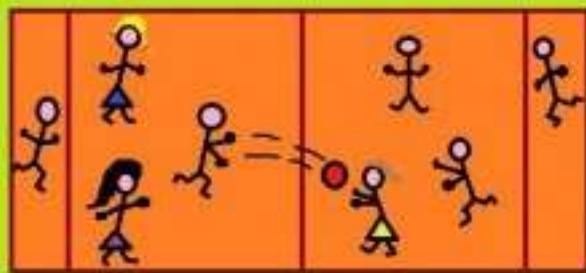
Je vâs abrîver la teuge a haot, l'eqhipe qî la hape va don qemencer.

L'idée c'êt de prendr la teuge e de biter un sien de l'aotr eqhipe. Si q'i hape la teuge, c'êt li qî va tacher de biter les jouous de l'aotr eqhipe. Si q'il ét bitë i se n-n'ale en casteouane, en prinzon don. (L'idée est de reprendre les consignes en gallo mais cette fois en action)

Mézë, c'êt d'abrîver !

(Un élève a été touché) Ah tu des [deu] te n-n'aler en casteouane ! (Vous lui montrez) Vous aotrs, les jouous, mézë, ça sera de chouézi :

- Abrîver la teuge pour... (Arrêtez-vous dans l'explication pour voir si les élèves ont retenu) biter un jouou de l'aotr eqhipe
- Ou ben abrîver la teuge a votr coterie q'êt... (Arrêtez-vous dans l'explication pour voir si les élèves ont retenu) en casteouane... pour q'i tâche de se debarer.



DEN LE CLLÔZ AO PERE GAOTIER

Aboutement : tarvâiller la memouere d'ouvraije, motier dés bêtes

Objectif : travailler la mémoire de travail, vocabulaire des animaux

Métr-rèle :

Les jouous sont sieutës en ronde. Un jouou entame le jeu e bâille un nom de bête. I dit **"Den le cl Lôz ao pere Gaotier, n-i a ... (parempl) eune bode (génisse)"**. Le sien q'êt a sa drete a d'erpaïsser e de mettr un aotr nom de bête en pus. **"Den le cl Lôz ao pere Gaotier, n-i a ene bode e ... (parempl) un cheva !"**. A châte après d'erpaïsser e de bâiller un nouviao nom de bête diq'ao bout du tour. Pour aler pus lein, les ebluçons peuvent reberchigner la bête etout.

Principe :

Les joueurs sont assis en cercle. Un jouer commence le jeu en donnant un nom d'animal. Il dit **"Den le cl Lôz ao pere Gaotier, n-i-a ... (par exemple) eune bode."** Celui qui est à sa droite doit répéter et ajouter un nom d'animal. **"Den le cl Lôz ao pere Gaotier, n-i a eune bode e ... (par exemple) un cheva !"**. Tous doivent répéter à tour de rôle en ajoutant un nom d'animal à chaque fois jusqu'à la fin du tour. Pour aller plus loin, les élèves peuvent aussi mimer l'animal.

Ghiderèles/ Déroulement :

Enseignou-ouere : **Mézë, c'êt de fère eune ronde. Sieut'ous (ou Assi'ous).** (faire les gestes si ce n'est pas acquis)

L'enseignant prend part au jeu.

Hai'don ! J'enraye ! :

"Den le cl Lôz ao pere Gaotier, n-i a eune bode."

A v-s-aotrs d'erpaïsser astoure. Cai (ou qhi) c'êt-ti qe n-i a d'aotr ?

L'enseignant peut répéter le début de la phrase en même temps que l'élève pour l'aider un peu.

Les élèves doivent répéter à tour de rôle : **"Den le cl Lôz ao pere Gaotier, n-i a eune bode, un cheva, un marcaod, un ouézè, eune biquette,..."**

MELI-MELA

Description : Pour le 1er temps du jeu : rapporter le plus de fruits et légumes différents.

Pour le 2è temps du jeu : réaliser un visage/un personnage avec les fruits et légumes rapportés.

Pour le 3è temps du jeu : découvrir les œuvres des autres équipes.

Nombre de joueurs : Equipes de 8 à 10 élèves de la petite section jusqu'au CM2.

Matériel : Pour un terrain de jeu (avec x équipes) :

- Images de fruits et légumes, plastifiées et découpées (imagier en pièce-jointe : 6 planches représentant 20 fruits et légumes différents). Conseil :

Nombre d'équipes constituées, sur le même terrain (8 à 10 enfants par équipe)	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nombre de lots de 6 planches de fruits et légumes à imprimer, plastifier et découper	2	2	3	3	4	5	5	6	6

24 plots :

✓ 20 plots : sous chacun d'eux, plusieurs images d'un même fruit ou d'un même légume.

✓ 4 plots : rien dessous (ni fruit ni légume).

Pour chaque équipe sur le terrain :

- 1 cerceau (= assiette) + 1 marque au sol (corde, languette ou craie = ligne de départ).

TEMPS DE JEU

- 1er temps (environ 3 minutes) : Courons au marché !
- 2ème temps (environ 3 minutes) : Place aux artistes !
- 3ème temps (pas de durée définie) : Tous au musée !

ORGANISATION

Les équipes sont disposées autour d'un cercle.

Au sein de chaque équipe, les joueurs sont en binômes (ils se donnent la main).

Constituer 1 trinôme si nombre impair de joueurs. Au minimum, 4 binômes par équipe.

Les binômes se placent en file indienne, derrière leur ligne de départ.

A côté de chaque équipe, un cerceau (= l'assiette).

Au centre du cercle, 24 plots espacés d'au moins 1 mètre.

DEROULEMENT

1er temps du jeu (environ 3 minutes) : Courons au marché ! Hai don ao marchië !

Rapporter le plus de fruits et légumes différents du marché.

Fara avoir le pus de frut e de leghume diferents den vôtr eqhuelle !

Au signal (visuel ou auditif), au sein de chaque équipe, le binôme N°1, en se donnant la main :

1. Passe sous le pont formé par les autres binômes (aussitôt le binôme N°2 avance jusqu'à la ligne de départ).
 2. Contourne le cerceau (= assiette).
 3. Court vers le centre (= champ de plots).
 4. Soulève un plot et un seul :
 - ✓ Si fruit ou légume dessous : il en rapporte un.
 - ✓ Si rien : il rentre bredouille.
 5. Repose le plot.
 6. Repasse sous le pont de son équipe (aussitôt le binôme 2 s'élance en suivant le binôme 1).
 7. Dépose le fruit ou le légume dans son cerceau (= assiette).
 8. Se positionne en queue de file indienne et forme un pont.
- IMPORTANT : chaque équipe doit veiller à rapporter le plus de fruits et légumes différents.

2ème temps du jeu (environ 3 minutes) : Place aux artistes !

Au sein de chaque équipe, les enfants se rassemblent autour du cerceau.

Avec tous les fruits et légumes rapportés, ils réalisent un visage ou un personnage.

IMPORTANT : veiller à ce que tous les enfants participent à la réalisation.

3ème temps du jeu : Tous au musée !

Proposer aux équipes d'aller découvrir les réalisations des autres.

« Découvrez, Observez avec vos yeux ... pas avec vos mains ! »

Prendre des photos pour garder trace des réalisations éphémères des équipes (exposition ...).

Variables possibles pour d'autres manches

Pour le 1er temps du jeu :

- A l'annonce du meneur, passer : « sous le pont », « sur le pont » ou « slalomer » (entre les binômes).
- Mélanger les fruits ou légumes sous les plots.
- Pas le droit de rapporter 2 fruits ou 2 légumes identiques.
- Augmenter le nombre de plots vides.

Pour le 2ème temps du jeu :

- Au sein de chaque équipe, après un temps d'échange, chaque enfant prend au moins un fruit ou légume récolté et le positionnera.

Représentation d'1 terrain de jeu avec 4 équipes :

