



# Chat perché

## Déroulement du jeu :

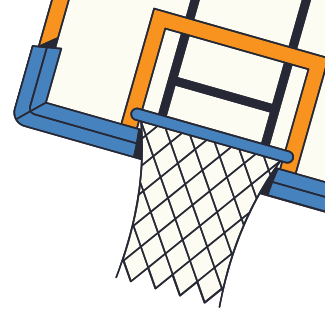
Un ou une enfant est désigné-e comme “**chat**”. Pour ne plus l’être elle ou il doit toucher un ou une autre enfant appelé-e “souris”.

Pour échapper au chat, les souris peuvent courir vite et aussi “**se percher**”, c’est-à-dire monter partout où cela est possible : une pierre, un banc, un muret, une marche... Pour que cela soit accepté il faut que les pieds ne touchent plus le sol.

## Les règles du jeu pour inclure tout le monde :

- **Groupe mixte d’enfants** : pour pouvoir jouer à ce jeu, il faut que le groupe d’enfants souhaitant y jouer soit mixte, c’est-à-dire qu’il comprenne *des filles et des garçons en nombre équivalent*.
- **Inclusion des élèves en situation de handicap** : une attention particulière est portée à *inclure le plus possible d’enfants souhaitant participer*, quelle que soit leur condition physique ou handicap.
- **Désignation égalitaire du chat** : en début de jeu, *le chat sera désigné en tirant au sort*. Pour cela, vous pouvez utiliser une comptine ou alors vous munir de petits papiers sur lesquels vous écrivez votre prénom, et l’un ou l’une d’entre vous en pioche un au hasard : c’est elle ou lui le chat !
- **Se percher oui, mais pas trop longtemps** : les souris perchées *ne peuvent pas le rester plus de 5 secondes*. Une fois perchées, elles comptent jusqu’à 5 à haute voix et ensuite repartent.
- **Annoncer qu’un nouveau chat a été touché** : chaque fois qu’un chat touche une souris, *elle ou il doit dire “chat !” ou bien “touché-e !”* à haute voix pour que tout le monde sache qu’il y a désormais un nouveau chat.
- **Fin du jeu** : la partie se termine quand les enfants le décident *d’un commun accord*.





# Basketball

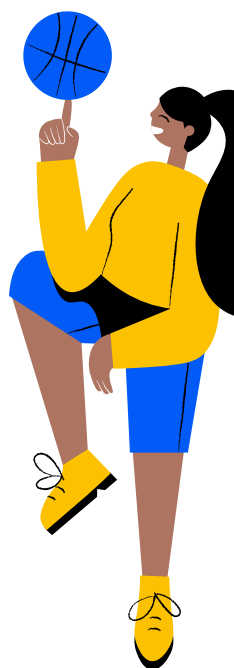
## Déroulement du jeu :

Pour jouer, il faut constituer **deux équipes de 4 à 6 personnes chacune**. Le but est d'avoir le plus de points en marquant des paniers.

**Au début du match**, l'engagement est effectué par l'arbitre sous la forme d'un "entre-deux". Pour cela, une joueuse ou un joueur de chaque équipe se place face à son adversaire, derrière la ligne du milieu de terrain, en direction du panier où il ou elle doit marquer. L'arbitre lance alors la balle en l'air au dessus des deux personnes choisies, qui doivent frapper le ballon en direction de leur équipe pour avoir la main. C'est à ce moment-là que le chronomètre est déclenché.

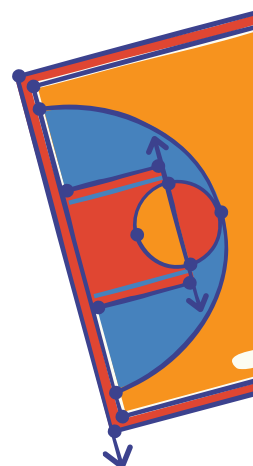
**Le match** se déroule en quatre phases de dix minutes. Chaque équipe peut remplacer une ou plusieurs personnes pendant les ballons morts : les arrêts de jeu (fautes etc.) et les temps-morts (entre les phases de jeu).

**À l'issue de la rencontre**, l'équipe qui a le plus de points remporte le match. En cas d'égalité, on joue alors 5 minutes de prolongation, temps reconductible jusqu'à ce qu'une des deux équipes se démarque.



## Les règles pour inclure tout le monde :

- **Équipes mixtes** : chaque équipe de 4 à 6 personnes comprend **autant de filles que de garçons**
- **Alternance de l'arbitre** : si l'arbitre est un enfant, la première personne est désignée par tirage au sort si plusieurs souhaitent avoir ce rôle. Pour cela vous pouvez vous aider d'une comptine ou de tout autre moyen qui vous convient. Si c'est une fille qui est désignée par le sort, l'arbitre suivant sera un garçon et ainsi de suite, **en alternance**.
- **Comptabilisation des paniers** : pour qu'un panier puisse compter, il faut qu'**au moins une fille et un garçon de l'équipe qui a marqué ait participé à l'action**. Si aucune passe n'a été faite aux filles ou aux garçons, le panier n'est pas comptabilisé.
- **Inclusion des élèves en situation de handicap** : une attention particulière est portée à **inclure le plus possible d'enfants souhaitant participer**, quelle que soit leur condition physique ou handicap.



# Course de relais



## Déroulement du jeu :

Constituez au minimum **deux équipes de 4 enfants**. Il peut y avoir plus de 4 personnes dans chaque équipe mais elles doivent impérativement être paires. Le but du jeu est de courir le plus vite possible en se passant un relais de main en main jusqu'à la ligne d'arrivée. Le relais peut être un bâton ou tout autre objet pratique à se passer. Il convient de diviser la distance à courir en parts égales, généralement 4 x 100 mètres, mais vous pouvez choisir n'importe quelle distance que vous diviserez en le nombre de coureuses et coureurs par équipe.

**Au début de la course**, désignez une personne comme arbitre. Celle-ci donnera le départ de la course et s'assurera du respect des règles. Dès qu'elle lance le signal « À vos marques ! », tou·tes les athlètes se mettent en position derrière la ligne de départ. Elle dit ensuite : « Partez ! » et les premier·es à courir s'élancent.

**A l'arrivée**, la première personne à passer la ligne d'arrivée permet à l'effort collectif de toutes et tous de faire gagner l'équipe.

## Les règles pour inclure tout le monde :

- **Equipes mixtes** : chaque équipe paire est composée au minimum de 4 personnes et comprend **autant de filles que de garçons**
- **Alternance de l'arbitre** : si l'arbitre est un enfant, la première personne est désignée par tirage au sort, à l'aide d'une comptine ou de tout autre moyen de tirage. Si c'est un garçon qui est désigné, l'arbitre suivant sera une fille et ainsi de suite, **en alternance**.
- **Courir oui, mais** chaque coureuse et coureur doit rester dans son couloir. Il est **interdit d'essayer de nuire aux personnes des autres équipes** : les gêner, les faire tomber, leur faire des remarques méchantes pour les déstabiliser.
- **Le passage du relais** : la zone de passage du relais est de 20 mètres, soit 10 mètre avant et après la distance à parcourir. Il n'est pas possible de se passer le relais en dehors de cette zone. La ligne d'arrivée doit être passée **avec le relais en main**.
- **Inclusion des élèves en situation de handicap** : une attention particulière est portée à **inclure le plus possible d'enfants souhaitant participer**, quelle que soit leur condition physique ou handicap.



# Béret



## Déroulement du jeu :

Pour jouer, il faut constituer **deux équipes composées d'un nombre pair et égal de personnes** : par exemple, deux équipes de 4, 6, 8, 10... enfants. Une personne est désignée comme arbitre par tirage au sort. **L'arbitre organise le jeu** : par tirage au sort, chacun·e des membres de chaque équipe se voit respectivement attribuer un numéro. Le numéro peut être remplacé par un animal ou une lettre.

Les joueuses et joueurs ainsi numéroté·es ou nommé·es se placent en ligne par équipe, en face de l'équipe adverse. **Chaque équipe se tient ainsi face à face**, séparés d'environ 20 mètres. Le béret, ou tout autre objet facilement saisissable, repose au sol, au centre exact du terrain.

Quand l'arbitre appelle un numéro / un animal / une lettre, la personne de chaque équipe correspondante se précipite pour **attraper le béret afin de le rapporter dans son propre camp sans se faire toucher** par son adversaire : elle marque alors un point. Si elle se fait toucher par l'équipe adverse, c'est l'équipe qui l'a touchée qui marque le point. La première équipe arrivée à 10 points gagne la partie.

## Les règles pour inclure tout le monde :

- **Equipes mixtes** : chaque équipe de 4 à 12 personnes comprend **autant de filles que de garçons**
- **Alternance de l'arbitre** : si l'arbitre est un enfant, la première personne est désignée par tirage au sort si plusieurs souhaitent avoir ce rôle. Vous pouvez vous aider d'une comptine pour le tirage au sort, ou de tout autre moyen qui vous convient. Si c'est une fille qui est désignée par le sort, l'arbitre suivant sera un garçon et ainsi de suite, **en alternance**.
- **Le "Bien-jouer" ensemble** : Il est **interdit d'essayer de nuire aux personnes des autres équipes** : les gêner, les faire tomber, leur faire des remarques méchantes pour les déstabiliser.
- **Inclusion des élèves en situation de handicap** : une attention particulière est portée à **inclure le plus possible d'enfants souhaitant participer**, quelle que soit leur condition physique ou handicap.





# Chamboule-tout

## Déroulement du jeu :

**But du jeu :** Faire tomber le maximum de boîtes avec 3 lancers !

**Installation :** Prendre des boîtes de conserve vides ou des briques de lait vides et les positionner en pyramide. Ce jeu peut également se jouer comme du bowling avec des bouteilles d'eau vides. Définir ensemble la distance à laquelle on joue (2 mètres minimum). Chaque joueur jouera le même nombre de boules : 3 ou 4 par exemple.

**Pour jouer :** Constituez des équipes paires de minimum 2 personnes. Chaque personne de l'équipe lance les balles ou le ballons à la suite, puis cumule le nombre de points obtenus par chacun·e :

- 1 boîte renversée = 1 point
- Une balle qui ne touche rien compte pour 0 points et est perdue

Une fois que toutes les personnes de la première équipe sont passées, c'est au tour de la deuxième équipe et ainsi de suite.

Lorsque tout le monde a lancé ses balles

## Les règles pour inclure tout le monde :

- **Equipes mixtes** : chaque équipe de 2 à 6 personnes comprend **autant de filles que de garçons**
- **Le "Bien-jouer" ensemble** : Il est **interdit d'essayer de nuire aux personnes des autres équipes** : les gêner, les faire tomber, leur faire des remarques méchantes pour les déstabiliser.
- **Inclusion des élèves en situation de handicap** : une attention particulière est portée à **inclure le plus possible d'enfants souhaitant participer**, quelle que soit leur condition physique ou handicap.

## A vous de jouer !





# Gymnastique



## Propositions de jeu :

La gymnastique est un jeu collaboratif qui peut prendre de nombreuses formes. Le but du jeu est de faire des figures et mouvements : veillez à les réaliser sur une surface qui amortit les chutes afin de ne pas vous blesser. De nombreux mouvements sont possibles :

- **La roulade avant ou arrière** : départ accroupi·e, poser les mains à plat, rentrer la tête, arrondir le dos, pousser avec les 2 pieds.
- **Les bonds de lapin** : départ accroupi·e, poser les mains le plus loin possible, pousser sur les jambes.
- **La roue** : départ en fente (une jambe devant l'autre), pose des mains à écartement des épaules, passage par la verticale, regard sur les mains, arrivée en fente dans la direction opposée du départ.
- **L'équilibre** : sur un pied à plat, ou sur les deux pieds en demi-pointe, tenir 3 secondes en s'aidant des bras tendus et écartés.
- **Les sauts** : nous vous proposons deux versions différentes :
  - Départ 2 pieds au sol, réception 2 pieds au sol : sauter le plus loin possible, avec ou sans élan.
  - Départ 1 pied au sol, réception 1 pied au sol : par exemple, le saut de chat, le saut de biche, le grand jeté, avec ou sans élan.
- **Les déplacements en équilibre** : sur un rebord en bois, un banc, un muret... Regarder loin devant soi, utiliser les bras pour s'équilibrer



## Les règles pour inclure tout le monde :

- **Jouer en mixité** : les groupes d'enfants jouant à la gymnastique doivent être mixtes, *c'est-à-dire comprendre environ autant de filles que de garçons.*
- **Le "Bien-jouer" ensemble** : Il est *interdit d'essayer de nuire aux autres enfants jouant avec vous* : les gêner, les faire tomber, leur faire des remarques méchantes.
- **Inclusion des élèves en situation de handicap** : une attention particulière est portée à *inclure le plus possible d'enfants souhaitant participer*, quelle que soit leur condition physique ou handicap.



# Jeu de créativité avec la nature

## Propositions de jeu :

Le jeu de créativité avec la nature est un jeu collaboratif qui peut prendre de nombreuses formes. Le but du jeu est de réaliser des créations ensemble, avec les éléments naturels présents dans la cour : les feuilles, les copeaux de bois, les cailloux, les branches mortes qui sont au sol... Veillez à jouer en sécurité en respectant les règles de la cour.



Images issues du site : <https://momesparents.fr/les-tops-des-momes/top-des-momes-nature-et-animaux/les-meilleurs-projets-de-land-art-pour-enfants-en-pleine-nature-917125>

## Les règles pour inclure tout le monde :

- **Jouer en mixité** : les groupes d'enfants jouant au jeu de créativité avec la nature doivent être mixtes, **c'est-à-dire comprendre environ autant de filles que de garçons.**
- **Le "Bien-jouer" ensemble** : Il est **interdit d'essayer de nuire aux autres enfants jouant avec vous** : les gêner, les faire tomber, leur faire des remarques méchantes.
- **Inclusion des élèves en situation de handicap** : une attention particulière est portée à **inclure le plus possible d'enfants souhaitant participer**, quelle que soit leur condition physique ou handicap.





# 1, 2, 3 Soleil !

## Déroulement du jeu :

Pour jouer, il faut commencer par désigner, par tirage au sort, une joueuse ou un joueur qui sera "la sentinelle". La sentinelle se place debout face à un mur et tous les autres enfants se placent en ligne à environ 20 pas du mur. La sentinelle tape trois fois sur le mur en comptant « un, deux, trois, soleil » et lorsqu'elle dit « soleil » elle se retourne. Durant le temps où la sentinelle ne regarde pas, les autres joueuses et joueurs doivent s'approcher du mur ; mais lorsque la sentinelle se retourne tout le monde doit être totalement immobile, sinon c'est retour à la ligne de départ ! La joueuse ou le joueur qui atteint le mur en premier gagne et remplace la sentinelle la partie suivante.

## Les règles pour inclure tout le monde :

- **Groupe mixte d'enfants** : pour pouvoir jouer à ce jeu, il faut que le groupe d'enfants souhaitant y jouer soit mixte, c'est-à-dire qu'il comprenne **des filles et des garçons en nombre équivalent**.
- **Désignation égalitaire de la sentinelle** : la première personne à jouer le rôle de sentinelle est désignée par tirage au sort. Pour cela, vous pouvez vous aider d'une comptine ou de tout autre moyen qui vous plaît.
- **Le "Bien-jouer" ensemble** : Il est **interdit d'essayer de nuire aux autres joueuses et joueurs** : les gêner, les faire tomber, leur faire des remarques méchantes pour les déstabiliser.
- **Inclusion des élèves en situation de handicap** : une attention particulière est portée à **inclure le plus possible d'enfants souhaitant participer**, quelle que soit leur condition physique ou handicap.
- **Inclusion de tous les âges** : si on joue avec des enfants d'âges différents, on peut **définir deux lignes de départ**, la plus proche étant réservée aux plus petits.





# Football



## Déroulement du jeu :

Pour jouer, il faut constituer **deux équipes de 6 à 10 personnes chacune**. **Dans chaque équipe, un·e gardien·ne de but est désigné·e par tirage au sort**. Le but est d'avoir le plus de points en marquant des buts.

**Le terrain** : Pour jouer il faut choisir un espace que l'on divisera en deux parties égales, possédant chacune une "cage de but" que l'on symbolisera en plaçant au sol deux objets bien visibles à deux ou trois mètres l'un de l'autre. Les gardien·nes se placent devant la "cage de but" de leur équipe.

**Au début du match**, l'équipe qui engage est désignée par tirage au sort. Une fois l'équipe désignée, deux personnes de cette équipe (une fille et un garçon) se placent au centre du terrain. L'une des deux ouvre le jeu en faisant une passe à sa co-équipière ou son co-équipier, ensuite on lance le chronomètre.

**Pendant le match**, les joueurs et joueuses se passent le ballon sans utiliser leurs mains, et tentent de marquer des buts. Elles et ils peuvent utiliser leurs pieds, jambes, poitrine ou tête. Les gardien·nes peuvent utiliser tout leur corps (dont les mains) pour bloquer le ballon en restant proche de leur cage de but. Pour marquer un but, le ballon doit passer dans la "cage de but" de l'équipe adverse. Si il y a faute, le ballon va à l'équipe adverse.

**À l'issue de la rencontre**, l'équipe qui a le plus de points remporte le match, sinon il y a égalité.

## Les règles pour inclure tout le monde :

- **Equipe mixte** : chaque équipe comprend **autant de filles que de garçons**.
- **Alternance de l'arbitre** : si l'arbitre est un enfant, la première personne est désignée par tirage au sort. Pour cela, vous pouvez utiliser une comptine ou tout autre moyen qui vous plaît. Si c'est une fille qui est désignée par le sort, l'arbitre suivant sera un garçon et ainsi de suite, **en alternance**.
- **Comptabilisation des buts**: pour qu'un but puisse compter, il faut qu'au moins **une fille et un garçon de l'équipe qui a marqué ait participé à l'action**. Si aucune passe n'a été faite aux filles ou aux garçons, le panier n'est pas comptabilisé.
- **Le "Bien-jouer" ensemble** : Il est **interdit d'essayer de nuire aux autres joueuses et joueurs** : les gêner, les faire tomber, leur faire des remarques méchantes pour les déstabiliser.
- **Inclusion des élèves en situation de handicap** : une attention particulière est portée à **inclure le plus possible d'enfants souhaitant participer**, quelle que soit leur condition physique ou handicap.



# Fresque à la craie

## Propositions de jeu :

La fresque à la craie est un jeu de créativité collaboratif qui peut prendre de nombreuses formes. Le but du jeu est de réaliser des créations ensemble, avec les craies mises à disposition par vos encadrant·es (équipes scolaires et périscolaires). Vous pouvez dessiner, colorier le sol, les tableaux présents dans la cour ou tout autre surface désignée par les personnes encadrantes. Vous pouvez vous inspirer de la nature, des animaux, du ciel, de vos personnages de dessin animés favoris...

Quelques exemples ci-dessous :



[www.ledauphine.com/education/2022/02/05/une-fresque-dessinee-par-les-enfants-de-l-ecole-publique](http://www.ledauphine.com/education/2022/02/05/une-fresque-dessinee-par-les-enfants-de-l-ecole-publique)



[www.family-sphere.com/activites/jeu-et-coloriage-les-dessins-a-la-craie/](http://www.family-sphere.com/activites/jeu-et-coloriage-les-dessins-a-la-craie/)



[www.istockphoto.com/fr/photos/art-de-rue](http://www.istockphoto.com/fr/photos/art-de-rue)

## Les règles pour inclure tout le monde :

- **Jouer en mixité** : les groupes d'enfants jouant au jeu de créativité avec la nature doivent être mixtes, **c'est-à-dire comprendre environ autant de filles que de garçons.**
- **Le "Bien-jouer" ensemble** : Il est **interdit d'essayer de nuire aux autres enfants jouant avec vous** : les gêner, les faire tomber, leur faire des remarques méchantes.
- **Inclusion des élèves en situation de handicap** : une attention particulière est portée à **inclure le plus possible d'enfants souhaitant participer**, quelle que soit leur condition physique ou handicap.

# Jeu de mime

## Proposition de jeu

**L'objectif du jeu de mime** est de faire deviner à ses partenaires d'équipe une action, une situation, une émotion... en utilisant seulement son corps, ses mains, ses expressions faciales, sans parler.

**Déroulement du jeu** : pour jouer au mime il faut constituer un minimum de 2 équipes, comprenant un nombre pair de personnes (au moins 2). Chaque personne, dont c'est le tour, choisit ce qu'elle souhaite mimer : soit en piochant au hasard des situations que vous aurez préalablement préparées sur des petits papiers, soit en réfléchissant et en choisissant de son côté.

Par exemple, vous pouvez mimer :

- Des animaux : lion·ne, chien·ne, chat·te, cheval ou jument, etc.
- Des métiers : médecin, professeur·e, vétérinaire, ...
- Des émotions : je me sens triste, en joie, en colère, etc.
- Des situations : faire les courses, décorer le sapin de Noël, arroser des fleurs...
- Un sport : jouer au tennis, faire de la danse, nager...

## Les règles pour inclure tout le monde :

- **Equipes paires et mixtes** : les équipes d'enfants jouant au jeu de mime doivent être paires et comprendre entre 2 et 6 personnes. Elles doivent également être mixtes, **c'est-à-dire comprendre autant de filles que de garçons**.
- **Le "Bien-jouer" ensemble** : Il est **interdit d'essayer de nuire aux autres enfants jouant avec vous** : les gêner, les faire tomber, leur faire des remarques méchantes.
- **Inclusion des élèves en situation de handicap** : une attention particulière est portée à **inclure le plus possible d'enfants souhaitant participer**, quelle que soit leur condition physique ou handicap.



# Les 5 passes

## Déroulement du jeu

**L'objectif du jeu** est de faire cinq passes au sein de l'équipe sans perdre le ballon au profit de l'autre équipe, et sans le faire tomber. Chaque équipe réalisant cinq passes dans ces conditions marquent un point.

## Déroulement du jeu :

Vous aurez **besoin d'un ballon** ou de tout objet permettant de se faire des passes (une balle, une bouteille vide, ...), en accord avec les personnes qui vous surveillent et les règles de la cour.

Vous constituez des **équipe paires** de 2, 4, 6 personnes ou plus, sans dépasser 12 personnes par équipe. **Ces équipes doivent être mixtes**, c'est-à-dire comprendre autant de filles que de garçons.

**Règle centrale** : chaque passe doit être faite à une personne du sexe opposé. Les filles font des passes uniquement aux garçons de leur équipe, les garçons font des passes uniquement aux filles de leur équipe.

## Les règles pour inclure tout le monde :

- **Equipes paires et mixtes** : comme dit plus haut, les équipes doivent être paires (de 2 à 6 personnes et plus) et mixtes, **c'est-à-dire qu'il y a autant de filles que de garçons dans chaque équipe**.
- **Le "Bien-jouer" ensemble** : Il est **interdit d'essayer de nuire aux autres enfants jouant avec vous** : les gêner, les faire tomber, leur faire des remarques méchantes.
- **Inclusion des élèves en situation de handicap** : une attention particulière est portée à **inclure le plus possible d'enfants souhaitant participer**, quelle que soit leur condition physique ou handicap.

# Cache-Cache

## Déroulement du jeu

**L'objectif du jeu** est, sur un temps donné, de trouver une cachette pour ne pas être trouvé·e. Celle ou celui qui est trouvé·e en dernier a gagné et devient la personne qui cherche les autres à la prochaine partie.

**Au début du jeu**, désignez une personne comme "meneuse de jeu". Celle-ci aura la tâche de chercher les autres. Pour la désigner, tirez au sort parmi tou·tes les personnes qui participent au jeu à l'aide d'une comptine ou de tout autre moyen qui vous convient.

**Le jeu commence** au moment où la personne désignée comme meneuse du jeu démarre le compte, à voix haute. Nous vous conseillons de compter jusqu'à 20 ou 30 maximum. Une fois le compte terminé, l'enfant en charge de la recherche de ses partenaire crie : « Attention, j'arrive ! » afin de prévenir les autres que sa recherche commence.

Les enfants qui se cachent doivent le faire dans des endroits sécurisés et en suivant les règles de la cour.

**Le jeu se termine** lorsque la dernière personne cachée est trouvée, elle devient à son tour meneuse du jeu.

## Les règles pour inclure tout le monde :

- **Jouer en mixité** : les groupes d'enfants jouant à cache-cache doivent être mixtes, *c'est-à-dire comprendre environ autant de filles que de garçons.*
- **Le "Bien-jouer" ensemble** : Il est *interdit d'essayer de nuire aux autres enfants jouant avec vous* : les gêner, les faire tomber, leur faire des remarques méchantes.
- **Inclusion des élèves en situation de handicap** : une attention particulière est portée à *inclure le plus possible d'enfants souhaitant participer*, quelle que soit leur condition physique ou handicap.



# Pictionary

## Déroulement du jeu

**L'objectif du jeu** est de faire deviner à votre équipe des mots ou des expressions en les dessinant. Ce jeu peut être pratiqué en extérieur dans la cour grâce aux craies mises à disposition. Vous pouvez dessiner sur les tableaux noirs pouvant être présents dans votre cour, ou bien au sol. Il peut également être pratiqué en intérieur avec des feuilles et feutres.

**Au début du jeu**, formez les équipes : au maximum 4 équipes paires de 2 à 6 personnes. Tirez au sort la première équipe qui commencera à jouer. A l'intérieur de l'équipe, tirez au sort la première personne qui dessinera. Le tirage au sort peut être réalisé à l'aide d'une comptine ou de tout autre moyen qui vous plaît.

**Le jeu commence** au moment où la première équipe commence à dessiner. La personne désignée par le sort au sein de l'équipe choisit dans sa tête quelque chose qu'elle souhaite faire deviner. Chaque dessin deviné rapporte un point à l'équipe. Cela peut être :

- Un **personne connue**
- Un **lieu** : la plage, une forêt...
- Un **animal**
- Un **fruit ou légume**
- Un **objet** : un vélo, etc.
- Une **action** : faire les courses...
- Un **métier** : vétérinaire, astronaute
- Un **période de l'année** : Noël, été...

**Attention** : vous ne pouvez faire que 5 propositions par équipe ! cela nécessite de vous mettre d'accord au préalable entre vous sur les propositions que vous allez faire à la personne de votre équipe qui a dessiné. Et veillez à faire des dessins suffisamment complexes pour que ce soit rigolo ! Pas juste une fleur ou un coeur par exemple !

**Le jeu se termine** lorsque une des équipes a atteint 5 points.

## Les règles pour inclure tout le monde :

- **Jouer en mixité** : les équipes doivent être mixtes, c'est-à-dire comprendre environ autant de filles que de garçons.
- **Le "Bien-jouer" ensemble** : Il est interdit d'essayer de nuire aux autres enfants jouant avec vous : les gêner, les faire tomber, leur faire des remarques méchantes.
- **Inclusion des élèves en situation de handicap** : une attention particulière est portée à inclure le plus possible d'enfants souhaitant participer, quelle que soit leur condition physique ou handicap.

