

Plus de **60 JEUX** pour **FÊTE D'ÉCOLE**

Réalisation : [La maternelle de Moustache](http://La.maternelle.de.Moustache)

Il est important d'adapter la durée du jeu, les distances, les lignes de départ, le poids des objets, les éventuels obstacles ou les relais sur les parcours, le nombre de compétiteurs... à l'âge des enfants.

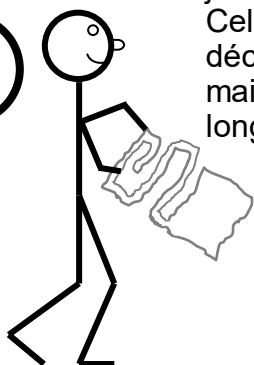
Exemple d'organisation d'une fête d'école à la fin de ce document.



Diffusion totale ou partielle soumise à autorisation - Vente interdite.
Mise à jour : 10 avril 2024

LE JOURNAL

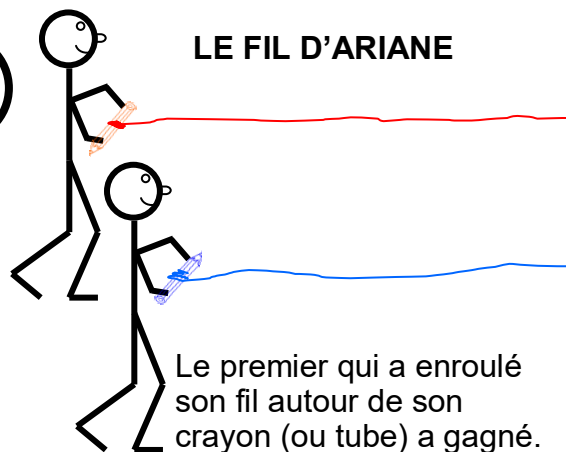
1



Une feuille de papier journal par joueur.
Celui qui réalise, en la déchirant avec ses mains, la bande la plus longue a gagné.

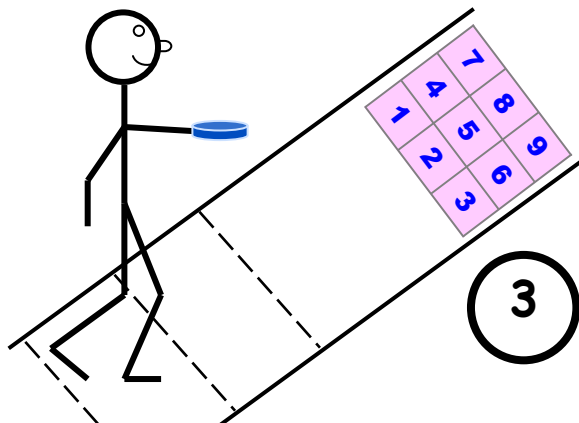
LE FIL D'ARIANE

2



Le premier qui a enroulé son fil autour de son crayon (ou tube) a gagné.

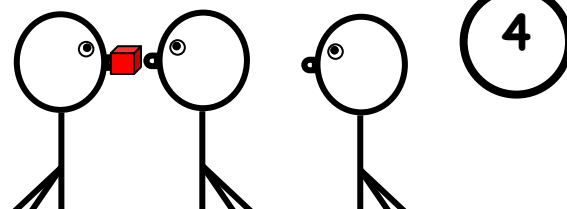
LANCER DE PALETS



3

RELAIS DE BOÎTE D'ALLUMETTES

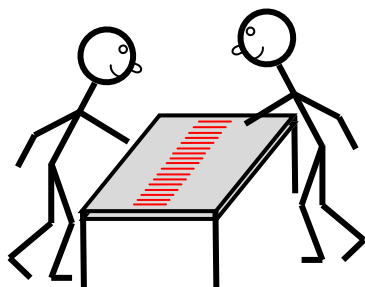
2 ou plusieurs équipes.



4

Se passer le boîtier (couvercle) d'une petite boîte d'allumettes, de nez à nez, mains derrière le dos.

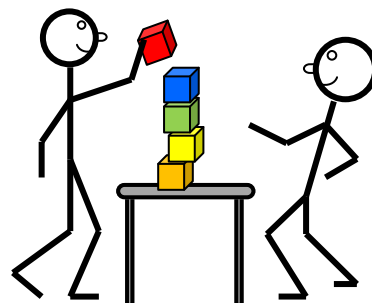
LE DERNIER CRAYON



5

17 crayons (ou petits bâtons), chaque joueur peut en prendre 1, 2 ou 3. Celui qui prend le dernier crayon gagne.

EMPILAGE DE CUBES

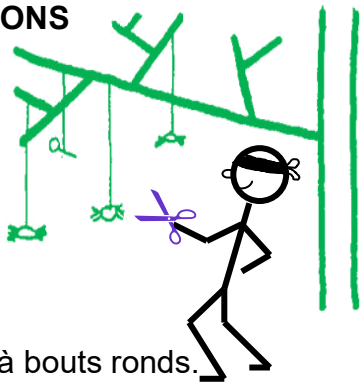


6

Chaque joueur, à tour de rôle, pose un cube. Celui qui fait tomber la pile a perdu.

L'ARBRE A BONBONS

7

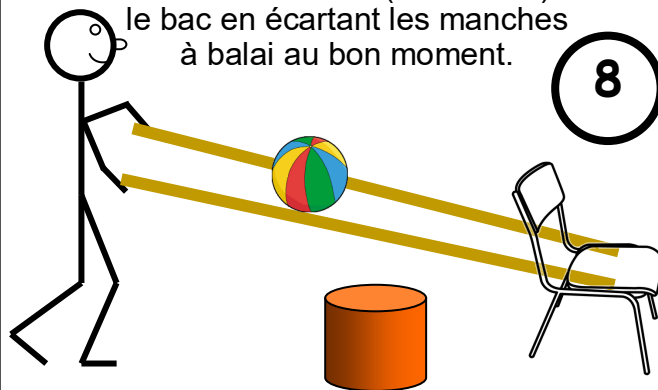


Utiliser des ciseaux à bouts ronds.
Ou remplacer les fils par des serpentins que l'on peut couper à la main

LAISSE TOMBER !

Faire tomber le ballon (ou la balle) dans le bac en écartant les manches à balai au bon moment.

8



JEU DE QUILLES

9

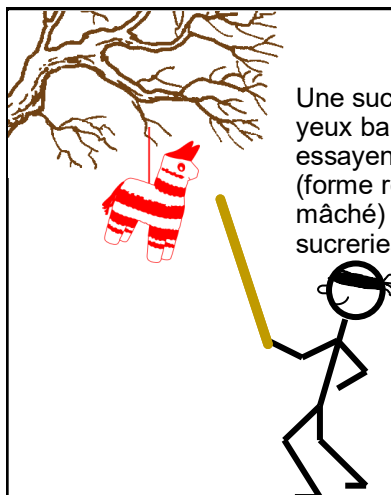


On peut remplacer les quilles par des bouteilles en plastique lestées.

PIÑATA

Une succession d'enfants, les yeux bandés, armés d'un bâton essayent de casser la piñata (forme réalisée en papier mâché) afin de récupérer les sucreries cachées à l'intérieur.

10



MAQUILLAGE

11

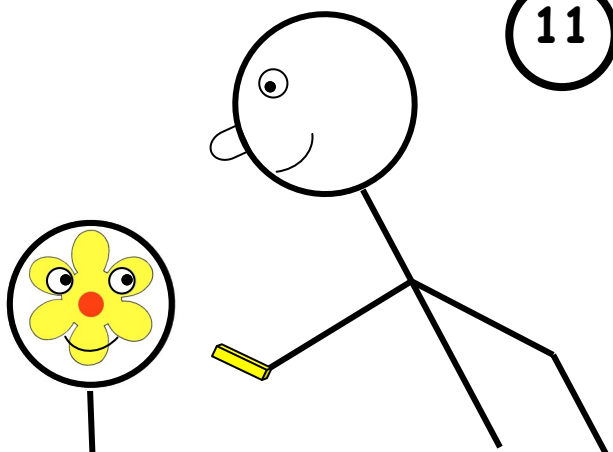
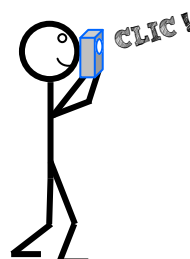


PHOTO INSOLITE

12



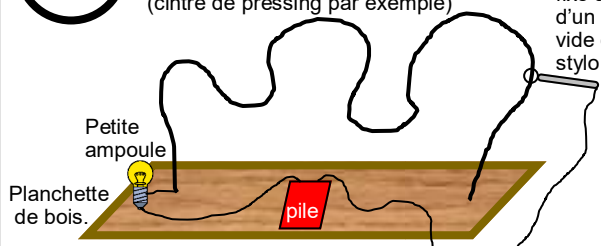
Peindre un personnage (fée, clown, pirate, selon le thème de la fête), sur du carton, éviter l'emplacement de la tête et des mains.

13

NE TREMBLE PAS !

Fil métallique rigide (cintre de pressing par exemple)

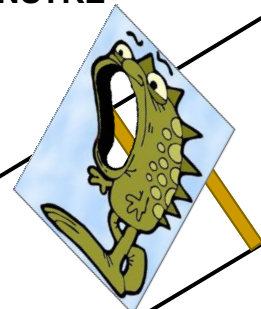
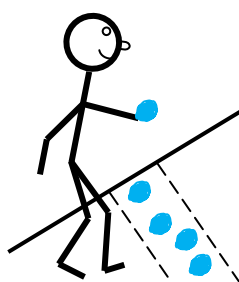
Piton métallique fixé au bout d'un tube vide d'un stylo à bille.



Aller au bout du circuit sans allumer la lampe. Il est possible de remplacer ampoule plus pile par une lampe de poche ou une sonnerie.

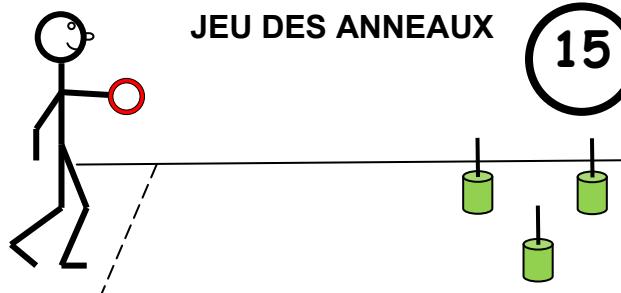
DANS LA GUEULE DU MONSTRE

Lancer 5 balles (ou boules de chiffon) dans la gueule du monstre.

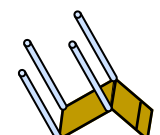


14

15 JEU DES ANNEAUX

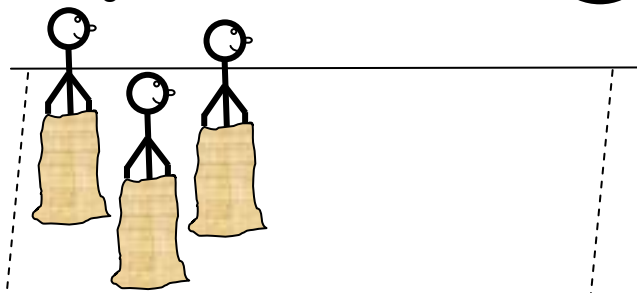


on peut remplacer les cibles par une ou plusieurs chaises posées à l'envers sur le sol :



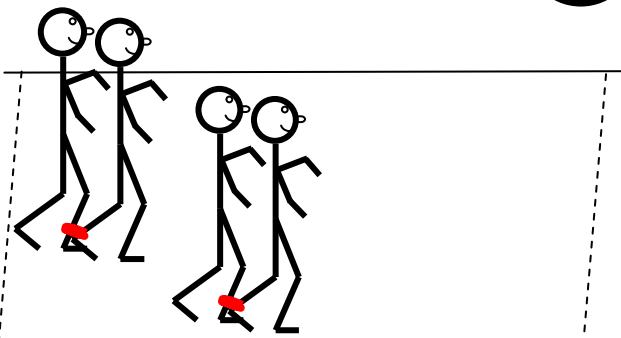
16 COURSE EN SAC

On peut s'en procurer auprès des boulangeries ou des brûleries de café.

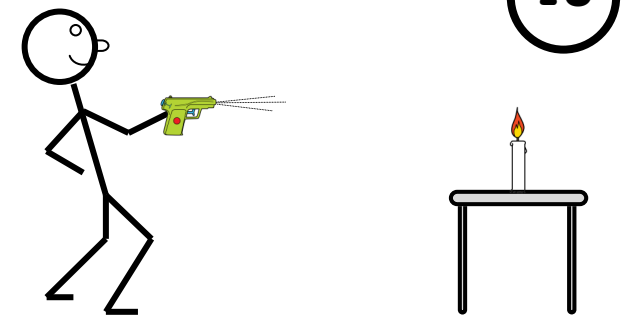


17 A 3 PATTES

Course par deux, chevilles attachées.



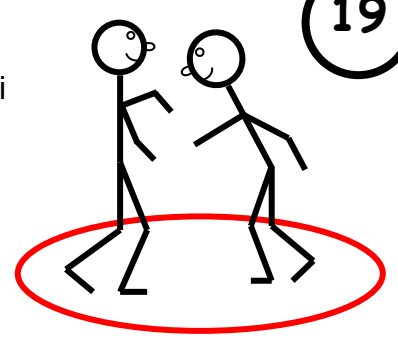
18 AU FEU !



Éteindre la bougie. Prévoir plusieurs bougies, car une fois humide, pas facile à rallumer.

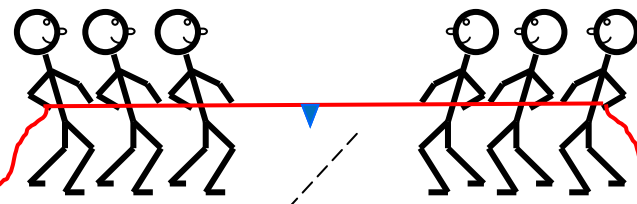
19 LES SUMOS

Le premier qui sort du rond a perdu.



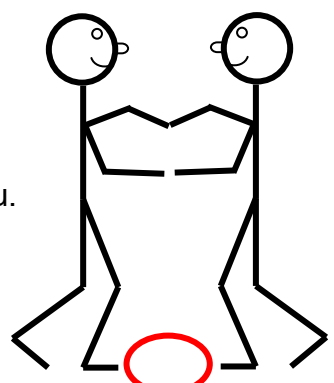
Variante : mains derrière le dos.

20 TIR À LA CORDE



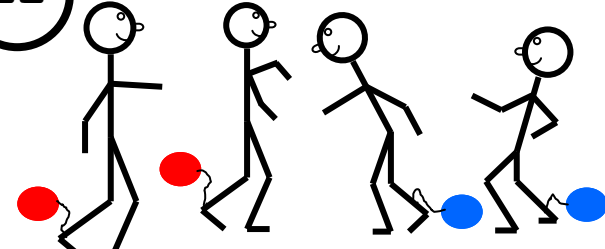
21 LES SUMOS (variante)

Le premier qui met un pied dans le rond a perdu.



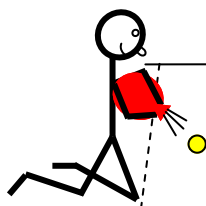
22 ÉCLATE-BALLON

But : éclater le ballon de baudruche de ses concurrents. Celui qui a conservé son ballon a gagné. On peut aussi opposer 2 équipes.



VA OÙ LE VENT TE MÈNE...

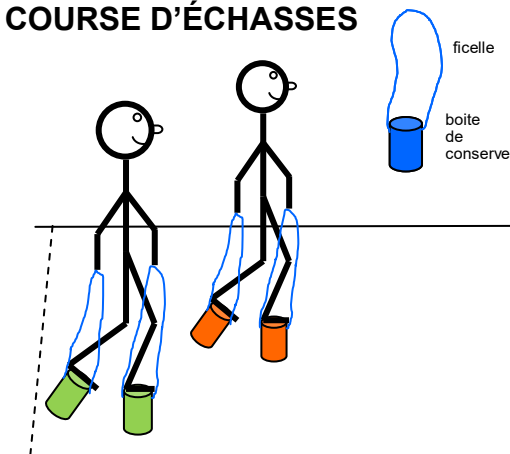
23



- gonfler son ballon de baudruche,
- laisser échapper l'air pour pousser, sans la toucher, jusqu'à l'arrivée, une balle de ping pong ou un morceau d'ouate.

COURSE D'ÉCHASSES

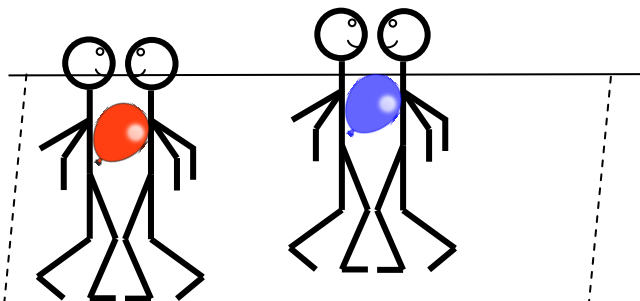
24



ON COINCE LA BULLE !

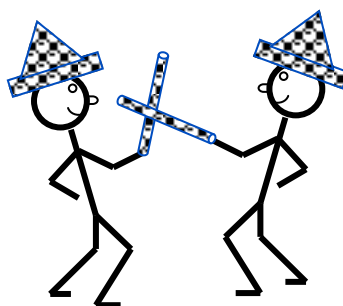
25

Course par deux, mains derrières le dos, un ballon de baudruche coincé au niveau des cuisses ou du ventre.



A BAS LES CHAPEAUX

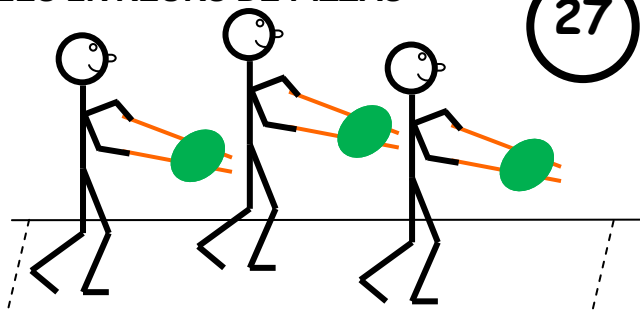
26



Faire tomber le chapeau en papier journal de son concurrent avec le tube de papier journal.

LES LIVREURS DE PIZZAS

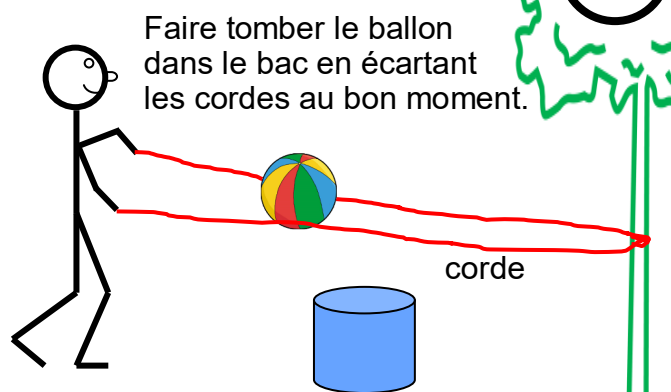
27



bâtons : + ou - 40 cm
+ « pizzas » en papier, assiette en carton...

LAISSE TOMBER ! (variante)

28

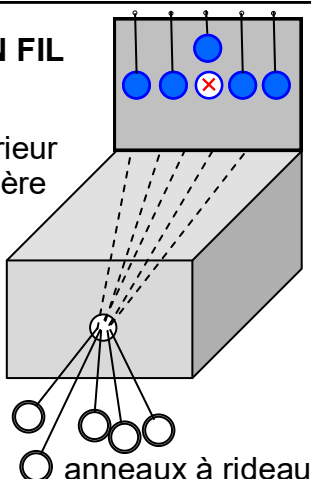


Faire tomber le ballon dans le bac en écartant les cordes au bon moment.

29

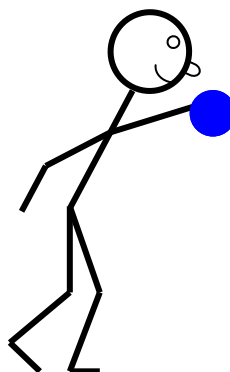
TIRE LE BON FIL

La ficelle passe à l'intérieur du carton, sort par l'arrière pour s'accrocher à un cache lesté. Quand on tire sur un fil, on ne sait pas quel cache sera levé.
X = lot, numéro, perdu ou gagné,...



CHAMBOULE-TOUT

30

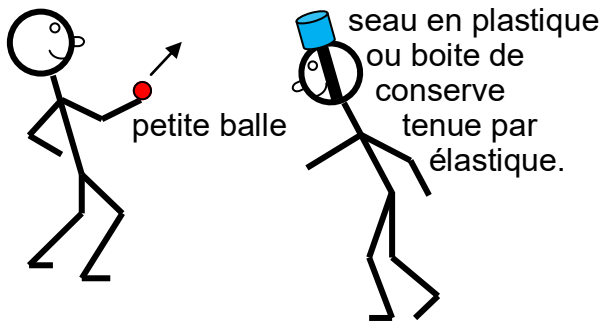


Selon le thème de la fête on peut coller des têtes de clowns, pirates,... sur les boîtes.

31

BALLE AU POT

faire jouer 2 ou plusieurs équipes en même temps.



CHASSE AUX POUX

2 «singes» : le premier qui débarrasse l'autre de ses «poux» (pinces à linge) a gagné. Prévoir deux grands t-shirts.

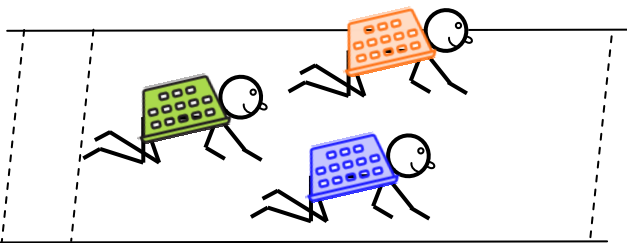


32

33

LES TORTUES

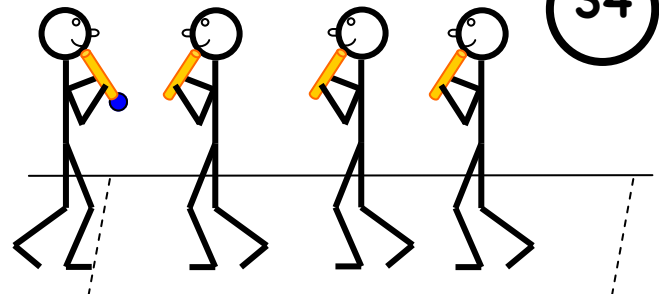
Paniers à linge ou gros coussins.



Celui qui perd sa carapace a perdu.

PASSE-MOI LA BALLE

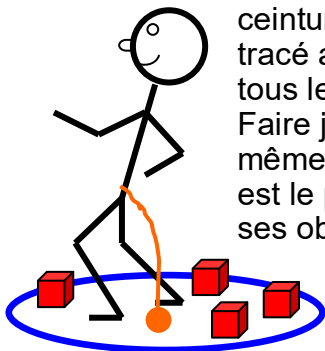
34



2 équipes : la première qui a fait traverser la balle de ping-pong, uniquement par l'aspiration dans le tube de carton, a gagné.

LA DANSE DU VENTRE

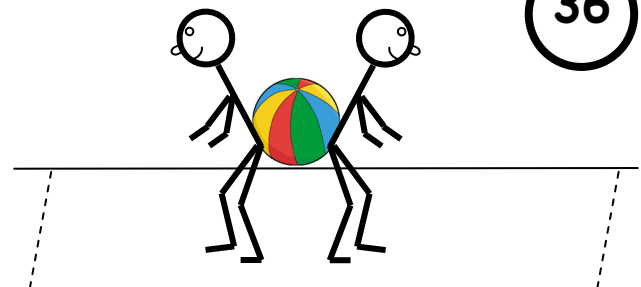
Ruban muni d'un contrepoids, attaché à la ceinture. Faire sortir du rond tracé au sol, tous les objets s'y trouvant. Faire jouer deux enfants en même temps, celui qui gagne est le premier qui a évacué ses objets.



35

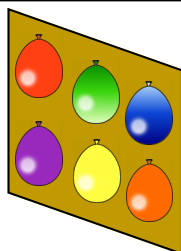
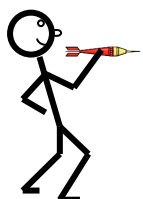
DOS À DOS

36



- 2 ou plusieurs équipes.
- de 2 à 4 enfants, légèrement penchés, transportent un gros ballon.

LES FLÉCHETTES



Faire éclater le ballon en lançant une fléchette.

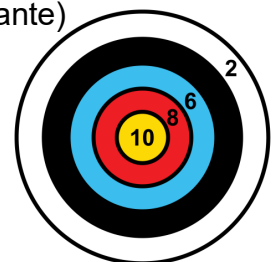
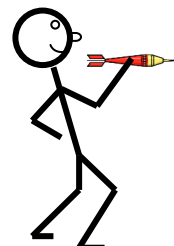
On gagne le lot dont le nom ou le numéro a été glissé dans le ballon avant gonflage.

37



lot n°X

LES FLÉCHETTES (variante)



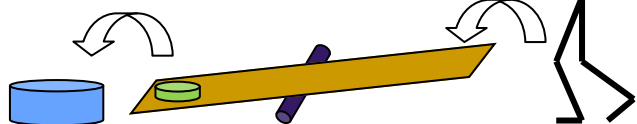
On compte les points obtenus après un nombre donné de lancers.

38

LES SAUTERELLES

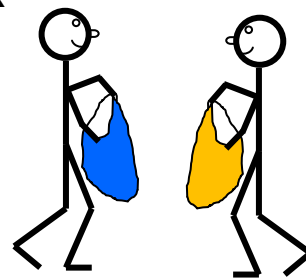
39

Faire retomber la «sauterelle» dans le panier » en sautant sur la planche (ou en donnant un coup sec avec le pied.



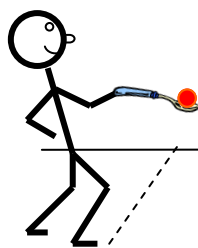
KIM TOUCHER

40



Autant de sacs (contenu identique) que de joueurs) Le premier qui retrouve un objet dans un sac (par exemple : une châtaigne parmi des glands, un petit jouet) a gagné.

PARCOURS D'OBSTACLES



- cuillère + balle de ping pong
- ou louche + balle de tennis

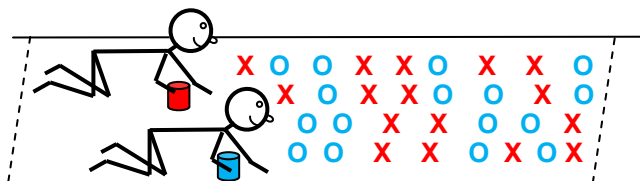
On peut remplacer les obstacles par des coussins, des jouets, des quilles à ne pas faire tomber...

41

LA CUEILLETTE

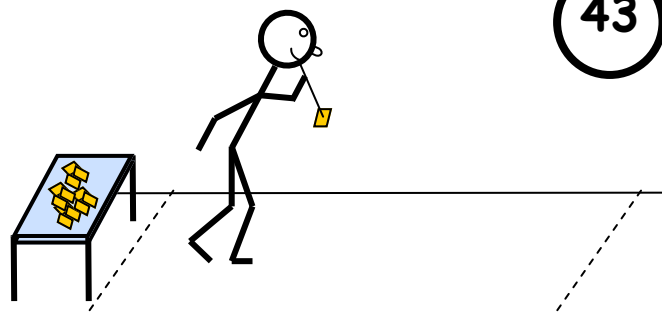
42

1 ramasse les ○ (ex : glands)
2 ramasse les X (ex : châtaignes)
Etc...



PARCOURS PAILLE PAPIER

43

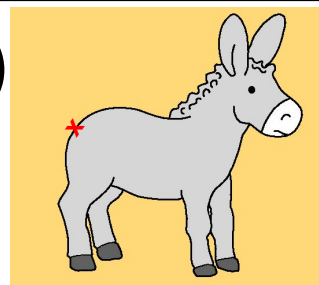


variante : tube + balle de ping-pong

L'ÂNE

ou autre animal

44

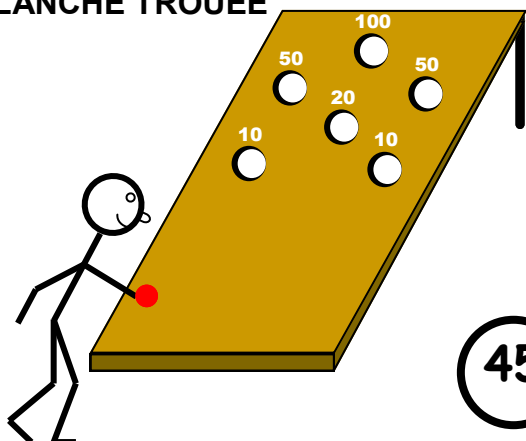


scotch, «pate accroche», «patafix», aimant, punaise, etc...

Yeux bandés, placer la queue de l'âne au bon endroit.

LA PLANCHE TROUÉE

45

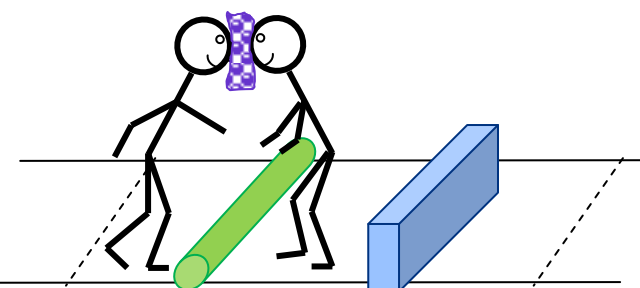


COURSE D'OBSTACLES (variante)

Plusieurs équipes.

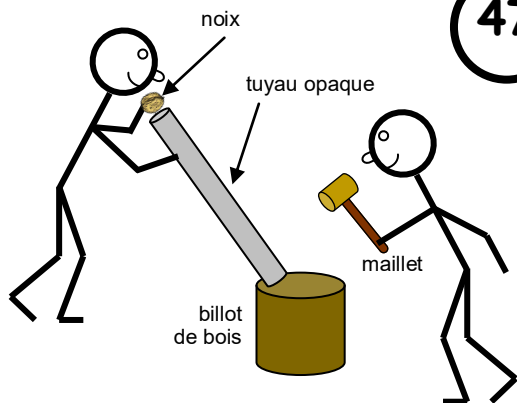
46

Coussin, ou ballon, livre...



CASSE NOIX

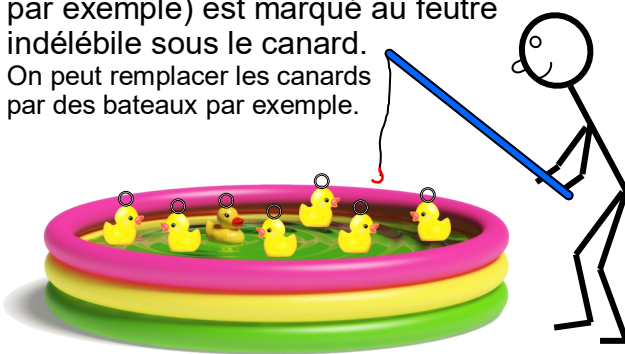
47



LA PÊCHE AUX CANARDS

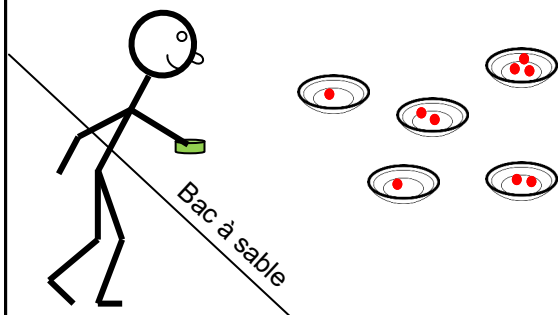
48

Le lot (ou gagné perdu, un bonbon par exemple) est marqué au feutre indélébile sous le canard. On peut remplacer les canards par des bateaux par exemple.



DANS L'ASSIETTE

Le joueur lance une pièce ou un palet dans une assiette en carton. Il gagne le contenu. (petit lot, bonbons, etc....)

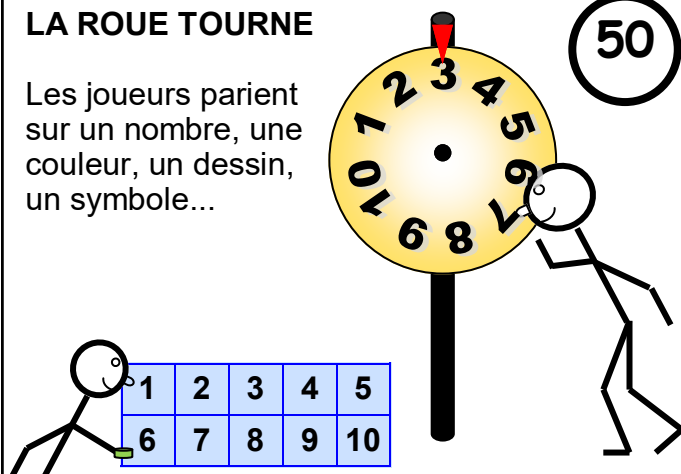


49

LA ROUE TOURNE

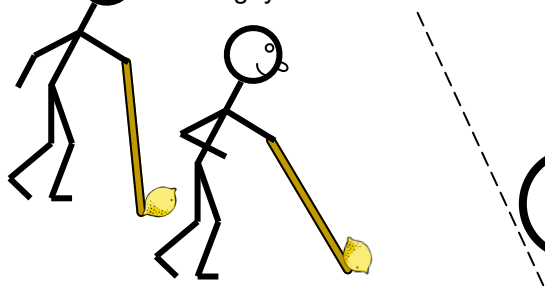
50

Les joueurs parient sur un nombre, une couleur, un dessin, un symbole...



COURSE AU CITRON

Pousser le citron avec le bâton jusqu'à la ligne d'arrivée. On peut remplacer le citron par un ballon de rugby.



51

FAIS TOMBER LA BALLE

52



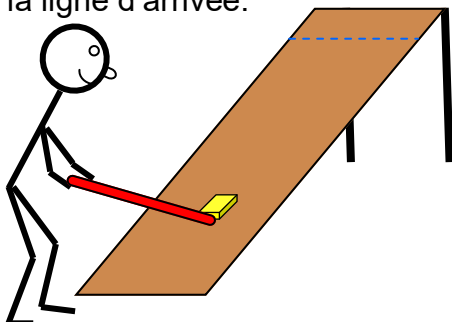
balle de ping-pong
bouteille lestée

Plusieurs concurrents, au signal donné, le premier qui fait tomber la balle a gagné.

COURSE AU SAVON

53

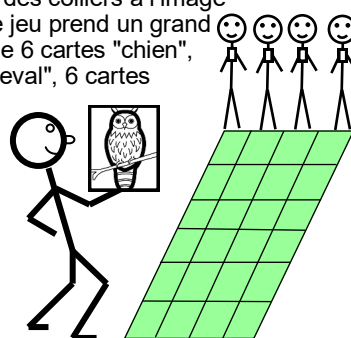
Pousser son savon sur le plan incliné (ou toboggan) humide, jusqu'à la ligne d'arrivée.



LA COURSE DES ANIMAUX

54

4 pistes de 6 cases sont dessinées par terre. les joueurs choisissent un emblème: chat, chien, chouette ou cheval. Prévoir des colliers à l'image des animaux. Le meneur de jeu prend un grand jeu de 24 cartes composé de 6 cartes "chien", 6 cartes "chat", 6 cartes "cheval", 6 cartes "chouette". Il mélange le jeu et tire la première carte. Si c'est la carte "chien" c'est le joueur qui a l'emblème "chien" qui avance d'une case. Les joueurs avancent d'une case à chaque fois que leur emblème est tiré.



ENVELOPPES

55

Des enveloppes sont vendues pendant la fête. À l'intérieur on trouve un numéro qui correspond à un lot ou un ticket «perdu» ou «gagné».



BOURRICHE

56

Durant toute la fête un animateur se promène avec un panier garni dont il faut évaluer le poids juste en le soupesant quelques instants. Celui qui a indiqué le poids le plus près de la réalité gagne le panier.



TROUVE LA DATE DE NAISSANCE DE LA PELUCHE

57



La réponse est dans l'enveloppe qui est autour du cou de la peluche. Chaque joueur inscrit son nom sur un grand calendrier. (un seul nom par case). Celui qui découvre (ou est le plus proche) de la date de naissance de la peluche repart avec. (ouverture de l'enveloppe en fin de fête).

Variante :

Au lieu de la date de naissance, on peut deviner le prénom de la peluche sur le calendrier (saints), ou dans une liste préparée à l'avance.

JUIN			JUILLET			AOÛT		
S	1	152 212 St Julien	L	1	152 153 St Thomas, St Vincent, St Etienne	J	1	212 152 St Etienne
D	2	153 212 St Basile	M	2	153 153 St Martin	V	2	214 153 St Julien
L	3	154 211 St Jean	M	3	154 154 St Thomas	S	3	215 154 St Julien
M	4	155 210 St Etienne	J	4	155 155 St Thomas	D	4	216 155 St Jean
M	5	156 209 St Jean	V	5	156 156 St Etienne	L	5	217 156 St Jean
J	6	157 208 St Jean	S	6	157 157 St Etienne	M	6	218 157 St Jean
V	7	158 207 St Jean	D	7	158 158 St Etienne	M	7	219 158 St Jean
S	8	159 206 St Jean	L	8	159 159 St Etienne	J	8	220 159 St Jean

58

59

QUI SONT CES BEAUX BÉBÉS ?

Une planche de photos des enseignants de l'école (par exemple), mais ces photos les représentent lorsqu'ils étaient tout petits ! Chaque joueur fait son pronostic, sur un feuillet à son nom, en cherchant les ressemblances avec les adultes qu'ils sont aujourd'hui. Celui ou celle qui a su reconnaître, en notant le bon n°, tous les enseignants a gagné.

Variantes : avec une partie du visage (nez, bouche, ...)



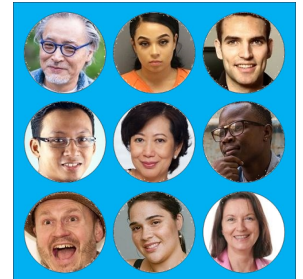
WISE TON PROF !

60

Grand carton troué.



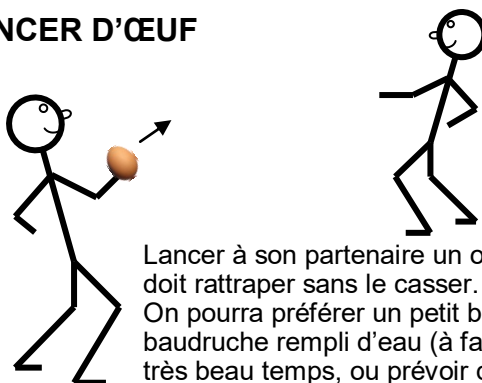
Tu gagnes 10 points pour chaque cible atteinte.



On peut accrocher des photos de personnages (instits ?) au dos du carton, à l'emplacement des trous.

LANCER D'ŒUF

61



Lancer à son partenaire un œuf, qu'il doit rattraper sans le casser. On pourra préférer un petit ballon de baudruche rempli d'eau (à faire par très beau temps, ou prévoir des rechanges).

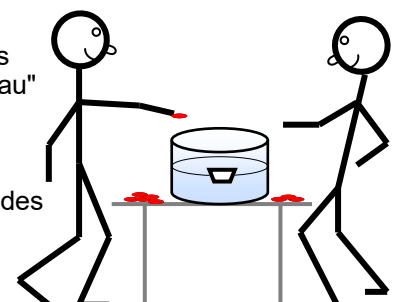
Proposé par l'École de Caussols

LE DERNIER A PERDU

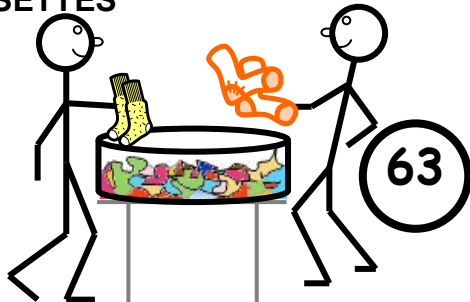
62

Une bassine pleine d'eau, un verre en plastique coupé deux cm au dessus du bas du verre. On met ce gobelet sur l'eau, il faut placer des objets lourds dans ce "bateau" sans le faire couler. On peut utiliser : par exemple des pièces, des billes, ou même des cailloux.

Proposé par l'École de Caussols d'après Fort Boyard.



LES CHAUSSETTES

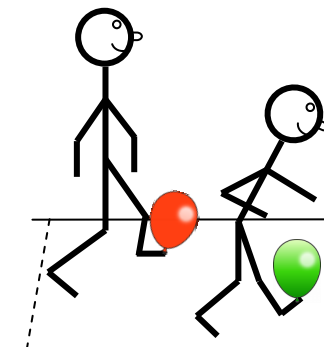


Dans une bassine ou grand sac, mélanger un certain nombre de chaussettes dépareillées. Le jeu consiste à retrouver le plus possible de paires de chaussettes en l'espace de.... 2 minutes par exemple.

Proposé par Anne-Marie B.

BALLON AU PIED

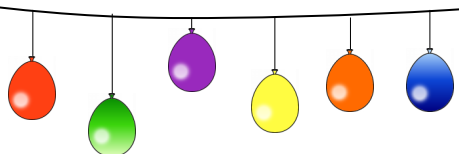
64



Course, ballon de baudruche coincé entre les orteils.

PIÑATA (variante)

65



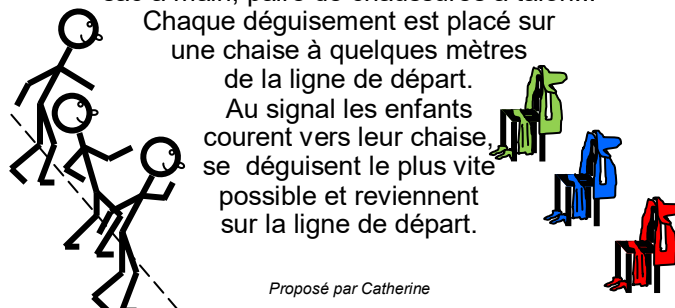
On peut remplacer la piñata par une série de petits ballons dans lesquels on aura placé quelques friandises ou petits cadeaux, avant de les gonfler. Le bâton est muni d'une punaise, fixée par du ruban adhésif.



COURSE AUX DÉGUISEMENTS

66

Se procurer dans une fripe ou chez Emmaüs, en autant d'exemplaires que de joueurs : grande jupe avec élastique à la taille, veste, chapeau, sac à main, paire de chaussures à talon...



Chaque déguisement est placé sur une chaise à quelques mètres de la ligne de départ. Au signal les enfants courent vers leur chaise, se déguisent le plus vite possible et reviennent sur la ligne de départ.

Proposé par Catherine

LA BOURRICHE DE BONBONS



Celui qui se rapproche le plus du nombre exact de bonbons contenus dans le bocal en plastique, le gagne.

67

Dans ce bocal, il y a 242 bonbons !

L'ÉCHELLE

68

Une échelle posée au sol, des petits sacs de sable (ou des palets), il faut lancer un sac dans chaque «case» de l'échelle jusqu'au panier final pour gagner.



Une autre idée de jeu pour compléter ce dossier ?

Tu peux l'envoyer à :
jt44@free.fr

Merci.

NOTRE FÊTE D'ÉCOLE : 1 soirée après la classe.

+ Exposition des travaux d'enfants qui reste ouverte la 1/2 journée suivante, en même temps que la matinée "porte-ouverte" pour les nouveaux inscrits.

- 🌀 Les mois précédents, dans le cadre du travail scolaire, préparation de l'exposition qui se déroule (dans les salles de jeux) en même temps que la fête de l'école (sur la cour de récréation) .
 - 🌀 Pendant quelques jours avant la fête, vente de tickets à l'heure de la sortie, dans le hall de l'école.
 - 🌀 Réalisation par les parents volontaires (inscrits sur une liste) de gâteaux et/ou fourniture d'une boisson.
 - 🌀 La veille de la fête : distribution à chaque élève d'un ticket gratuit "gouter" + 1 ticket "boissons"
 - 🌀 le jour de la fête, goûter, boisson, ou pêche à la ligne en échange d'un ticket (voire 2 pour la pêche à la ligne, selon le coût du lot de jouets acheté prêt à l'emploi).
 - 🌀 Pendant toute la durée de la fête, un bureau est ouvert pour l'achat de tickets, sur la base de 0,50 € l'unité (et 5 € les 10 +1 tickets). La recette revient à la coopérative de l'école (OCCE) organisatrice officielle de la manifestation.
 - 🌀 Tous les stands de jeux classiques sont en accès libre, et pris en charge par une classe (les parents se sont inscrits préalablement sur une liste par tranche horaire) souvent les grands frères ou grandes sœurs prennent le relai.
- Utile de prévoir aussi une liste spécifique d'adultes pour le rangement en fin de fête.
- 🌀 Les enseignants, étant souvent sollicités se mettent "en réserve" pour régler les problèmes d'intendance de dernier moment, et les discussions inévitables avec les parents.
 - 🌀 La semaine suivante, après le démontage de l'expo, les enfants emportent chez eux les objets exposés (il n'y a pas de vente), les réalisations collectives serviront à décorer l'école pour la rentrée suivante.

Ne pas hésiter à se renseigner auprès des autorités compétentes sur la réglementation à respecter : buvette, Vigipirate, mesures sanitaires, etc...
Ne pas oublier de faire une déclaration simplifiée à la [Sacem](#), si de la musique (spectacle ou ambiance), est diffusée pendant la fête.

Cette page peut évoluer, réalisée de mémoire, si tu as des suggestions ou si tu vois autre chose à ajouter... Merci de m'écrire : jt44@free.fr , cela profitera à tous.



Quelques photos prises des années différentes. Choix difficile mais elles sont néanmoins représentatives du déroulement de la fête de fin d'année de cette école dans les années 2010.

