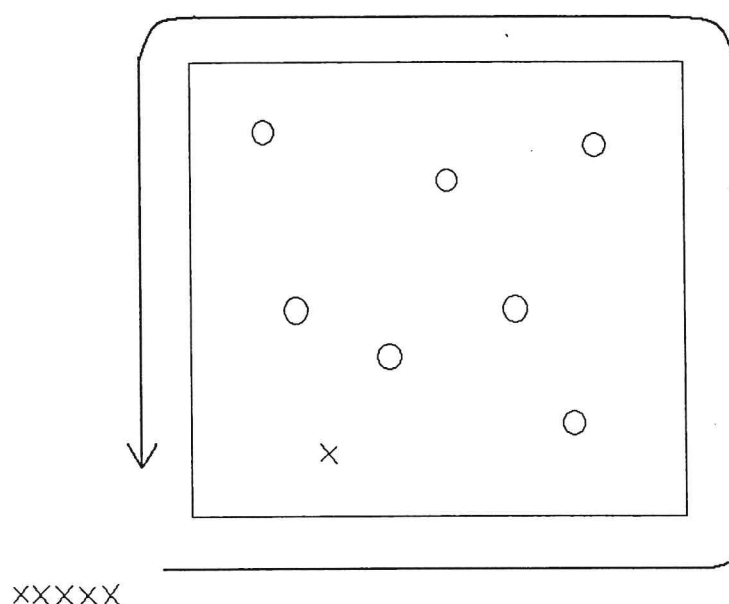


ESQUIVE BALLON

Equipes de nombre égal. Terrain carré dont les 4 angles sont matérialisés.

Matériel : 1 ballon

But : effectuer un maximum de tours de terrain.



Les joueurs sont répartis en deux équipes, les coureurs (X) et les tireurs (O). Au signal de départ, un coureur lance le ballon à l'intérieur du carré et s'y introduit. Simultanément, un second coureur entame une course autour du carré. Les tireurs essaient de ramasser le plus rapidement possible et de toucher le coureur « intérieur ». Ils ne peuvent se déplacer quand ils ont le ballon dans les mains. Dès qu'ils parviennent à toucher le coureur « intérieur », le coureur « extérieur » s'arrête : s'il a réussi à faire le tour du carré, il donne 4 points à son équipe ; sinon, il lui donne 1 point par angle de carré dépassé.

Les coureurs sont remplacés par deux autres membres de l'équipe, jusqu'à ce que chacun ait accompli les deux actions : lancer le ballon et courir autour du carré. Les équipes inversent les rôles ensuite.

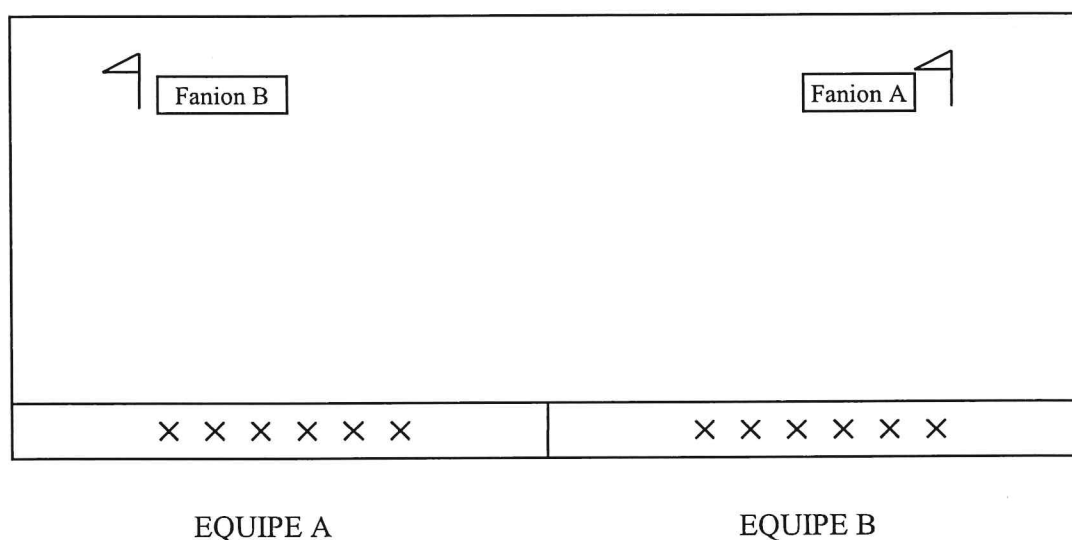
Le petit parisien

Matériel : - 2 fanions.

- Des brassards de couleur pour différencier les équipes.

Deux équipes égales. Chaque joueur ayant un numéro (exemple : équipe A de 1 à 20, équipe B de 21 à 40).

But : Ramener son fanion dans son camp.



Le meneur de jeu appelle un numéro de l'équipe A. Celui-ci part en direction de son fanion. Toute l'équipe B lui court après. Dès qu'il est touché, il s'immobilise sur le terrain, et l'équipe B rentre dans son camp. Le meneur appelle un joueur de l'équipe B et le même scénario se déroule. Ainsi de suite.

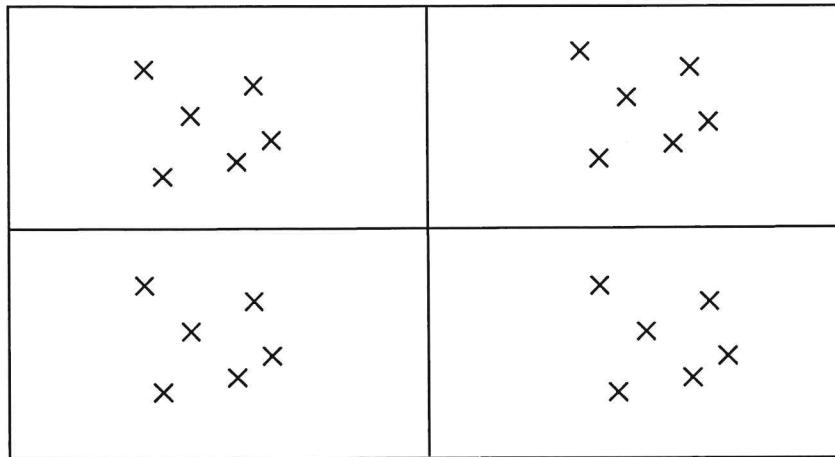
Lorsqu'il y a au moins un joueur immobilisé sur le terrain, et au moment où le meneur appelle une nouvelle personne de son équipe, celui-ci lève le bras afin d'être repérable. Le joueur appelé peut alors le délivrer en le touchant. Il y aura alors plusieurs personnes en mouvement sur le terrain afin de ramener le fanion au camp.

ATTENTION : Un joueur ne doit pas se faire toucher avec le fanion ! Si c'est le cas, il le pose à terre, à ses pieds, et le fanion pourra être récupéré soit par quelqu'un d'autre soit par lui-même si il est délivré. De plus, il est interdit de se lancer le fanion. Seule une passe de main à main est autorisée.

Carrés ruinés

Terrain partagé en 4 carrés. Les joueurs sont répartis équitablement en 4 équipes, dans les 4 camps.

Matériel : 1 ballon.



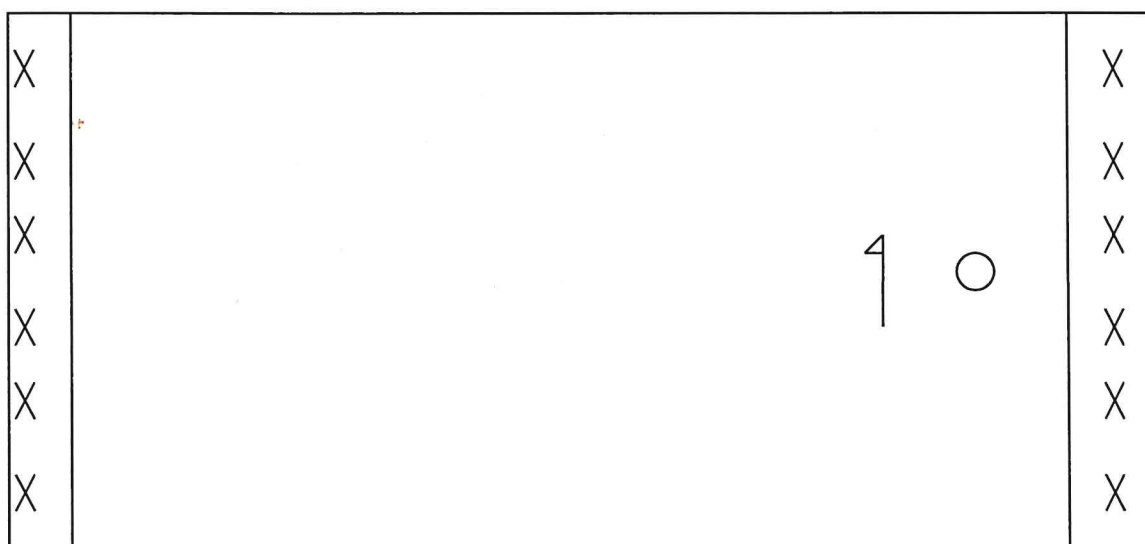
Le joueur en possession du ballon tire sur l'un des joueurs d'un autre camp. Si celui-ci est touché de volée, il quitte son camp et rejoint celui du tireur. S'il bloque le ballon lancé par le tireur, c'est celui-ci qui rejoint le camp du joueur ayant bloqué le ballon. Le ballon est donné au joueur qui vient ainsi de changer de camp.

La partie est terminée quand trois carrés sont ruinés et que tous les joueurs sont dans le même camp.

Le cavalo

Deux équipes égales.

But : L'équipe A doit ramener le fanion dans son camp.



Equipe A

Equipe B

○ : Cavalo. Il fait partie de l'équipe A.

Les joueurs de l'équipe A sortent de leur camp afin d'aller chercher le fanion. Ils doivent y parvenir sans se faire toucher par les joueurs B. Si c'est le cas, ils sont éliminés et sortent du terrain. Les joueurs B doivent donc protéger le fanion sans se faire toucher par le cavalo qui est la seule personne pouvant les éliminer.

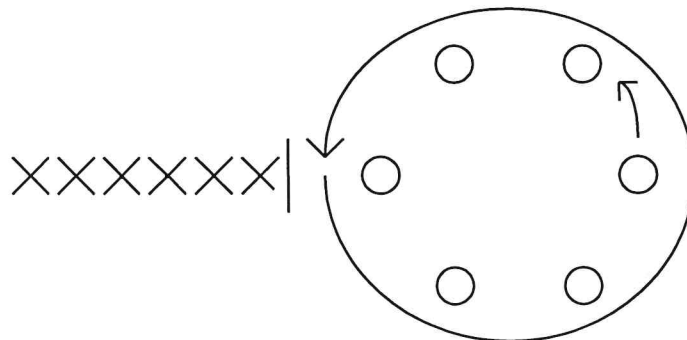
Chaque joueur est en sécurité dans son terrain, ou dans le terrain de l'adversaire (pour les joueurs A) s'il arrive à y rentrer.

Lorsqu'un joueur B touche un joueur A, il est obligé de retourner dans son camp avant d'aller en toucher un autre. Lors du retour dans son camp, il est intouchable par le cavalo. Aussi, pour que celui-ci le différencie des autres, le joueur B lève le bras en rentrant.

ATTENTION : Un joueur ne peut pas être touché avec le fanion. Il doit alors le poser à terre si c'est le cas. Un de ses coéquipiers viendra le récupérer. De plus, il est interdit de se lancer le fanion. Seule la passe de main à main est autorisée.

L'horloge

Deux équipes (de nombre égal)



Au signal de départ, les X font le tour du cercle formé par les O en courant, chacun leur tour sous forme de relais. Quand toute l'équipe est passée, on stoppe le jeu.

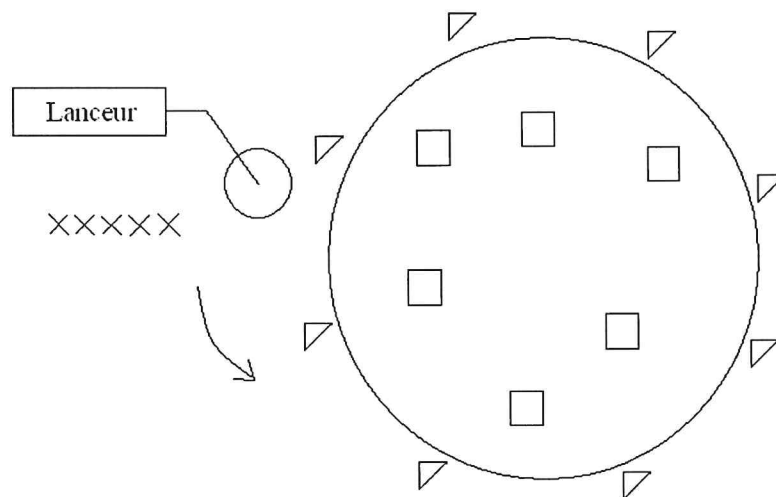
Pendant ce temps, les O se passent le ballon à la main. On compte le nombre de tours effectués par le ballon. Les tours s'arrêtent quand l'autre équipe a fini de passer.

On change les rôles. L'équipe qui a fait le plus de tours avec le ballon a gagné.

LA GRANDE THEQUE

Matériel : - 1 ballon
- 1 sifflet
- des bornes
- 1 balle

Deux équipes égales. L'une forme un cercle, et l'autre une ligne, face au cercle. Entre ces deux équipes, se situe le meneur de jeu, dans un petit cercle.



: équipe A
: équipe B
: bornes délimitant le terrain

Le lanceur lance la balle au premier joueur de l'équipe A. Celui-ci la frappe le plus loin possible avec la batte. Il lâche celle-ci et se met à courir autour du cercle. Les joueurs de l'équipe B doivent rattraper la balle (même si elle sort du cercle) et la renvoyer le plus vite possible au lanceur. Dès qu'elle arrive à celui-ci, il siffle. Le joueur A qui courait s'arrête vers une borne (si il est entre deux, il retourne à la précédente).

C'est au joueur A suivant de frapper la balle. Au moment où la balle part, le lanceur siffle et tous les joueurs qui se trouvent autour du cercle se remettent à courir afin de terminer leur tour.

On inverse les équipes lorsque tous les joueurs A sont passés.

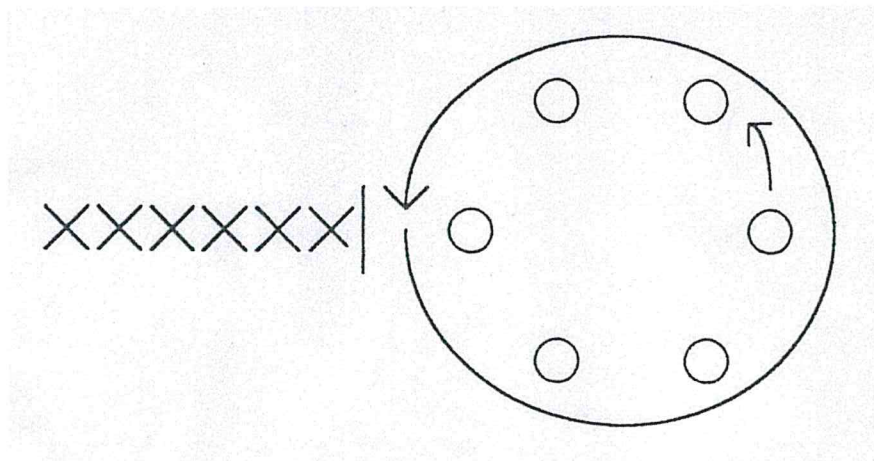
Comptage des points :

- Si l'équipe B rattrape la balle sans qu'elle ne touche le sol, il y a « gobe ». Le joueur A qui venait de tirer revient à la première borne ? Le joueur A suivant tire alors. Il y a 1 point pour l'équipe B.
- Si le tireur A arrive à faire un tour de cercle avant que la balle ne soit ramenée au lanceur, on compte 2 points pour l'équipe A. Les tours ayant été effectués en plusieurs fois ne faisant qu'un point.

Lorsque les deux équipes ont joué, on totalise les nombres de tours et de gobes par équipe et celle qui a le plus grand nombre de point a gagné.

L'horloge

Deux équipes de nombre égal



Au signal de départ, les X font le tour du cercle formé par les O en courant, chacun leur tour sous forme de relais.

Quand toute l'équipe est passée, on stoppe le jeu.

Pendant ce temps, les O se passent un ballon à la main. On compte le nombre de tours effectués par le ballon. Les tours s'arrêtent quand l'autre équipe a fini de passer.

On change les rôles. L'équipe qui a fait le plus de tours avec le ballon a gagné.

Les cages aux écureuils

O Écureuils

X Cages

XOX

XOX

XOX

O

XOX

XOX

Deux enfants forment une cage en se donnant les mains et ont à l'intérieur un écureuil. L'écureuil sans cage, en centre, frappe dans les mains. Les cages libèrent les écureuils qui doivent changer de cage. A ce moment, le dernier écureuil qui n'a plus de cage se retrouve au centre et frappe dans ses mains à son tour. Au bout de quelques instants, on inverse les rôles (écureuils/cages).

Le Dodge Ball

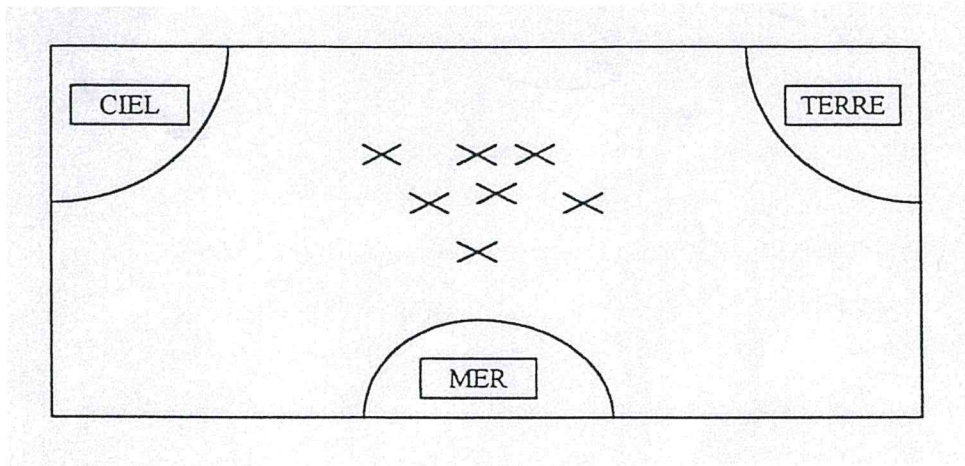
Ce jeu est une variante de la balle au prisonnier. Le but du jeu est d'éliminer les joueurs de l'équipe adverse.

Les joueurs sont répartis en deux équipes. Chacune démarre d'un bout du terrain. Celui-ci est divisé en deux camps. Au milieu sont disposés plusieurs ballons. Au signal les joueurs doivent récupérer les ballons. Cela permet de les distribuer.

Pour éliminer un joueur il suffit de toucher celui-ci avec une balle sans que celle-ci ne touche le sol avant. Mais si un joueur gobe une balle (attrape celle-ci avant qu'elle ne touche le sol), c'est le joueur qui a lancé la balle qui est éliminé. De plus, le joueur éliminé le plus tôt dans la partie, de l'équipe qui a gobé le ballon, peut rentrer sur le terrain.

Ciel / terre / mer.

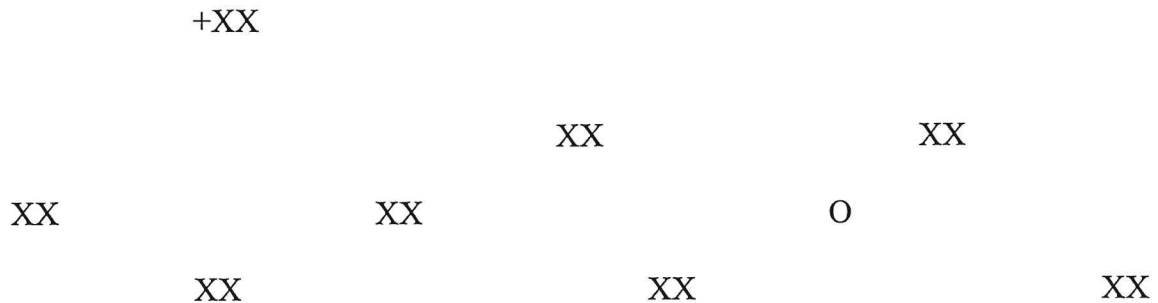
X Enfants au départ



Trois domaines sont délimités sur l'aire de jeu (ciel, terre, mer). Le meneur de jeu donne des noms d'animaux et les enfants doivent se diriger le plus vite possible vers le lieu de vie de chaque animal. Les enfants qui se trompent ou qui sont trop lents sont éliminés ou perdent des points.

Accroche / décroche

Les joueurs se mettent par couple, dispersés dans une zone déterminée.



+ : souris

O : chat

Les joueurs se donnent le bras par couples et se dispersent sur l'aire de jeu. Leur main libre est placée sur la hanche.

La souris court en passant où elle veut entre les couples. Le chat la pousse en suivant exactement le même chemin. La souris s'accroche quand bon lui semble au bras libre d'un joueur.

Le joueur en surnombre dans le couple devient alors chat et le chat souris.

Les pinces à linge

Matériel : nombre de pinces à linge : au minimum, triple du nombre de participants.

Jeu individuel ou par équipes.

But : avoir le plus de pinces à linge possible.

Chaque joueur a trois pinces à linge (au minimum) qu'il accroche sur ses vêtements à des endroits visibles. Tout le monde essaie de voler les pinces des autres en les enlevant et en évitant de s'en faire voler. Dès qu'on récupère une pince on se l'accroche sur soi.

Le jeu prend fin quand les animateurs le décident.

Conseil : c'est un jeu qui présente des risques de contacts entre en joueurs, faites attention à canaliser le jeu.

Le train

organisation :

→ 6 à 15 joueurs

→ à partir de 3 ans (idéal 4-6 ans)

→ disposer une gare par enfant (symbolisée par un cône, un carton, un cerceau à chaque fois de couleur différentes pour être repérable) dans le terrain de façon aléatoire.

Variante 1 :

Chaque enfant se place à une gare. Le meneur de jeu est au milieu et représente la locomotive. Il circule de gare et gare. Lorsqu'il tape sur l'épaule d'un joueur, celui-ci

devient wagon et s'accroche derrière la locomotive. Le train s'allonge et se déplace à allures diverses. Lorsque la locomotive dit « tchoutchou », les wagons doivent, le plus rapidement possible, retrouver leur gare. La locomotive essaie d'en profiter pour prendre la gare de quelqu'un. Le dernier enfant qui se retrouve sans gare devient locomotive et recommence.

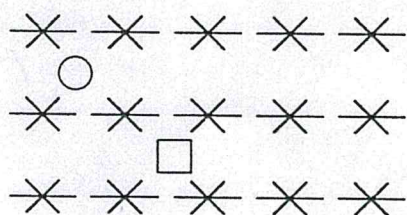
Variante 2 :

idem mais les enfants doivent revenir à leur gare (d'où la nécessité de mettre des gares de différentes couleurs).

Rues –avenues

✕ : Enfant debout , les bras tendus.

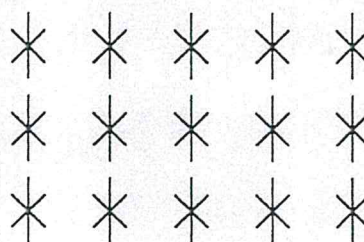
Position « rues »



○ : Chat

□ : Souris

Position « avenues »

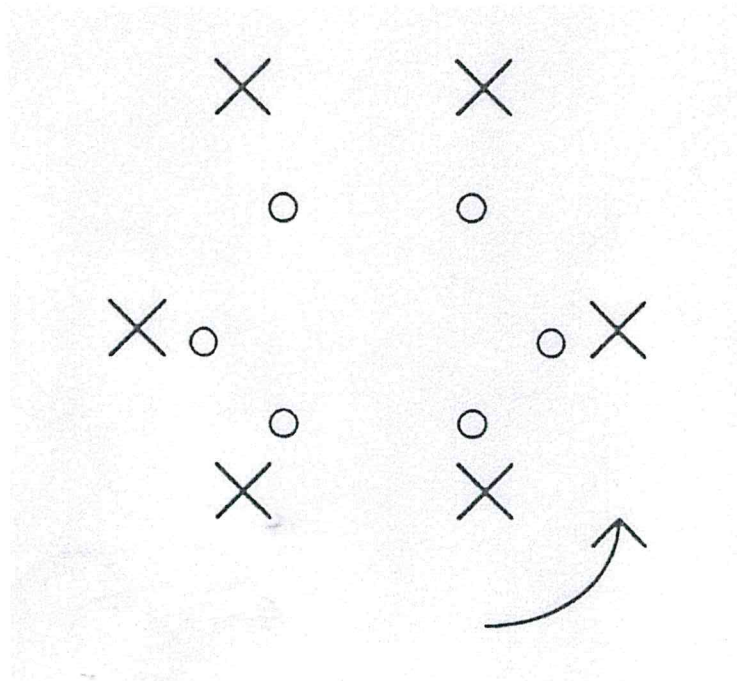


Le chat doit attraper la souris tandis que le meneur de jeu crie alternativement « rues » ou « avenues ». Lors des changements, ni le chat ni la souris n'a le droit de passer à travers les « murs ».

Lapin/chêne

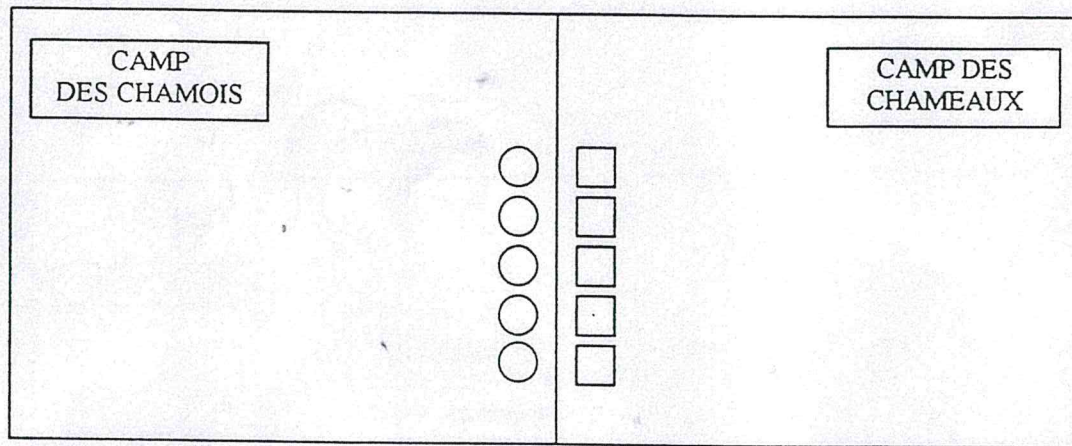
o : lapin (enfant assis devant le chêne)

X : chêne (enfant debout, jambes écartées).



Au signal de départ du meneur de jeu, les lapins passent entre les jambes du chêne et font le tour du cercle (tous dans le même sens). Puis ils repassent entre les jambes de leur chêne et reviennent s'asseoir à leur place. Le dernier lapin assis est éliminé, ainsi que son chêne (ils restent dans le cercle, mais s'assoient).

Chameau/chamois



Le meneur de jeu raconte une histoire dans laquelle il glisse d'une manière équitable les mots « chamois » et « chameau ».

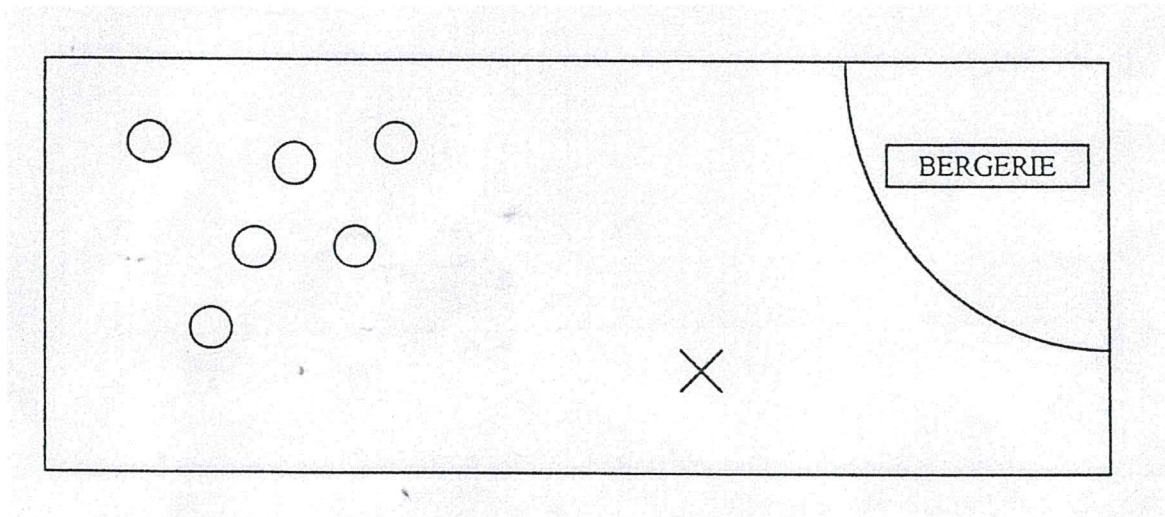
Si le mot chameau est prononcé : les chameaux courent vers leur ligne de retrait, les chamois devant les toucher avant la ligne.

Si le mot chamois est prononcé, les rôles sont inversés.

Chaque joueur touché donne un point à l'équipe adverse. L'équipe qui a le plus de points a gagné. On peut aussi faire changer de camp aux joueurs touchés (ce n'est plus alors une opposition un contre un).

Minuit dans la bergerie.

X : loup
O : mouton



Loup et moutons se promènent, un joueur faisant le loup et les autres moutons. Les moutons interrogent le loup : « loup, quelle heure est-il ? ».

Le loup répond l'heure de son choix. La promenade continue jusqu'au moment où le loup répond « il est minuit. »

A ce moment, tous les moutons doivent courir vers la bergerie. Ceux qui sont touchés avant d'y entrer deviennent loups. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un mouton.