

Avez-vous vu mon chat?

But du jeu	Les enfants doivent mimer un sentiment nommé par l'animateur du jeu.
Nombre de joueurs	Illimité.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Un chronomètre.
Terrain ou espace de jeu	Un carré de jeu sur la cour de récréation ou un espace carré délimité par des cônes.
Déroulement ou règles	<p>Déroulement:</p> <p>Les enfants marchent dans l'espace de jeu. Quand l'animateur dit «STOP», les enfants doivent faire la statue et fermer leurs yeux. Après, l'animateur doit nommer un sentiment que les enfants devront mimer (ex.: joie, colère, tristesse) et choisir un enfant pour être le chef. Ce dernier doit se promener autour des autres enfants, doit toucher 5 enfants un à la fois et leur demander: "Avez-vous vu mon chat?" Ensuite, les enfants qui sont touchés doivent mimer le sentiment nommé par l'animateur du jeu. ATTENTION!! Chaque enfant touché doit mimer le sentiment de façon plus intense (plus fort, plus exagéré) que l'enfant qui l'a mimé avant lui. Le dernier enfant à avoir été touché (le 5e enfant) sera le chef. Ensuite, l'animateur du jeu nomme un autre sentiment à mimer et le jeu se poursuit.</p> <p>Règles :</p> <p>Si un enfant refuse de mimer le sentiment, il sera retiré du jeu pour 2 minutes.</p> <p>Le chef doit toucher doucement les autres enfants sans les pousser.</p>

Roméo et Juliette

But du jeu	Roméo doit attraper Juliette. Les autres joueurs doivent empêcher Roméo d'aller toucher Juliette sans se faire toucher.
Nombre de joueurs	Illimité.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Un bandeau, cônes.
Terrain ou espace de jeu	Un espace carré ou rectangulaire sur la cour de récréation ou un espace délimité par des cônes.
Déroulement ou règles	<p>Roméo a les yeux bandés et ne sait pas où se trouve Juliette. Juliette se place quelque part dans le carré de jeu et ne doit pas bouger. En se déplaçant, si Roméo touche les autres, ils deviennent glacés jusqu'à la fin de la partie. Les autres joueurs peuvent essayer d'attirer l'attention de Roméo en faisant du bruit, en parlant, etc. pour le mélanger afin qu'il ne puisse pas trouver Juliette.</p> <p>Quand Roméo attrape Juliette, l'animateur du jeu donne le rôle de Roméo et Juliette à d'autres enfants. Il peut choisir au hasard ou demander aux enfants de choisir un chiffre entre 0 et 20. L'enfant qui nomme le chiffre que l'animateur avait en tête pourra jouer un des deux rôles.</p>

La cruche à cerceaux

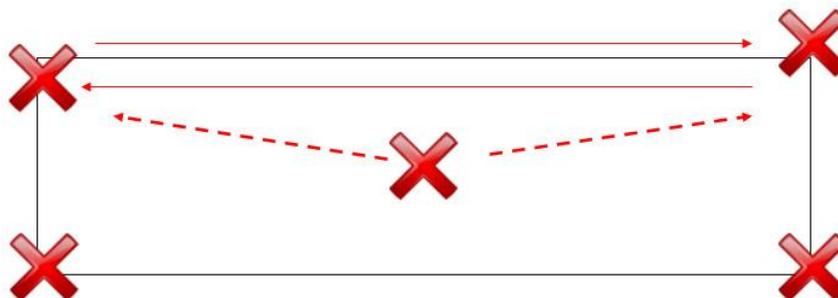
But du jeu	Faire une course à obstacles simple. L'équipe la plus rapide remporte la partie.
Nombre de joueurs	Illimité.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Huit cerceaux, un chronomètre, cônes (au besoin).
Terrain ou espace de jeu	Un espace carré ou rectangulaire sur la cour de récréation ou un espace délimité par des cônes.
Déroulement ou règles	<p>Déroulement: Les enfants forment des équipes de 2. Ensuite, toutes les équipes doivent former un grand cercle. Après, on met 4 cerceaux d'un côté et 4 cerceaux de l'autre côté. Ensuite, on choisit 2 équipes qui vont faire une course ensemble. Les joueurs de chaque équipe doivent s'accrocher par le bras et sauter par-dessus les cerceaux au signal de l'animateur du jeu. L'équipe qui arrive la première est la gagnante. Ensuite, l'équipe gagnante va affronter une autre équipe et ainsi de suite. L'équipe perdante doit sauter 5 fois sur place et retourner avec les autres joueurs en attendant de refaire une course.</p> <p>Règlement: Toutes les équipes doivent toujours être accrochées par le bras pour faire la course. Si la règle n'est pas respectée, les joueurs seront retirés du jeu pour 3 minutes.</p>

Patacrac!

But du jeu	Il faut rester immobile au signal de l'animateur et ne pas bouger pour ne pas être éliminé.
Nombre de joueurs	Illimité.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Aucun ou cônes (au besoin).
Terrain ou espace de jeu	Un carré de jeu sur la cour de récréation ou un espace carré ou rectangulaire délimité par des cônes.
Déroulement ou règles	<p>Déroulement: Les enfants marchent dans le carré de jeu. Quand l'animateur crie «patacrak», tout le monde reste en statue et doit se tenir sur une jambe. Après, l'animateur compte jusqu'à dix et pendant ce temps, l'autre animateur essaie de faire rire les enfants sans les toucher pour les déconcentrer. Le temps augmente de 10 secondes chaque fois qu'on recommence le jeu, donc il faut faire la statue plus longtemps. La personne gagnante est celle qui va rester jusqu'à la fin.</p> <p>Règlements: Si une personne bouge, elle est éliminée et doit se placer autour du carré de jeu jusqu'à ce qu'on recommence le jeu. Les enfants ne doivent pas se toucher. Si tout le monde reste en statue et qu'il n'y pas beaucoup d'enfants qui sont éliminés, l'animateur pourra donner des consignes plus difficiles. Exemple : se tenir sur une jambe et avoir les deux bras vers le ciel.</p>

Les 4 coins

But du jeu	Échanger de place avec les autres joueurs sans se la faire voler par le joueur du milieu.
Nombre de joueurs	Minimum 5.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Une craie, des cônes (au besoin).
Terrain ou espace de jeu	Un carré de jeu sur la cour de récréation ou un espace carré ou rectangulaire délimité par des cônes.



Déroulement ou règles

DESCRIPTION DU JEU OU RÈGLEMENTS:

Chaque joueur se place dans un des 4 coins du grand carré de jeu et reste immobile. Il y a un joueur qui se place au milieu. Tous les joueurs qui sont sur un des coins doivent essayer de changer de place avec un autre joueur sans se faire toucher par le joueur du milieu. Ce dernier doit essayer de voler une place pendant que 2 joueurs changent de coin. La personne qui s'est fait voler sa place va au milieu.

* S'il y a plusieurs joueurs (plus de 5), on dessine des petits carrés à l'aide d'une craie entre les 4 coins.

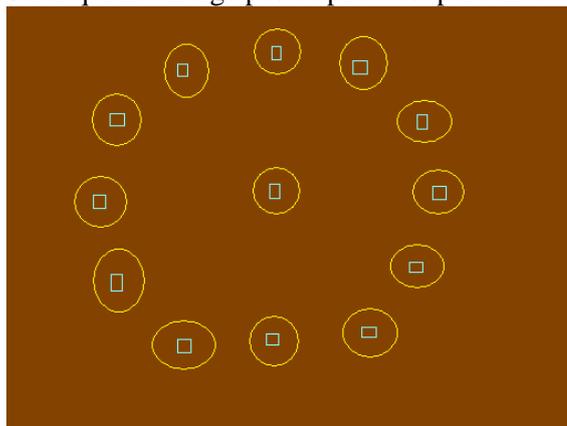
** S'il y a 2 joueurs qui arrivent en même temps, ils font «roche – papier – ciseau – allumette». Le gagnant prend la place et l'autre joueur va au milieu.

Cache-cache ballon

But du jeu	Éliminer les adversaires (les souris).
Nombre de joueurs	De 20 à 30 joueurs dont 2 à 4 chats.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	1 ballon par chat.
Terrain ou espace de jeu	Dehors, dans la cour de récréation. Il faut des cachettes.
Déroulement ou règles	<p>Les chats ferment les yeux et comptent jusqu'à 20. Les souris se cachent ou courent. Les chats doivent toucher les souris avec le ballon. Les souris touchées vont s'asseoir hors des limites du terrain. Le jeu se termine quand il n'y a plus qu'une souris. Remarque: -on doit lancer le ballon. -Il peut y avoir un ramasseur de ballons.</p>

Le cercle vacant

But du jeu	Changer de cercle et éviter d'occuper le cercle du milieu.
Nombre de joueurs	Entre 10 et 20.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Un sifflet.
Terrain ou espace de jeu	Un petit coin de la cour.
Déroulement ou règles	<p>Former un grand cercle en traçant de petits cercles tout autour. Tracer un petit cercle au milieu du grand cercle. Les joueurs se tiennent chacun dans un petit cercle. L'un des joueurs se tient dans le petit cercle du milieu. Le professeur donne un signal (en sifflant ou en tapant des mains). Chaque joueur doit quitter son cercle et chercher vite un cercle vacant. Le joueur du milieu doit profiter du moment pour occuper un cercle vacant lui aussi. Celui qui reste sans place est le perdant et doit se tenir au milieu. Celui qui ne change pas de place est perdant et c'est lui qui entre au milieu.</p>



Le changement des places doit se faire en même temps et le plus vite possible.
Faire attention de ne pas se cogner les uns contre les autres en changeant de place.

Le mange-souris

But du jeu	Changer de file sans se faire toucher.
Nombre de joueurs	Une classe (au moins 15 élèves).
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	4 plots.
Terrain ou espace de jeu	La cour.
Déroulement ou règles	<p>Former un carré de 4 plots éloignés de 5 mètres. Les joueurs se placent derrière les plots en file indienne et assis face au plot (même nombre de joueurs derrière chaque plot).</p> <p>Placer un ou deux élèves (les chats) dans le carré.</p> <p>Les premiers de chaque file doivent aller derrière une autre file sans se faire toucher par le chat (qui peut se déplacer comme il veut) sinon, ils sont éliminés. Le joueur précédent doit être assis pour pouvoir partir.</p> <p>Le jeu s'arrête quand il ne reste qu'une souris ou au bout de 10 minutes (les souris restantes ont toutes gagné).</p> <p>Variante:</p> <p>Le nombre de chats peut varier. Les souris non assises peuvent être touchées (seul le premier de chaque file peut se lever).</p>

Bulldog couleurs

But du jeu	-Remplacer le moins possible le Bulldog. -Se faire toucher le moins de fois possible.
Nombre de joueurs	4 joueurs ou plus.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Aucun.
Terrain ou espace de jeu	Terrain rectangulaire ou carré séparé au centre par une ligne.
Déroulement ou règles	<ol style="list-style-type: none">1. Parmi les joueurs, une personne se place au centre sur la ligne qui sépare le terrain. C'est le Bulldog.2. Le Bulldog nomme une couleur. Tous les joueurs qui ont cette couleur sur leurs vêtements ou sur leurs accessoires traversent la ligne et se rendent à l'autre bout du terrain. Le Bulldog n'a pas le droit de les toucher, car ils ont la couleur demandée.3. Les joueurs qui n'ont pas la couleur nommée essaient de traverser le terrain sans se faire toucher par le Bulldog. Lorsqu'un joueur est touché, il devient le Bulldog.4. On recommence au numéro 2. Amusez-vous bien!

Vis ou perds

But du jeu	Faire un panier pour éliminer la personne qui est à l'arrière de vous.
Nombre de joueurs	2 à 10 joueurs.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Un ballon de basketball et un panier de basketball.
Terrain ou espace de jeu	La moitié d'un terrain de basketball.
Déroulement ou règles	<ol style="list-style-type: none">1. Vous avez 5 vies pour commencer.2. Quand vous faites un panier, il y a une vie en jeu. La personne qui est en arrière de vous risque de perdre une vie s'il ne réussit pas son prochain panier. S'il réussit son panier, il y a deux vies en jeu. Si le joueur « a » fait un panier, que le joueur « b » fait un panier, que le joueur « c » manque son panier, il perd 2 vies. Il lui en reste 3.3. Quand la personne n'a plus de vie (il) ou (elle) est retiré(e) du jeu. C'est vraiment amusant. N'oubliez pas que l'honnêteté est une qualité très importante pour ce jeu :o)

Hold-up sportif

But du jeu

Il faut voler les pièces d'or des autres banques pour les rapporter dans son coffre-fort sans se faire toucher par les banquiers.

Nombre de joueurs

16 joueurs et plus. Il faut que ce soit un nombre multiple de 4.

Groupe d'âge

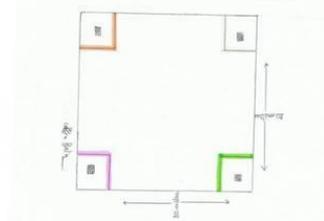
8 à 10 ans

Matériel requis

- des plots pour délimiter le terrain, les emplacements des banques et leur coffre-fort.
- des chasubles de 4 couleurs différentes pour différencier les différents employés de banques.
- 4 foulards pour reconnaître les banquiers.
- 10 jetons ou plus par banque pour représenter les pièces d'or.
- 1 chronomètre.

Terrain ou espace de jeu

Un espace carré d'environ 20 mètres de côté.
Les banques sont situées dans les coins (carré de 2 mètres de côté).



Déroulement ou règles

- Former 4 équipes équilibrées.
 - Donner à chaque équipe 10 pièces d'or ou plus.
 - Désigner un banquier dans chaque équipe.
 - Mettre le chronomètre en route, la partie dure 10 minutes.
- Chaque employé doit aller voler les pièces d'or des autres banques, sans se faire toucher par un banquier. Un employé ne peut transporter qu'une pièce à la fois. Si un banquier touche un employé. Il lui demande s'il a une pièce. S'il en a une, il doit la donner au banquier qui l'emmène dans son coffre-fort. À la fin du jeu, chaque banque doit compter son nombre de pièces d'or. La banque la plus riche gagne la partie.
- Remarques :
- Les employés peuvent faire semblant d'avoir volé une pièce d'or pour se faire attraper par un banquier et le retarder dans son travail.
 - Au contraire, les employés peuvent être très discrets pour ne pas attirer l'attention des banquiers.
 - Les employés ne peuvent pas confier leur pièce d'or à leur banquier, ils doivent la rapporter eux-mêmes dans leur coffre-fort.
 - Le banquier peut ramener tout de suite la pièce récupérée dans son coffre ou peut en conserver sur lui au maximum 3.

Thème Rugby

But du jeu

Jeu inspiré du baseball avec les mêmes bases.

Nombre de joueurs

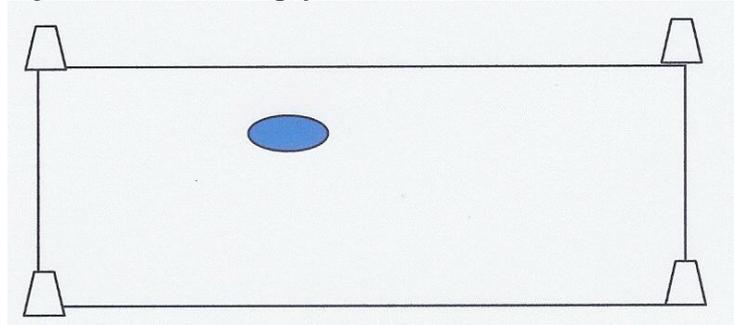
Deux équipes avec le même nombre de joueurs.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

4 plots et 1 balle de rugby.



Terrain ou espace de jeu

Cour de récréation ou terrain recouvert de pelouse.

Délimiter un rectangle d'environ 8 mètres /10 mètres avec les plots.

Déroulement ou règles

Une équipe (les coureurs) court autour du rectangle représenté par les plots (1 élève après l'autre) après avoir tapé dans la balle de rugby avec le pied pour l'envoyer dans le rectangle.

L'autre équipe (les rattrapeurs) tente de rattraper la balle et se font 5 passes en les comptant à voix haute. Si à la 5ème passe, le coureur de l'équipe adverse n'est pas à un des 4 plots, il est éliminé.

Si par contre, il parvient à faire un tour complet du rectangle (sur son shoot ou celui d'un camarade), il fait marquer un point à son équipe.

Quand tous les élèves de l'équipe des coureurs ont tapé dans la balle on inverse les rôles

Ballon espion

But du jeu	Toucher l'espion.
Nombre de joueurs	À partir de 8 joueurs. Deux équipes avec le même nombre de joueurs.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Deux balles molles pour lancer sans se faire mal, des cônes ou de la craie pour délimiter les terrains et les prisons.
Terrain ou espace de jeu	Un terrain dans la cour ou le gymnase, séparé en deux parties égales par des cônes ou des lignes. Une prison le long du terrain dans chaque camp.
Déroulement ou règles	<p>1 – Chaque équipe choisit un espion. Attention, il ne faut pas que l'autre équipe entende son nom!</p> <p>2 – Un joueur de chaque équipe prend un ballon, et au signal, commence à tirer sur les joueurs de l'équipe adverse. Les joueurs touchés vont se placer en prison, en file, dans l'ordre d'arrivée. Ils peuvent être libérés quand un joueur de leur équipe attrape, au vol, le ballon lancé sur le terrain.</p> <p>3 - Si l'espion se fait toucher, il doit se déclarer, et son équipe a perdu le jeu.</p> <p>4 - Sinon, le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul joueur dans une des équipes (l'espion!).</p> <p>Remarque: Attention, si le ballon fait un bond avant d'être attrapé, on ne peut pas libérer de prisonnier.</p> <p>Des variantes de ce jeu sont présentées: Jeu numéro 271 sous le nom de "Ballon chasseur". Jeu numéro 341 sous le nom de "Ballon-Rachat". Jeu numéro 343 sous le nom de "Ballon chasseur délivrance". Jeu numéro 344 sous le nom de "Ballon Bingo".</p>

Le réservoir

But du jeu

Mettre les plots (ou des objets) de son camp dans le camp adverse. L'équipe gagnante est celle qui a le moins de plots dans son camp à la fin.

Nombre de joueurs

De 10 à 50 (selon la taille du terrain).

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

- la cour ou un terrain de sport.
- un plot (ou objet) par joueur + deux plots pour matérialiser les camps.
- un sifflet.

Terrain ou espace de jeu

On joue sur un terrain rectangulaire ou carré.

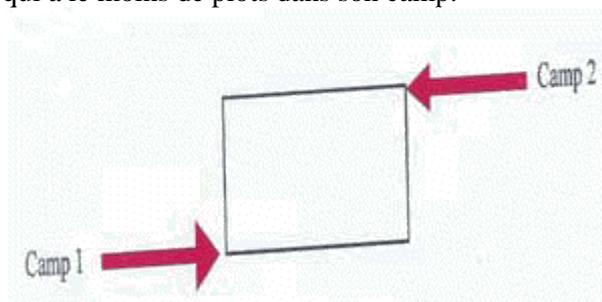
Déroulement ou règles

Si on est un nombre impair de joueurs: un joueur est le meneur de jeu, les autres se répartissent en deux équipes. Si on est un nombre pair: 2 joueurs mènent le jeu. Les deux équipes se placent chacune à des angles opposés du terrain (ce sont les 2 camps), on place un plot dans la main de chaque joueur. Le meneur de jeu donne le départ en sifflant. Au coup de sifflet, tout le monde court le plus vite possible autour du terrain.

Quand on passe dans le camp adverse, on dépose son plot par terre. Quand on passe dans son camp, on ramasse un plot (toujours en courant).

Le jeu s'arrête quand le meneur de jeu siffle.

S'il y a deux meneurs de jeu, le deuxième surveille. L'équipe gagnante est celle qui a le moins de plots dans son camp.



Remarque:

Ne pas faire durer le jeu trop longtemps.

Il faut déposer le plot et non le lancer.

La queue du dragon

But du jeu

Le dragon doit attraper tous les diables.
Les diables doivent attraper la queue du dragon.

Nombre de joueurs

Toute une classe voire deux (plus on est nombreux, plus on peut établir une stratégie de prise).

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

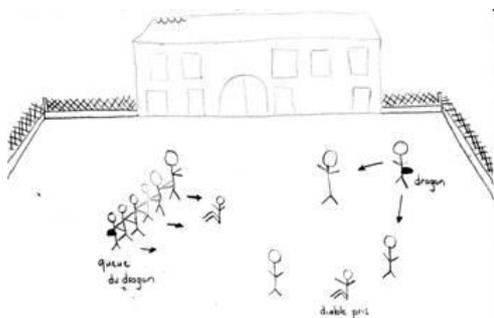
Des « queues » de dragons, bouts de tissu que l'on accroche derrière les vêtements (pantalon, shorts....) de couleur rouge de préférence...
Il faut autant de queues que de dragons (environ 6 pour une classe de 25 à 30 élèves)

Terrain ou espace de jeu

Dans une cour.

Déroulement ou règles

1. Les diables se répartissent dans la cour en courant ou en marchant.
2. La moitié des dragons (enfants munis d'une queue de tissu) s'engage parmi les diables et vont essayer d'attraper les diables. Cette course peut se faire en courant ou en marchant.
3. Lorsqu'un dragon attrape un diable, le diable s'assoit jusqu'à la fin de la partie.
4. Les diables peuvent aussi attraper la queue du dragon. Lorsqu'un diable attrape la queue d'un dragon sans se faire prendre, il se transforme en dragon et se place devant le dragon. Le dragon le tient par les épaules pour constituer une longue queue. Les dragons vont devenir de plus en plus longs et vont avoir du mal à se déplacer rapidement. Lorsque les dragons deviennent longs, l'autre moitié des dragons restés immobiles va intervenir pour continuer d'attraper les diables intrépides qui ne se sont pas encore fait prendre. C'est à ce moment-là que les dragons longs vont se transformer en queue-barrière: ils vont se déplacer doucement et stratégiquement pour barrer la route aux diables non pris. Les dragons seuls pourront plus facilement les prendre dans leurs griffes.
5. Le jeu s'arrête lorsque tous les diables sont pris par les dragons.



Remarque:

La difficulté réside dans le rôle de prendre et d'être pris.

Des variantes de ce jeu sont présentées sous le nom de "Fouli-Ball" (Jeu 298) et "Attrape-foulard" (Jeu 329)

Jeu d'approche

But du jeu	Pénétrer dans un camp sans être reconnu par les gardiens pour gagner un point.
Nombre de joueurs	De 10 à 30 joueurs et un meneur de jeu (un professeur par exemple).
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Quatre cônes pour délimiter un camp.
Terrain ou espace de jeu	Un grand espace vert avec des lieux pour se cacher (bancs, arbustes, arbres ...).



Déroulement ou règles

1. Délimiter un camp avec les quatre cônes et choisir deux gardiens pour le défendre.
2. Les autres joueurs vont se cacher pendant que les gardiens ferment les yeux.
3. Le meneur de jeu donne le signal de départ et les gardiens peuvent ouvrir les yeux. À ce moment, le jeu commence et les attaquants approchent discrètement du camp pour essayer d'y entrer et gagner un point. Le meneur se promène sur le terrain.
4. Quand un gardien reconnaît un joueur, il crie son prénom. L'attaquant doit aller toucher la main du meneur de jeu pour continuer à jouer.
5. Quand un attaquant entre dans le camp, il gagne un point et doit aller toucher la main du meneur de jeu pour attaquer à nouveau.

Celui qui a le plus de points gagne. Le jeu est limité dans le temps (par exemple 15 minutes). C'est le meneur de jeu qui signale la fin de l'activité.

1. Au départ du jeu, les joueurs doivent se cacher au minimum à 15m du camp.
2. Les gardiens ne peuvent pas sortir de leur camp.

Les attaquants peuvent se camoufler, échanger leurs habits, ramper ...

La forêt des lapins

But du jeu	Essayer d'arriver le plus rapidement possible au point de départ, donc avant les autres, pour ne pas se faire éliminer et rester dans le jeu le plus longtemps possible.
Nombre de joueurs	Une classe de 20 à 30 élèves divisée en deux équipes: les arbres et les lapins.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Aucun.
Terrain ou espace de jeu	Une cour, une salle de gymnase.
Déroulement ou règles	<p>Les joueurs sont par deux et forment une ronde.</p> <p>Les joueurs-arbres sont debout pieds joints derrière les joueurs-lapins assis en tailleur les mains sur les cuisses.</p> <p>Le meneur du jeu crie: «Lapins sortez des terriers». Aussitôt, chaque joueur-arbre écarte les jambes pour laissez passer entre ses jambes son co-équipier, le joueur lapin. Ce dernier court un tour rapidement autour du cercle formé par la ronde et arrivé à la hauteur de son co-équipier, le joueur-lapin passe à nouveau entre ses jambes et s'assoit en tailleur les mains sur les cuisses. Le dernier lapin arrivé est éliminé avec son arbre. Ils restent tous les deux sur la ronde assis l'un à côté de l'autre, les mains repliées sur le ventre (en position de sécurité).</p> <p>Le jeu se poursuit ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un lapin. Celui-ci a gagné avec son arbre.</p> <p>Ensuite, on recommence le jeu en inversant les rôles.</p> <p>On peut augmenter le nombre de tours des lapins.</p>

La balle américaine

But du jeu	Le dernier sur le terrain est déclaré vainqueur.
Nombre de joueurs	Au minimum 10.
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	Un ballon (en mousse de préférence).
Terrain ou espace de jeu	Une cour, une salle de gymnase d'au moins 5 m sur 10 pour faire jouer une classe.
Déroulement ou règles	<p>Tous les joueurs sont à l'intérieur du terrain.</p> <p>L'arbitre (l'enseignant ou un enfant) envoie le ballon sur le terrain.</p> <p>Celui qui le ramasse doit essayer de toucher un autre joueur, mais il ne peut pas faire plus de 3 pas avec le ballon dans les mains.</p> <p>Si le ballon touche le sol avant de toucher le joueur, celui-ci n'est pas éliminé.</p> <p>Si le joueur touché bloque le ballon, c'est le lanceur qui quitte le terrain.</p> <p>Quand un joueur est touché, il quitte le terrain, mais il doit se souvenir du nom de celui qui l'a éliminé.</p> <p>Quand un joueur sort, parce qu'il a été touché, tous ceux qu'il avait éliminés auparavant reviennent sur le terrain</p> <p>Exemple: Pierre touche Camille. Elle sort du terrain, mais quand Pierre est touché, elle revient dans le jeu.</p> <p>Ainsi, les enfants sont toujours actifs: ils jouent ou observent le jeu pour savoir à quel moment ils peuvent regagner le terrain.</p> <p>Variantes:</p> <p>On peut décider dès le départ de la durée de la partie (exemple 15 minutes). Dans ce cas, tous ceux qui restent sur le terrain à la fin du temps prévu ont gagné.</p> <p>On peut éventuellement jouer avec 2 ballons.</p>

Cachette-Gamolle

But du jeu	<ul style="list-style-type: none">· Rester caché le plus longtemps possible.· Délivrer les prisonniers.
Nombre de joueurs	De 4 à 30.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Une boîte de conserve ou un ballon.
Terrain ou espace de jeu	Un lieu où on peut se cacher, jardin avec des buissons et des arbres, bois, cour de récréation avec des cachettes.
Déroulement ou règles	<ol style="list-style-type: none">1. Un enfant est choisi pour être le gardien de la boîte (ou du ballon).2. Le gardien se cache les yeux et compte jusqu'à 50.3. Les autres vont se cacher dans le territoire défini à l'avance.4. Le gardien observe autour de lui et essaye de voir ceux qui sont cachés. Il doit se tenir dans un cercle, de 3 à 5 mètres du ballon.5. Dès qu'il reconnaît un enfant, il va taper sur le ballon en disant « 1, 2, 3 vue Marie ».6. L'enfant appelé vient se constituer prisonnier et se place à un endroit défini à l'avance, contre un mur par exemple ou sur un banc. Le prisonnier ne doit pas gêner le gardien.7. Dès que le gardien voit quelqu'un d'autre, il procède de la même manière. Peu à peu, il y a de plus en plus de prisonniers.8. Un enfant caché, qui n'a pas encore été vu, doit profiter de l'inattention du gardien ou essayer de le tromper (en mettant le manteau de quelqu'un d'autre par exemple) et courir shooter dans le ballon, sans que le gardien ait le temps de crier son nom.9. Pendant que le gardien court chercher le ballon, les prisonniers peuvent courir se cacher. Et la partie recommence.10. Si personne ne vient délivrer les prisonniers, le dernier qui reste caché devient le gardien.11. On peut aussi prévoir un temps limité de partie, afin de changer de gardien plus rapidement.

Les chiffres

But du jeu

Ne pas être touché et arriver à son carré.

Nombre de joueurs

10 à 30 joueurs.

Groupe d'âge

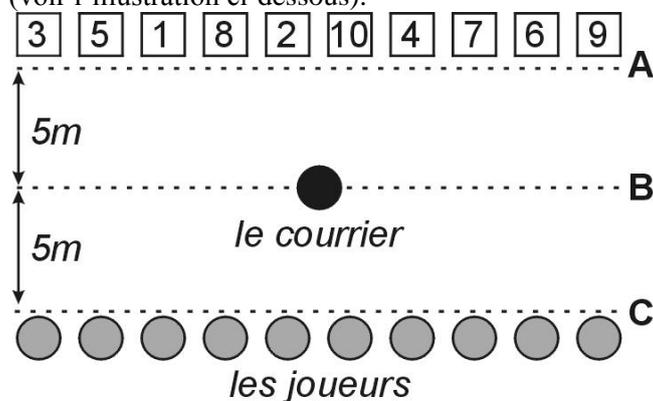
8 à 10 ans

Matériel requis

On a besoin d'une craie pour dessiner des carrés avec les chiffres.

Terrain ou espace de jeu

- La cour de récréation.
- Il faut dessiner trois lignes parallèles éloignées de 5 mètres chacune (lignes A, B, C)
(voir l'illustration ci-dessous).



Déroulement ou règles

1. Les joueurs tirent au sort un numéro et chaque joueur le retient en mémoire et le garde en secret.
2. Sur la ligne A, nous dessinons des carrés numérotés en désordre (le nombre de carrés dépendant du nombre de joueurs).
3. Une personne est désignée pour être «le courrier», elle est debout au milieu de la ligne B (tournant le dos aux participants qui se trouvent sur la ligne C).
4. Les joueurs se trouvent en rang l'un après l'autre.
5. Le courrier énonce (si les élèves connaissent les nombres français, il énonce en français) un certain chiffre qui se trouve sur la ligne A. Ensuite, l'élève dont le numéro a été énoncé répète le numéro en modifiant le son de sa voix.
6. Le courrier doit deviner (le prénom) de la personne qui a pris la parole. S'il devine, l'élève est éliminé. Dans le cas contraire, le dit-joueur court à toutes jambes jusqu'à son numéro sur la ligne A. Le courrier pour l'arrêter doit le toucher dans la zone située entre les lignes B et C (il ne peut pas le toucher entre les lignes A et B).
7. Si le courrier touche à temps ce joueur, ce dernier devient automatiquement le courrier à son tour. Si le joueur arrive sans embûches jusqu'à son numéro, il a gagné!
8. Le jeu dure jusqu'à ce que tous les joueurs situés sur la ligne C soient arrivés sur leurs carrés.
Le courrier ne peut se retourner qu'au moment où le joueur de la ligne C a énoncé son chiffre.

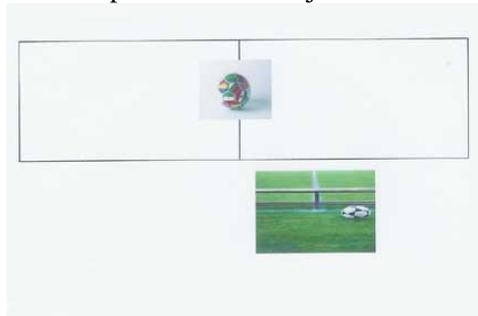
La bouteille

But du jeu	Faire tomber le plus de quilles possibles.
Nombre de joueurs	2 équipes d'au moins 5 joueurs chacune.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	1 ballon, 1 craie, 1 cône et des quilles (le même nombre de quilles qu'il y a de joueurs).
Terrain ou espace de jeu	Dans le gymnase ou dans la cour de récréation. Il faut tracer un cercle dans la cour à l'aide de la craie ou se placer sur le cercle dans le gymnase.
Déroulement ou règles	<ol style="list-style-type: none">1. Une équipe se place en rang derrière le cône tandis que l'autre équipe se place sur le cercle et on dépose une quille derrière chaque joueur. Il y a autant de quilles que de joueurs sur le cercle.2. Au coup de sifflet, le 1er joueur derrière le cône se met à courir et à l'aide de sa main, il doit faire tomber le plus de quilles possibles.3. Pendant ce temps, les joueurs placés sur le cercle se lancent le ballon à tour de rôle jusqu'à ce que le ballon ait fait le tour du cercle. Le premier joueur sur le cercle lance le ballon au 2e joueur qui le lance au 3e qui le lance au 4e et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur qui le retourne au 1er joueur. Si le ballon tombe, le joueur qui l'a lancé doit aller le chercher, retourner à sa place et le lancer à nouveau.4. Dès que le ballon est revenu au 1er joueur, le coureur doit s'arrêter. Il compte le nombre de quilles qu'il a fait tomber. C'est le nombre de points que se mérite son équipe. Et c'est au tour du 2e joueur qui part à courir au coup de sifflet.5. Quand tous les joueurs d'une équipe ont couru une fois, ils se placent sur le cercle et c'est à leur tour de lancer le ballon. L'autre équipe doit à son tour courir pour faire tomber le plus de quilles possibles.6. À la fin, on additionne le nombre de quilles tombées et l'équipe qui en a le plus est couronnée gagnante.7. Un membre de chacune des équipes s'occupe du sifflet ou on peut demander à un jeune qui ne joue pas de siffler.

Ballon Bingo

But du jeu	Éliminer les adversaires de l'équipe adverse en lançant le ballon sur eux.
Nombre de joueurs	Au moins 8 dans chaque équipe.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un ballon pas trop dur.
Terrain ou espace de jeu	Cour de récréation ou au gymnase. Le rectangle mesure environ 7 mètres par 16 mètres.

Un exemple de terrain de jeu.



Déroulement ou règles

Tout d'abord, il faut séparer le groupe en deux.
Prenez le moyen que vous voulez. Afin de connaître quelle équipe aura le ballon pour débiter la partie, une pige au sort aurait lieu.
Il faut donc lancer le ballon sur une personne de l'équipe adverse et ne pas dépasser la ligne centrale. Si le joueur attrape le ballon, il crie: BINGO et délivre tous les joueurs de son équipe qui étaient éliminés.
Si le joueur est touché par le ballon et l'échappe, ce dernier s'enlève du jeu, va sur le banc et attend qu'on le délivre.
Attention, si le ballon touche le visage, le joueur joue encore. Il n'est pas éliminé.
N'oubliez pas que l'espace de jeu est séparé en deux parts égales. La partie se termine lorsqu'une équipe a éliminé tous les joueurs.
Trouvez-vous un nom d'équipe et bonne partie.
Des variantes de ce jeu sont présentées...
au jeu numéro 271 sous le nom de "Ballon chasseur",
au jeu numéro 341 sous le nom de "Ballon-Rachat",
au jeu numéro 343 sous le nom de "Ballon chasseur délivrance",
et au Jeu numéro 353 sous le nom de "Ballon Espion".

Ballon chasseur délivrance

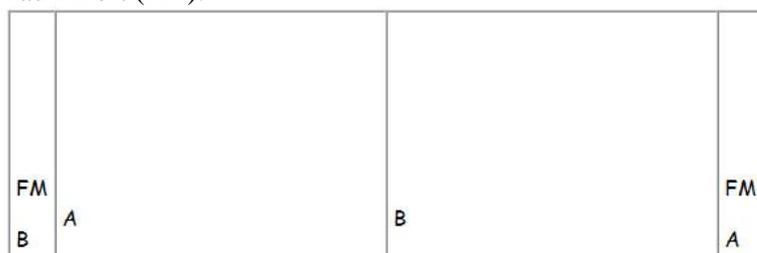
But du jeu Faire le plus de (Faux-morts) possible.

Nombre de joueurs Un nombre pair.

Groupe d'âge tous

Matériel requis *6 cônes
*1 ballon en caoutchouc

Terrain ou espace de jeu Le terrain est rectangulaire et doit être séparé en deux parties égales (A-B). Quatre cônes doivent être placés à chaque extrémité et deux autres sont placés pour délimiter la ligne du centre. La partie derrière chaque terrain est appelée Faux-mort (FM).



**Déroulement
ou règles**

1. Séparez les élèves en deux équipes égales, une équipe dans chaque terrain.
2. Une personne de chaque équipe doit aller à l'arrière du terrain adverse (Faux-morts). Cette personne reviendra dans le jeu dès que le premier joueur de son équipe sera mort.
3. Lorsque le ballon sort du terrain, c'est un des joueurs présent dans les Faux-morts qui peut sortir le chercher.
4. Le but est de lancer le ballon et de toucher un joueur de l'autre équipe sans qu'il ne l'attrape.
5. Si le joueur adverse attrape le ballon, c'est à son tour de le lancer.
6. Lorsqu'un joueur n'attrape pas le ballon, il est mort et s'en va aux Faux-morts de son équipe avec le ballon. Il peut alors tenter de toucher un joueur de l'équipe adverse ou de le lancer à un coéquipier. S'il réussit à toucher quelqu'un, il peut alors revenir dans son équipe et le jeu continue. S'il ne réussit pas, il reste dans les Faux-morts jusqu'à temps de rattraper le ballon et de réussir à se faire délivrer.
7. La partie se termine lorsque tous les joueurs d'une même équipe sont dans les Faux-morts ou que la récréation soit terminée.

Des variantes de ce jeu sont présentées:

Jeu numéro 271 sous le nom de "Ballon chasseur"

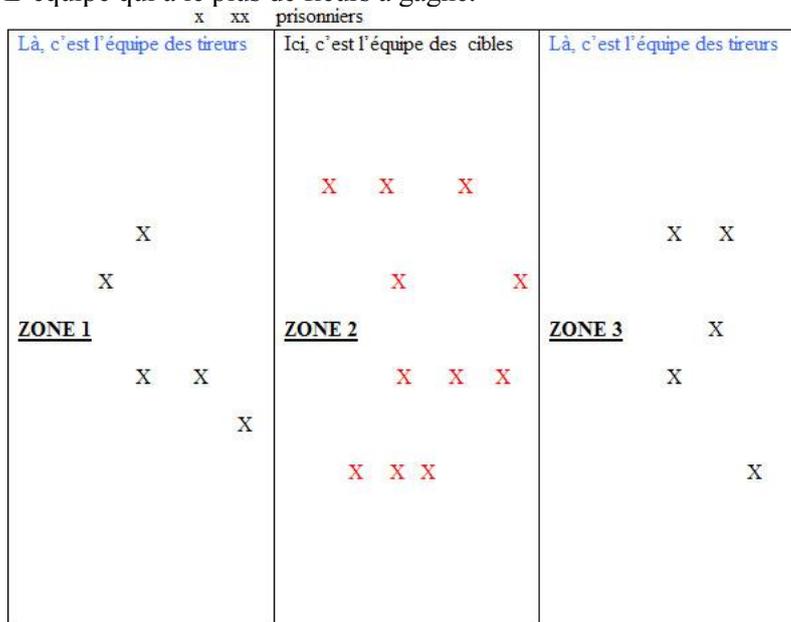
Jeu numéro 341 sous le nom de "Ballon-Rachat"

Jeu numéro 344 sous le nom de "Ballon bingo"

Jeu numéro 353 sous le nom de "Ballon espion".

La balle des prisonniers malgaches

But du jeu	Marquer le plus de point en attrapant la balle «de volée» et en évitant de se faire toucher.
Nombre de joueurs	2 équipes, des tireurs et des cibles (de 4 à 26 joueurs).
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	2 ballons en mousse.
Terrain ou espace de jeu	1 terrain partagé en 3 zones égales.
Déroulement ou règles	<p>On divise une équipe en 2, ce sont les tireurs.</p> <p>Les joueurs de cette équipe, les tireurs, se placent sur les zones 1 et 3 du terrain.</p> <p>L'autre équipe se place au milieu. Ils sont les cibles, en zone 2.</p> <p>Les tireurs doivent toucher les cibles en lançant le ballon.</p> <p>S'il y a «terre avant» ça ne compte pas.</p> <p>Si une cible est touchée, elle doit sortir du terrain (sur le côté).</p> <p>Pour le délivrer, un joueur doit attraper le ballon au lancer (de volée).</p> <p>C'est le plus «ancien» joueur touché qui rentre.</p> <p>Si un joueur attrape le ballon de volée sans qu'il y ait un prisonnier, c'est un «mao».</p> <p>Le «mao» s'enlève si une nouvelle cible se fait toucher au vol.</p> <p>Au bout de 10 «maos», ça compte une «fleur».</p> <p>S'il reste un joueur et qu'il ne se fait pas toucher sur 10 lancers, tous les prisonniers sont délivrés.</p> <p>Quand l'équipe des cibles au complet est éliminée, on change les rôles.</p> <p>L'équipe qui a le plus de fleurs a gagné.</p>



Si vous avez un grand terrain et beaucoup de joueurs, vous pouvez prendre 2 ballons pour aller plus vite, mais il faut un arbitre pour compter les «mao» et les «fleurs».

Ballon-Rachat

But du jeu	Éliminer les joueurs adverses en lançant le ballon sur eux pour qu'ils l'échappent.
Nombre de joueurs	Variable, de 6 à 30 joueurs à partager en 2 équipes.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Un ballon (ou plusieurs, ça augmente la difficulté).
Terrain ou espace de jeu	Un terrain rectangulaire de 5 mètres par 14 mètres séparé en 2 parties égales par une ligne centrale.
Déroulement ou règles	<p>On partage les joueurs en 2 équipes de même force, équipe A et B.</p> <p>Un joueur A lance le ballon vers un joueur B sans traverser la ligne centrale. Le joueur visé a le choix d'éviter le ballon ou de l'attraper. S'il l'attrape, c'est alors à son tour d'essayer d'éliminer un joueur de l'équipe adverse. Par contre, si le joueur a évité le ballon, n'importe qui de son équipe pourra le récupérer une fois qu'il aura bondi par terre.</p> <p>Quand un joueur est touché et que le ballon tombe au sol, le joueur est éliminé et se rend sur la ligne de côté. Cependant, son séjour sera souvent de courte durée car chaque ballon attrapé au vol par une équipe permet de délivrer un des joueurs éliminés d'où le nom de ballon-rachat.</p> <p>Sur la ligne de côté, on garde le même ordre que lorsqu'on a été éliminé. Le premier délivré sera donc le premier qui avait été éliminé et ainsi de suite.</p> <p>Le jeu se termine lorsqu'une équipe a éliminé tous les joueurs adverses ou encore après un temps déterminé comme le temps de la récréation. On fera alors le décompte des joueurs restants.</p> <p>Pour apprivoiser le jeu, on peut jouer à 1 ballon, mais nous vous conseillons à 2 ou 3 ballons. Ça devient un plus grand défi, c'est plus énergique et les matchs durent moins longtemps.</p> <p>Des variantes de ce jeu sont présentées:</p> <p>Jeu numéro 271 sous le nom de "Ballon chasseur"</p> <p>Jeu numéro 343 sous le nom de "Ballon délivrance"</p> <p>Jeu numéro 344 sous le nom de "Ballon Bingo"</p> <p>Jeu numéro 353 sous le nom de "Ballon espion".</p>

Diamant

But du jeu	Les voleurs tentent d'avoir le diamant (la balle de tennis) tandis que les policiers les empêchent, en les éliminant au toucher.
Nombre de joueurs	Nombre illimité (deux équipes égales).
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	2 séries de dossards, une balle de tennis et 1 grand cône.
Terrain ou espace de jeu	La cour.
Déroulement ou règles	<p>On forme 2 équipes et on les place à chaque extrémité de la cour. On place un cône avec une balle de tennis à environ deux mètres de la ligne de l'équipe des policiers. Les voleurs essaient de prendre la balle sans se faire toucher par les policiers qui la protègent.</p> <p>Lorsqu'un policier touche un voleur avant que ce dernier ne retourne à sa ligne, il est éliminé et sort du jeu. C'est la même chose si un policier sort pour poursuivre un voleur et qu'il ne touche personne. Un point est marqué si les voleurs réussissent à rapporter la balle dans leur zone. Les policiers peuvent aussi marquer un point s'ils parviennent à éliminer tous les voleurs ou s'ils touchent au voleur en possession de la balle. On peut aussi mettre un temps limite pour faire le vol de balle. Si après ce temps, les joueurs n'ont pas réussi leur coup, on donne un point à l'équipe des policiers. On peut même donner deux points si on a utilisé; trois points si on a recours à deux passes, etc.</p> <p>Par contre, si on échappe la balle, le point va à l'équipe des policiers. Du côté des voleurs, le but est d'éliminer le plus possible de policiers avant de tenter le vol. À la fin du jeu, on peut changer le rôle de chaque équipe (les policiers deviennent voleurs et vice versa).</p> <p>Une variante de ce jeu est présentée au jeu numéro 207.</p>

1, 2, 3 Maisons brûlées! Les pompiers sont arrivés.

But du jeu	Attraper les joueurs le plus rapidement possible.
Nombre de joueurs	7 à 30 joueurs.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Des cônes et des cordes pour délimiter la maison et la prison; des foulards.
Terrain ou espace de jeu	Toute la cour de récréation.
Déroulement ou règles	<ol style="list-style-type: none">1. Faire 2 équipes: une équipe de 6 pompiers (foulard) qui attrapent les 22 qui s'échappent.2. Les 22 joueurs sont dans la maison.3. Les 6 pompiers se placent devant la maison et crient: «1, 2, 3 maison brûlée! Les pompiers sont arrivés!»4. Les 22 joueurs DOIVENT sortir de la maison.5. Les pompiers attrapent les joueurs et les emmènent en prison.6. Les joueurs en liberté peuvent délivrer les prisonniers en leur touchent la main.7. Le maître chronomètre les 6 pompiers.8. Quand les 22 joueurs sont attrapés, le maître note le temps.9. On désigne 6 autres pompiers et on recommence. L'équipe de pompiers la plus rapide gagne. <p>Sont éliminés:</p> <ul style="list-style-type: none">· Ceux qui ne sortent pas de la maison quand les pompiers crient: «1, 2, 3 maison brûlée! Les pompiers sont arrivés!».· Ceux qui ne veulent pas aller en prison.· Ceux qui se sauvent de la prison sans avoir été délivrés. <p>Les pompiers peuvent laisser 1 ou plusieurs gardiens autour de la prison. Pour rendre le jeu plus difficile, on peut placer la «maison» et la «prison» au milieu de l'espace de jeu. C'est beaucoup plus difficile à garder!!</p>

Baleines et poissons

But du jeu	Ne pas se faire toucher par la ou les baleines.
Nombre de joueurs	10 à 40 joueurs.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Une craie, des dossards, des plots.
Terrain ou espace de jeu	Un rectangle tracé à la craie d'au moins 6 m sur 12.
Déroulement ou règles	<p>On trace un rectangle à la craie et des lignes qui se coupent (au moins 10) dans tous les sens à l'intérieur.</p> <p>Quelqu'un est désigné pour être baleine, les autres sont des poissons et se placent sur les lignes. Baleine et poissons ne peuvent se déplacer que sur les lignes ou sur le rectangle.</p> <p>On pose 5 plots sur 5 lignes avant le début de la partie. Ces lignes deviennent impraticables pour la ou les baleines mais pas pour les poissons.</p> <p>Avant le début du jeu, la baleine se tient à l'extérieur du rectangle. Pour lancer le jeu on dit «Top». La baleine entre dans le rectangle pour toucher des poissons.</p> <p>Tout poisson touché devient baleine et met un dossard donné par la baleine n°1. Si deux poissons arrivent face à face sur une même ligne, ils doivent faire demi-tour tous les deux.</p> <p>À la fin, le poisson qui reste seul a gagné. Il deviendra baleine n°1 à la partie suivante.</p>

Ballon-feu

But du jeu	Faire passer le ballon entre les jambes des joueurs pour les éliminer.
Nombre de joueurs	15 à 20 joueurs.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Un ballon.
Terrain ou espace de jeu	Cour de récréation ou gymnase.
Déroulement ou règles	<p>Les joueurs se placent en cercle, face à face, les jambes écartées. Ensuite, ils doivent se pencher le dos, croiser leurs mains et ils laissent pendre leurs bras.</p> <p>Un élève met le ballon en jeu, en le faisant rouler par terre en lui donnant un coup de poing.</p> <p>Chaque élève le fait à son tour quand le ballon arrive vers lui.</p> <p>Quand le ballon arrive à franchir les jambes d'un joueur, il est éliminé. Quand un joueur est éliminé, on rapetisse le cercle.</p> <p>Si le ballon passe entre deux élèves, ça ne compte pas. Le joueur le plus proche va chercher le ballon et le remet en jeu.</p> <p>Le dernier qui reste vivant gagne la partie et met le ballon en jeu pour la partie suivante.</p> <p>AMUSEZ-VOUS-BIEN!</p>

Le rebet

But du jeu

Récolter le plus de points avec son équipe.

Nombre de joueurs

La classe partagée en deux équipes de nombre égal (avec un chef d'équipe).

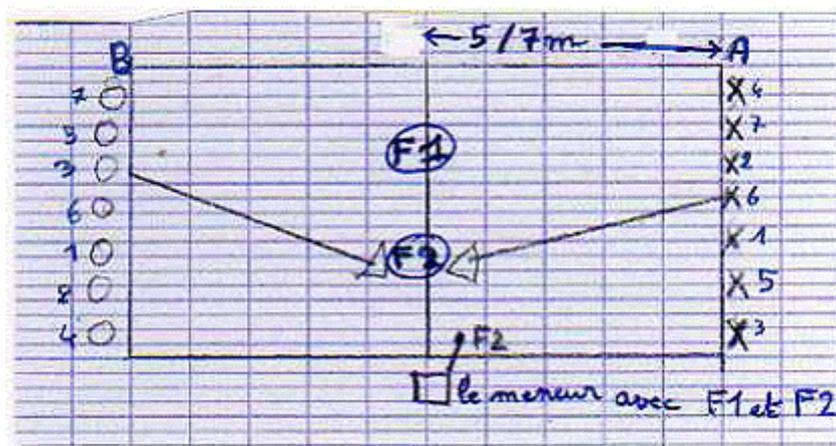
Groupe d'âge

tous

Matériel requis

Deux foulards en boule d'une couleur (F1) et 2 foulards d'une autre couleur (F2).

Terrain ou espace de jeu



Déroulement ou règles

- Le chef d'équipe donne un numéro (de 1 à ... /le nombre de joueurs) à chacun de ses équipiers (en secret).
 - Le meneur appelle un numéro en levant un des deux foulards.
 - Les deux joueurs portant ce numéro courent vers le foulard pour tenter de le ramener dans son camp sans se faire toucher (ils tournent autour du foulard, une main dans le dos pour attendre le meilleur moment pour saisir le foulard).
 - Le meneur peut changer de couleur à tout moment (jusqu'à ce qu'un foulard soit ramassé) ou même montrer les 2 (les joueurs ont alors le choix).
- Il peut aussi appeler un autre numéro «au secours» (attention: on ne peut toucher que le joueur portant le même numéro).
- L'équipe marque un point quand:
- le joueur rapporte le foulard dans son camp sans être touché.
 - le joueur touche le porteur du foulard avant son retour dans son camp.
- Le jeu est terminé quand tous les joueurs ont été appelés; on peut alors faire une «revanche» et même une «belle».

Cabolette

But du jeu	Éviter d'être vu pour tirer dans le ballon en criant CABOLETTE pour gagner un point.
Nombre de joueurs	De 10 à 30 au maximum (car il faut retenir les prénoms de tous les joueurs).
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un ballon. Une prison (avec des cônes ou un goal ...).
Terrain ou espace de jeu	Toute la cour de récréation.
Déroulement ou règles	<ol style="list-style-type: none">1. Choisir le gardien du ballon.2. Un joueur tire dans le ballon en criant CABOLETTE.3. Pendant que le gardien va chercher le ballon, les autres vont se cacher.4. Le gardien doit ramener le ballon à sa place (point de départ) avant de pouvoir citer les joueurs qu'il voit.5. Quand le gardien aperçoit un joueur, il frappe sur le ballon en criant le nom du joueur.6. Quand un joueur entend son nom et est certain d'être vu, il va en prison (la prison se trouve à côté du point de départ du ballon).7. Pendant que le gardien cherche les joueurs cachés, un de ceux-ci peut tirer dans le ballon en criant CABOLETTE. Il gagne ainsi un point et tous les prisonniers sont libérés.8. Le gardien va rechercher la balle, la place sur son point de départ et le jeu continue. Remarques: <ol style="list-style-type: none">1. Le gardien ne peut pas rester tout le temps à côté du ballon.2. Les joueurs peuvent échanger leurs habits ou camoufler leur visage pour que le gardien ne les reconnaisse pas quand ils viennent tirer dans le ballon.

Tag Disco

But du jeu	"Taguer" (toucher) le plus de personnes possibles.
Nombre de joueurs	Au moins 6.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Aucun.
Terrain ou espace de jeu	Dans la cour d'école ou dans une salle à l'intérieur.
Déroulement ou règles	<ol style="list-style-type: none">1. Un enfant est désigné par le groupe pour être le "tagueur" (celui qui touche les autres).2. Au signal de cet élève, le jeu commence et les enfants se dispersent.3. Il essaie alors de les toucher et s'il y parvient, l'élève touché doit se mettre à danser le disco sur place.4. Ceux qui ne se sont pas fait toucher peuvent les délivrer de leur danse en passant sous leurs jambes. <p>On peut décider ensemble de la durée du jeu ou jouer durant toute la récréation. Si le "tagueur" est fatigué, on peut en désigner un autre.</p>

Le loup taureau

But du jeu	Le but est de ne pas se faire toucher en premier.
Nombre de joueurs	À partir de 3 joueurs et après autant qu'on veut.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Aucun.
Terrain ou espace de jeu	Une cour.
Déroulement ou règles	Un enfant compte jusqu'à 10 en attendant que les autres se cachent où ils veulent. L'enfant qui a compté va toucher les autres. Le premier qui a été touché est loup avec lui. À la fin quand tout le monde a été touché, le premier touché est le loup. Ainsi de suite ...

Le rapeurball

Nombre de joueurs Une classe.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Matériel requis Vous avez besoin d'un ballon.

Déroulement ou règles

Les règles :

Vous tracez deux frontières d'une piste de danse, l'une en face de l'autre, pas trop éloignées.

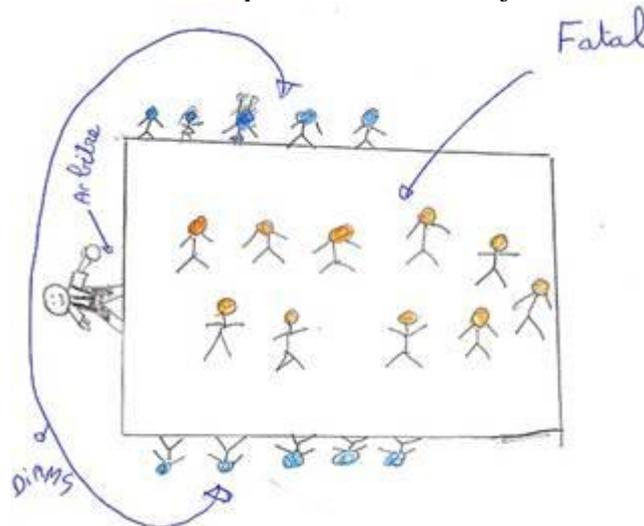
Vous faites deux équipes: «Diams» et «Fatal» et un arbitre.

La moitié des Diams se met à gauche, l'autre moitié à droite. Les Fatal se mettent sur la piste de danse.

Un diams lance le ballon de l'autre côté de la piste de danse:

- Si un Diams attrape le ballon, il continue à jouer.
- Si un Fatal attrape le ballon, il change de place avec le Diams.
- Si le ballon tombe, le Diams qui l'a lancé et celui qui l'a touché changent de places avec deux Fatal.

À chaque fois qu'il y a un changement, le ballon retourne chez l'arbitre. Il donne le ballon au Diams qui a le moins tiré. Le jeu se termine quand on en a assez.



Celui qui craque.

But du jeu	Ne pas perdre l'équilibre.
Nombre de joueurs	4, 6, 8 ou 10 joueurs.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	<p>2 dés: 1 dé avec 2 faces bleues, 2 faces jaunes et 2 faces rouges. Le deuxième dé avec une figure sur chaque face soit: 1 cercle, 1 carré, 1 rectangle, 1 triangle, 1 losange et 1 octogone. Une surface de jeux contenant 6 cercles (2 bleus, 2 jaunes et 2 rouges), 6 carrés, 6 rectangles, 6 triangles, 6 losanges et 6 octogones avec les mêmes couleurs que les cercles. Les figures peuvent être peintes sur la surface de jeux ou bien coupées dans du carton et placées à différents endroits dans la surface de jeu.</p>
Terrain ou espace de jeu	Une surface de jeu de 2 mètres X 3 mètres environ.
Déroulement ou règles	<p>Le jeu est expliqué pour 6 personnes. Tout le monde se place autour de la surface de jeu (à l'extérieur). On sépare le monde en 2 équipes égales (3 + 3). Les joueurs de l'équipe 1 sont A, B et C. Les joueurs de l'équipe 2 sont X, Y et Z. A et X sont capitaines de leur équipe et lancent seulement les dés, ils ne peuvent pas se placer sur les formes.</p> <ul style="list-style-type: none">* A lance les 2 dés et Y doit placer son pied droit sur la forme correspondante.* X lance les 2 dés et B doit placer son pied droit sur la forme correspondante.* Dès que quelqu'un perd l'équilibre, il est éliminé.* On fonctionne de la même façon pour C et Z.* Tout en gardant les mêmes positions (pied droit sur une forme) on recommence la même séquence mais cette fois pour placer la main droite sur une forme.* Tout en gardant les mêmes positions (pied droit et main droite sur une forme) on recommence la même séquence mais cette fois pour placer le pied gauche sur une forme.* Tout en gardant les mêmes positions (pied droit, main droite et pied gauche sur une forme) on recommence la même séquence mais cette fois pour placer la main gauche sur une forme.* Dès qu'une équipe n'a plus de joueurs placés en équilibre sur les formes, l'autre équipe gagne.* S'il y a encore au moins un joueur de chaque équipe qui n'a pas perdu l'équilibre, on recommence la séquence depuis le début avec les joueurs restants mais en gardant toujours les mêmes positions (pied droit, main droite, pied gauche et main gauche sur une forme).* Après 3 tours, s'il y a encore au moins un joueur de chaque équipe qui n'a pas perdu l'équilibre, la partie est égale (les deux équipes sont gagnantes). <p>Ce jeu est une adaptation du jeu de société «TWISTER».</p>

Tag Flag

But du jeu Le but du jeu est d'enlever les 2 foulards ou «flags» des joueurs de l'autre équipe.

Nombre de joueurs Deux équipes d'au moins 10 joueurs.

Groupe d'âge 11 à 12 ans

Matériel requis Deux cônes.
Deux foulards pour mettre dans les cônes ou drapeaux.
Deux foulards par élève (ou le matériel d'éducation physique FLAG, genre de ceinture avec 2 velcros sur le côté et 2 languettes de plastique qui se collent aux velcros).

Déroulement ou règles

1. Vous pouvez voler 2 foulards à la fois.
 2. Quand vous n'avez plus de foulard, vous devez vous immobiliser.
 3. Un coéquipier peut vous donner un de ses foulards ou aller en prendre un volé pour vous le donner. C'est celui-ci qui doit vous le mettre.
 4. Personne ne peut vous voler vos foulards quand vous aidez un de vos joueurs jusqu'à ce que le foulard soit bien mis en place.
 5. Si un joueur tombe par terre, il doit absolument se relever. Il ne peut pas se faire enlever un foulard ou en enlever aux autres tant qu'il est par terre.
- À chaque bout du gymnase, les élèves placent leur cône avec leur foulard ou leur drapeau à l'intérieur du trou. Il faut que le foulard dépasse pour que l'équipe adverse puisse le voler. S'il y a un demi-cercle noir sur le plancher, ils peuvent l'utiliser comme but.
- Sinon, ils peuvent prendre des cerceaux ou faire un cercle avec une corde. Le cône est au milieu.
- Chaque élève a un foulard entré dans son pantalon sur les côtés ou la ceinture avec les «flags». Les élèves restent près de leur but jusqu'à ce que l'arbitre dise «go».
- Le but du jeu est d'enlever les 2 foulards ou «flags» des joueurs de l'autre équipe. Quand ils volent un foulard, ils doivent aller le porter dans leur but. Le joueur ne peut pas se faire enlever ses foulards s'il est dans son but. Une fois qu'ils ont volé la moitié des foulards (ex: une équipe de 10 joueurs = 10 foulards), ils peuvent essayer de voler le foulard dans le but de l'équipe adverse. Le jeu se termine quand le foulard a été volé et rapporté dans le but de l'autre équipe.

Attrape foulard

But du jeu	Il faut traverser le terrain sans faire prendre son foulard.
Nombre de joueurs	Vingt joueurs maximum dans chaque équipe.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Foulards et un chronomètre.
Terrain ou espace de jeu	Terrain rectangulaire avec des zones à chaque bout qui servent de camps pour les joueurs avec un foulard.
Déroulement ou règles	<p>Les joueurs s'accrochent un foulard à la taille puis ils doivent traverser le terrain sans que les joueurs qui n'ont pas de foulards attrapent leur foulard. Les joueurs qui se sont fait prendre leur foulard sont éliminés. Les gagnants sont ceux qui ont encore un foulard à la fin de la partie.</p> <p>Il n'y a qu'une équipe avec des foulards.</p> <p>Le jeu dure 5 minutes (chronométré)</p> <p>Des variantes de ce jeu sont présentées sous le nom de "Fouli-Ball" (Jeu 298) et "La queue du dragon" (Jeu 351).</p>

Cinq cailloux

Nombre de joueurs	Deux groupes de 4 personnes chacun.
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	Un ballon et 5 cailloux.
Terrain ou espace de jeu	On peut jouer ce jeu dans la cour de l'école.
Déroulement ou règles	<p>On détermine un carré de 7 à 10 m et on trace dans chaque angle droit de ce carré un petit carré 0.5m par exemple et on trace un cercle au centre du carré.</p> <p>On trace aussi une ligne à 15m du cercle du centre à l'extérieur du carré et on met les 5 cailloux dans le cercle, caillou sur caillou, respectivement et soigneusement pour qu'ils ne tombent pas tout seul.</p> <p>Un groupe prend le ballon et se place sur la ligne tracée, et l'autre groupe se place en face, de l'autre côté du carré.</p> <p>Un premier joueur du premier groupe tire le ballon vers les cailloux pour les faire tomber. S'il réussit à les faire tomber, même un seul caillou, le même groupe reprend le ballon et le donne à un autre joueur qui doit le tirer jusqu'à ce qu'un de ses joueurs rate le tire et ne réussisse pas à faire tomber les cailloux.</p> <p>L'autre prend le ballon et court pour le jeter sur les adversaires, si un joueur est touché par le ballon il sera éliminé. L'équipe fuyante peut courir vers les cailloux pour les mettre dans chaque angle droit et un caillou reste au centre. Comme ça, on peut sauver ceux qui ne sont pas encore touchés. Si on touche tous les joueurs avec le ballon l'équipe qui était en face gagne et reprend la place de la première équipe pour tirer le ballon au centre et l'autre qui a perdu prend la place d'en face. J'espère que ce jeu vous plaira.</p>

La guerre des ballons

But du jeu	Attraper le drapeau sans être frappé par le ballon.
Nombre de joueurs	10 et plus (plus il y a de joueurs, plus c'est amusant!) + un arbitre.
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	Un ballon (qui ne fait pas mal quand on le lance à quelqu'un) pour chaque joueur. Un objet qui servira de drapeau. Une ligne de démarcation pour diviser l'aire de jeu en deux. Deux cerceaux pour délimiter une prison dans chaque camp.
Terrain ou espace de jeu	Quelque part dehors afin de cacher un drapeau.
Déroulement ou règles	Au signal de l'arbitre, le jeu démarre; chaque joueur essaie de lancer son ballon sur un adversaire et de pénétrer dans le territoire de l'autre; lorsqu'un joueur est frappé par le ballon, il doit automatiquement aller dans la prison du camp adverse; il peut s'échapper de sa prison afin de retourner obligatoirement dans son territoire (l'arbitre est là pour surveiller!); une fois rendu dans son territoire, il peut repartir à la découverte du drapeau; le jeu est terminé quand quelqu'un rapporte le drapeau dans son territoire sans être frappé. Plusieurs variantes de ce jeu sont présentés sur le site sous le nom de "Le drapeau".

La course aux sauts

Nombre de joueurs

Deux équipes au nombre identique et un arbitre (enfant ou adulte).

Groupe d'âge

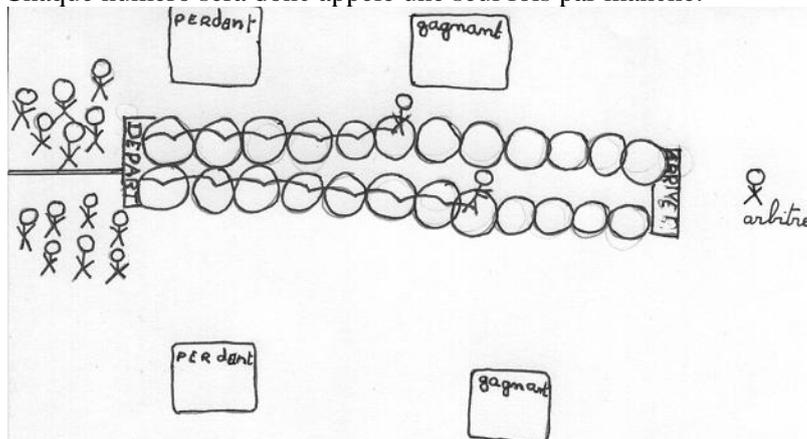
tous

Matériel requis

24 grands cerceaux ou des craies, feuille et crayon.
2 étiquettes maison des gagnants et 2 étiquettes maison des perdants.

Déroulement ou règles

Chaque chef d'équipe donne un nombre à ses partenaires.
Il faut placer les cerceaux les uns derrière les autres en ligne droite ou dessiner 2 fois 12 cases si on est dans la cour.
L'arbitre annonce un numéro et une façon de se déplacer.
Les enfants qui ont le numéro annoncé doivent faire le parcours le plus vite possible avec le pas choisi par l'arbitre, sans toucher les cerceaux.
Quand on touche un cerceau le point va à l'autre équipe et la course s'arrête.
L'enfant qui arrive en premier a gagné un point pour son équipe.
Au cas où 2 enfants arrivent en même temps, un point est donné à chaque équipe.
La partie se joue en 3 manches c'est-à-dire que chaque numéro passe 3 fois.
Chaque numéro sera donc appelé une seule fois par manche.



Les modes de déplacement:

- *Cloche pied droit
- *Cloche pied gauche
- *Pas chassés
- *Pieds joints en avant
- *D'autres pas sont possibles (exemple: pieds joints en arrière, sur le côté...)

L'attribution des points:

Chaque équipe place à côté de son parcours 2 emplacements: maison des perdants, maison des gagnants.

Lorsque l'enfant a fini sa course, il doit se rendre dans une des maisons en fonction de ses résultats. À l'issue de chaque manche, on compte les points par maison.

Remarque

La feuille de papier servira:

- *À noter les points par manche.
- *À noter les numéros appelés par l'arbitre pour ne pas les dire deux fois.

Le ballon poire et ses variantes

But du jeu	Pour la variante1 (Toc toc toc), c'est de trouver le mot choisi par l'adversaire. Pour la variante2 (Roi et reine), c'est de rester roi ou reine le plus longtemps possible.
Nombre de joueurs	2 à la fois
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un ballon poire.
Déroulement ou règles	<p>Toc toc toc: En frappant le ballon poire, chaque enfant récite les paroles d'une comptine Le symbole X, je frappe vers le bas le symbole Y, je frappe vers le haut no 1: toc toc toc X Y X no 2: qui est là? X Y X no1: il se donne un nom ex. : je suis la sorcière bien-aimée X Y X Y X Y no2: que veux-tu? X Y X no1: je veux un mot qui commence par la lettre... ex. :S X Y... No 2: il donne un mot commençant par cette lettre ex. : squelette X Y... no1: il accepte ou refuse la réponse s'il la refuse, il dit non, non, non X Y X... S'il accepte, le jeu s'arrête et 2 nouveaux élèves prennent place no 2 : s'il n'a pas trouvé, il demande un indice ex. : est-ce une fleur? , Combien de lettres? , Quelle est la 2e lettre? Il peut faire 5 essais seulement X Y X... Et le no 1 répond... *****</p> <p>Roi et reine: - le roi ou la reine met le ballon au jeu - à tour de rôle, chaque élève frappe le ballon - le premier joueur qui manque son coup est retiré et remplacé - celui qui reste devient roi et commence à jouer le premier. *****</p> <p>Qui jouera le premier? Le choix se fait par... roche, papier, ciseaux, allumettes. Roche gagne sur ciseaux et allumettes Roche perd sur papier Papier perd sur ciseaux Papier perd sur allumettes Ciseaux gagne sur allumettes Amusez-vous bien au ballon poire!</p>

Le ballon tag

But du jeu	Être le dernier joueur debout.
Nombre de joueurs	Plus de 4 joueurs.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Un ballon
Terrain ou espace de jeu	Espace rectangulaire limité par des lignes.
Déroulement ou règles	<p>Tous les joueurs se placent à l'intérieur du terrain.</p> <p>Le joueur qui a le ballon ne peut pas bouger, il peut cependant pivoter sur lui-même. Il lance le ballon sur un autre joueur. Si le joueur l'attrape, il le lance à nouveau à quelqu'un d'autre. S'il le touche sans l'attraper, le joueur doit s'agenouiller et rester sans bouger. Il tente d'attraper le ballon. S'il l'attrape, il le lance et tente de toucher un autre joueur. S'il réussit, il est libéré et peut se relever. Sinon, il demeure agenouillé jusqu'au moment où il attrapera le ballon.</p>

Québec-Lévis

But du jeu

Changer de ville sans jamais se faire toucher par la personne au centre qu'on appelle "le traversier".

Nombre de joueurs

Quatre joueurs ou plus.

Groupe d'âge

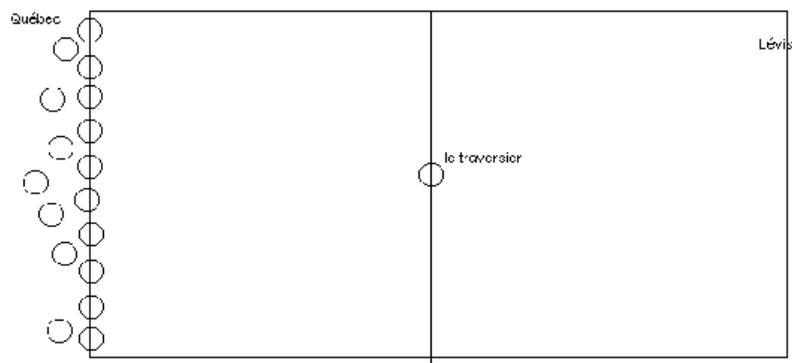
8 à 10 ans

Terrain ou espace de jeu

Espace limité par des lignes.

Déroulement ou règles

Chaque extrémité du jeu sont des buts. L'une s'appelle Québec et l'autre Lévis. Une personne désignée est au centre du jeu, c'est le traversier. Tous les autres joueurs se placent sur la ligne Québec pour commencer le jeu. Le traversier annonce une ville. S'il dit Lévis, tous les joueurs doivent se rendre à l'autre but sans se faire toucher par le traversier. Si un joueur se fait toucher, il est éliminé. Plus le jeu avance, plus le nombre de joueurs diminue. Le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste qu'une seule personne dans une ville. Cette personne devient alors le traversier pour une nouvelle partie.



Durée du jeu : temps illimité.

Les trois tapes

But du jeu

Réussir à gagner le plus de personnes possible dans son équipe.

Nombre de joueurs

Plus de 6 joueurs.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Aucun.

Terrain ou espace de jeu

Entre deux lignes.

Déroulement ou règles

Pour commencer, on doit faire deux équipes égales. Chaque équipe se place derrière leur ligne. Tous placent leurs mains devant eux.

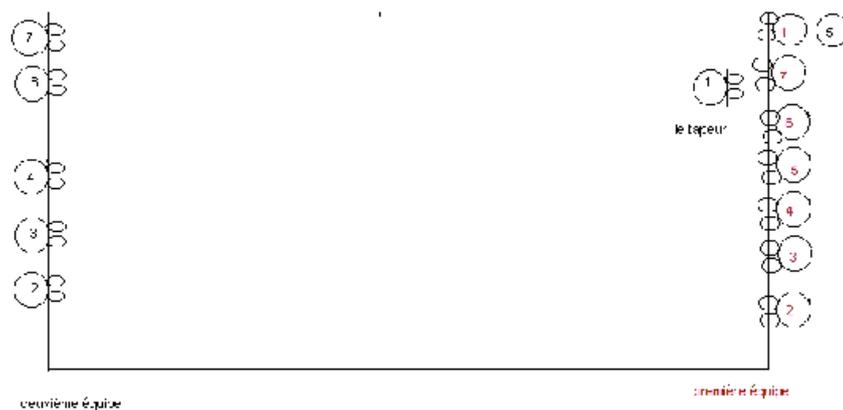
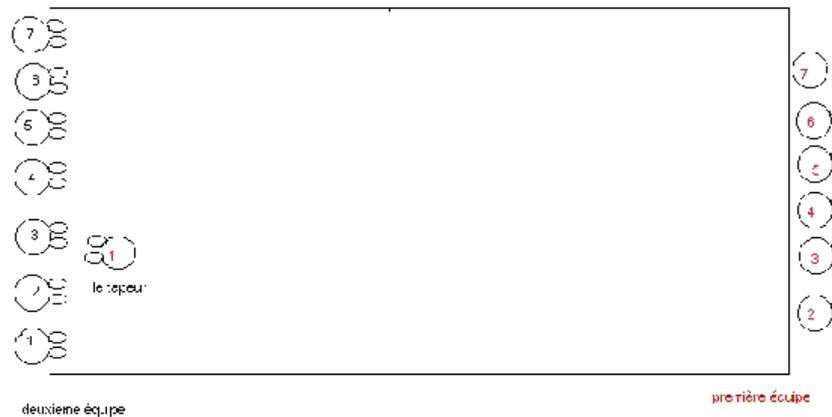
La première personne d'une équipe est nommée pour être le 'tapeur'. Celui-ci avance jusqu'à la ligne de l'autre équipe. Il tape dans les mains de trois joueurs. La troisième personne qui s'est fait taper dans les mains part à courir après elle. Si le tapeur la touche, elle va derrière la personne qui l'a tapé et devient son prisonnier.

Sinon c'est le tapeur qui devient son prisonnier.

C'est ensuite le numéro 1 de l'autre équipe qui est le tapeur. Le même jeu recommence.

Lorsque le troisième qui se fait taper a des prisonniers, ils doivent le suivre s'il perd, ou ils sont libérés s'il gagne. Ils reprennent alors la suite dans leur équipe. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une personne dans une équipe.

Note : ce jeu est assez long, lorsque nous jouons à la récréation nous devons reprendre la partie comme elle était à la dernière récréation.

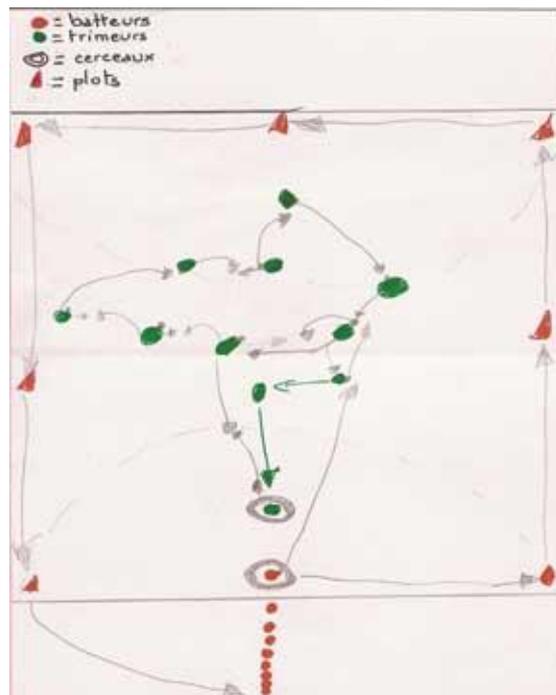




Durée du jeu: jusqu'à temps qu'il ne reste plus qu'un joueur dans une équipe.

La passe Thèque Tonique

But du jeu	Un joueur doit parcourir la plus grande distance possible, avant qu'un anneau qu'il a lui-même lancé, ne revienne à son point de départ en ayant été touché par tous les joueurs de l'équipe adverse.
Nombre de joueurs	De 5 à 10 par équipe.
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	Deux cerceaux, un anneau en caoutchouc (pour la plage), des plots de matérialisation, éventuellement des dossards pour les équipes, mais ça n'est pas indispensable.
Terrain ou espace de jeu	Un terrain assez long et assez large (nous jouons sur un terrain de handball).
Déroulement ou règles	<p>Il faut deux équipes: les batteurs et les trimeurs. Un batteur lance à la main l'anneau en caoutchouc à l'intérieur du terrain, et part en courant autour de celui-ci, en touchant chaque plot qu'il dépasse.</p> <p>Les joueurs de l'autre équipe doivent ramener l'anneau à son point de départ en respectant les consignes suivantes:</p> <p>Celui qui touche le premier l'anneau doit le lancer à quelqu'un et revenir au point de départ du jeu pour être le dernier à le recevoir.</p> <p>Tous les joueurs de l'équipe doivent recevoir et relancer au moins une fois l'anneau.</p> <p>Il est interdit de se déplacer avec l'anneau qui doit être lancé vers les autres joueurs.</p> <p>Quand l'anneau revient au premier joueur, le batteur qui courait autour du terrain doit s'arrêter obligatoirement à un plot, s'il se trouve entre deux plots, il passe son tour et revient au départ.</p> <p>Un deuxième batteur lance alors l'anneau et le jeu reprend de la même manière.</p> <p>Tous les batteurs qui sont arrêtés à ce moment-là autour du terrain reprennent leur course. L'équipe marque un point chaque fois qu'un batteur a parcouru un tour complet.</p> <p>On peut jouer pendant un temps donné (10 ou 15 minutes) ou bien jusqu'à ce que tous les batteurs soient passés deux fois. Ensuite, on inverse les équipes. L'équipe gagnante est bien sûr celle qui a marqué le plus de points.</p>



L'anneau lancé doit retomber dans les limites du terrain, sinon le batteur passe son tour.

Deux batteurs ne peuvent pas s'arrêter au même plot.

Le batteur qui court peut intercepter l'anneau et le relancer plus loin (dans le terrain).

Si un batteur parcourt le tour complet du terrain avant que l'anneau qu'il a lui-même lancé revienne au départ, son équipe marque alors 2 points.

La pêche aux vers

But du jeu

Les poissons doivent remonter la rivière sans se faire toucher par les pêcheurs. Les poissons doivent ramener dans leur camp les vers (20 papiers) pour deviner un mot en reconstituant les lettres.

Nombre de joueurs

Deux équipes d'environ 15 joueurs.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

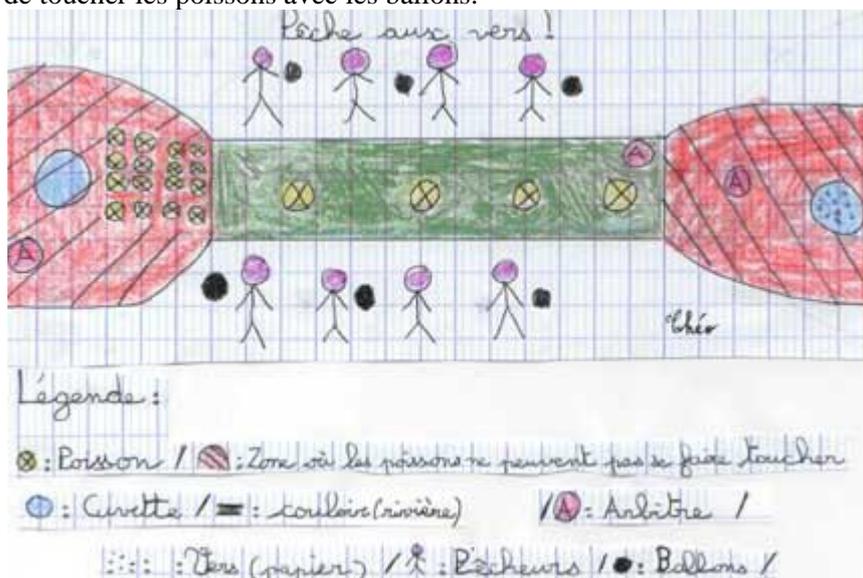
Des plots pour délimiter le couloir, 2 récipients pour placer les papiers (cuvette, ...), 6 ballons (qui ne font pas mal), 20 petits papiers pour écrire les lettres du mot à découvrir, 1 crayon, 1 chronomètre.

Terrain ou espace de jeu

Il faut un terrain d'herbe assez grand.

Déroulement ou règles

- 1) On se met d'accord sur un thème pour le mot à découvrir: un personnage célèbre, un métier, un animal,...
- 2) On fait 2 équipes; il faut 3 arbitres.
- 3) On prépare le terrain: un couloir qui représente la rivière et à chaque extrémité, un récipient dans lequel on placera les papiers.
- 4) L'équipe des pêcheurs trouve un mot en lien avec le thème. Ils écrivent sur chaque papier une lettre du mot, plient en deux les papiers et posent dans une cuvette. Le mot n'a sans doute pas vingt lettres; ce n'est pas grave, les autres papiers seront blancs. (= piège)
- 5) Les deux équipes se placent: les poissons au bout du couloir et les pêcheurs autour du couloir (voir schéma).
- 6) L'arbitre siffle le début de la partie. Il doit chronométrer.
- 7) Les poissons partent chercher les papiers. (Pas plus de quatre en même temps dans le couloir) en traversant la rivière. Pendant ce temps, les pêcheurs essaient de toucher les poissons avec les ballons.



Plusieurs cas peuvent se présenter :

- Le poisson se fait toucher à l'aller: il revient par l'extérieur du couloir dans son camp et peut rejouer.
- Le poisson traverse la rivière sans se faire toucher. Il prend un papier (et un seul) et revient par la rivière. S'il se fait toucher au retour, il pose le papier par terre (à l'endroit où il s'est fait toucher), et sort de la rivière par l'extérieur. Il peut rejouer ensuite. Un autre poisson pourra venir prendre le papier posé dans la rivière.

Dans tous les cas: Les pêcheurs ne peuvent jamais rentrer dans la rivière. Les poissons peuvent bloquer les ballons et les renvoyer le plus loin possible (à la main) pour gagner du temps. Les poissons doivent nettoyer la rivière: ils doivent renvoyer tous les ballons qui traînent dans la rivière. (L'arbitre du milieu veille à cela) Les poissons ne peuvent pas se déplacer avec le ballon. Ils ne peuvent pas se faire toucher lorsqu'ils possèdent un ballon.

8) Les poissons doivent découvrir le mot en essayant de mettre les lettres dans l'ordre. Ils pourront faire 3 propositions au maximum à l'arbitre.

Si le mot est découvert, l'arbitre arrête le chronomètre.

9) On inverse les équipes: L'équipe gagnante est celle qui a trouvé le mot le plus vite!

Ce qu'il faut dire en plus :

- Le poisson ne peut prendre qu'un seul papier à la fois et ne peut l'ouvrir qu'une fois arrivé dans son camp.

- Il vaut mieux jouer sur l'herbe.

- Il ne faut jamais plus de 4 poissons en même temps dans la rivière car sinon, il peut y avoir des télescopages!

- Les poissons ne peuvent pas se faire toucher dans les zones où il y a les récipients.

- On peut mettre des ballons de formes différentes, c'est plus drôle !

- Si le ballon rebondit, il ne compte plus.

Amusez-vous bien !

La bougie

But du jeu	Ne pas se faire toucher par le loup.
Nombre de joueurs	Toute la classe + un loup.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Un mur pour le loup, un mur pour ceux qui ne sont pas le loup.
Terrain ou espace de jeu	Beaucoup d'espace entre deux murs.
Déroulement ou règles	<p>Si on se fait attraper par le loup, on fond. Cela veut dire qu'on n'a plus le droit de bouger et on fait semblant de fondre tout doucement.</p> <p>Si on n'est pas délivré avant d'être tout fondu sur le sol, c'est à nous de faire le loup. On peut être délivré, en se faisant toucher par quelqu'un qui n'est pas le loup.</p> <p>Quand on est fatigué ou que le loup est près, on va dans le camp: c'est le mur.</p> <p>À quoi sert de mettre un mur pour le loup?</p> <p>-> C'est vrai qu'il ne sert à rien parce que le loup peut se reposer en plein milieu du terrain.</p> <p>Comment le loup doit il attraper? Quelles parties du corps ?</p> <p>-> Tu peux toucher n'importe quelle partie du corps sauf la tête.</p> <p>-> Pour bien jouer il faut 1 loup pour 5 élèves environ.</p>

Accroche-décroche

But du jeu	Attraper le lièvre.
Nombre de joueurs	Une classe avec un nombre pairs d'enfants (20 à 30).
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Aucun.
Terrain ou espace de jeu	Terrain où on peut faire un grand cercle. (pelouse ou terrain de sport)
Déroulement ou règles	<p>On se tient par deux, en s'accrochant par le bras et en formant une ronde. On désigne un lévrier qui veut attraper un lièvre en courant autour du cercle. Quand le lièvre est fatigué, avant de se faire attraper, il s'accroche à un bras et celui qui est à l'opposé se décroche et prend sa place. Le lévrier aussi peut s'accrocher. On change ainsi très souvent de rôles.</p> <p>Quand un lièvre se fait prendre avant de s'accrocher, il a un gage.</p> <p>Une variante de ce jeu est présentée au jeu numéro 295.</p>

Polices et voleurs

But du jeu	Les voleurs ne doivent pas se faire attraper par les policiers. Les policiers doivent attraper les voleurs.
Nombre de joueurs	Dix joueurs (et plus). Il faut environ 1 policier pour 3-4 voleurs.
Groupe d'âge	5 ans
Matériel requis	Rien en particulier mais on peut se servir de sautoirs pour reconnaître les policiers et de cônes pour délimiter le terrain et la prison.
Terrain ou espace de jeu	Cour ou halle de gymnastique Prévoir un coin qui sera la prison Facultatif: prévoir un coin «maison» où les voleurs peuvent se reposer en sécurité.
Déroulement ou règles	Tout le monde est éparpillé. Les policiers essaient d'attraper (en les touchant) les voleurs qui se sauvent. Quand un voleur est attrapé, il va en prison. Les autres voleurs libres peuvent le libérer en s'approchant de la prison et en lui tapant dans la main. Le jeu est terminé lorsque tous les voleurs sont en prison.

Les pépés et mémés électriques

But du jeu	Le but du jeu, c'est de ne pas se faire toucher. Celui qui gagne c'est celui qui est le dernier à être touché.
Nombre de joueurs	Pour jouer, il faut une classe et deux équipes du même nombre.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Un sifflet.
Terrain ou espace de jeu	Une salle de gymnase ou une cour de récréation.
Déroulement ou règles	<p>Les pépés, ce sont les garçons et les mémés ce sont les filles. Il ne faut pas se faire toucher.</p> <p>Les mémés sont contre le mur. Au coup de sifflet, les mémés se déplacent sur le terrain. Les pépés doivent toucher les mémés.</p> <p>Quand les mémés sont touchées, elles doivent s'asseoir par terre. Pour jouer, il faut une classe et deux équipes du même nombre si possible.</p> <p>Celui qui gagne c'est celui qui est le dernier à être touché.</p> <p>Les pépés et les mémés changent de rôle à la fin de chaque partie.</p> <p>C'est un jeu qui permet de beaucoup courir.</p>

Le loup américain

But du jeu	Ne pas se faire toucher par le loup.
Nombre de joueurs	Au moins 6.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Aucun.
Déroulement ou règles	<ol style="list-style-type: none">1. Désigner un loup.2. Les joueurs se dispersent et la partie commence.3. Le loup doit toucher un maximum de joueurs.4. Les joueurs touchés doivent s'immobiliser avec les jambes écartées.5. Pour les délivrer, un autre joueur doit passer entre leurs jambes. Le loup n'a pas le droit de le toucher au moment où il passe entre les jambes. <p>Le dernier joueur non touché gagne et devient le loup.</p> <p>Variante: On peut désigner un deuxième loup s'il y a beaucoup de joueurs.</p> <p>Temps: Environ 15 minutes.</p>

Le poisson et le requin

But du jeu	Attraper le poisson sans se faire attraper par le requin.
Nombre de joueurs	Équipes de 2.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Aucun.
Terrain ou espace de jeu	Cour d'école ou à l'intérieur.
Déroulement ou règles	<ol style="list-style-type: none">1. Les joueurs s'assoient en face l'un de l'autre. Un est le pêcheur et l'autre est le poisson et le requin.2. On démontre le poisson avec l'index en l'air et le requin avec le pouce.3. Le joueur qui est le poisson bouge son index "le poisson" devant le pêcheur.4. Le pêcheur essaie d'attraper le poisson. Mais le poisson tente de ne pas se faire attraper en se changeant en requin "le pouce".5. Quand le poisson est attrapé, les joueurs changent de rôle. Amusez-vous bien.

Les pirates

But du jeu	Traverser en courant un espace de jeu (la mer) avec des trésors sans se faire attraper par les pirates.
Nombre de joueurs	Une moitié de la classe joue et l'autre regarde puis on change.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Une quarantaine de petites balles en mousse (ou de tennis) ou des petits objets qui tiennent dans les mains. Deux seaux. Trois cerceaux.
Terrain ou espace de jeu	L'équivalent d'un terrain de basket.
Déroulement ou règles	<p>D'un côté du terrain il y a le camp des marins. Il y a un seau plein de balles au milieu.</p> <p>Au milieu, répartis dans l'espace de jeu, il y a trois cerceaux qui représentent des îles.</p> <p>Il y a trois pirates qui doivent intercepter les marins (on peut en mettre plus ou moins).</p> <p>De l'autre côté, il y a le camp des marins avec un seau vide où les marins mettront leurs balles.</p> <p>Au signal, les marins attrapent (ou non) une balle les mains dans le dos. Ils doivent traverser en courant la mer sans se faire attraper par les pirates. Mais ils peuvent feinter. C'est-à-dire avoir les mains derrière le dos mais sans balle.</p> <p>Il y a deux possibilités:</p> <ol style="list-style-type: none">1) Un pirate attrape un marin qui n'a pas de balle. Le marin retourne dans le camp des balles.2) Un pirate attrape un marin qui a une balle. Il le met sur une île et seul un autre marin peut venir chercher la balle et délivrer son camarade. <p>Le jeu s'arrête quand toutes les balles sont dans l'autre camp.</p> <p>En ce qui concerne notre jeu voici nos propositions:</p> <ul style="list-style-type: none">- Il y a deux camps à chaque extrémité.- Vous pouvez essayer avec toute la classe.- Vous mettez 3 ou 4 pirates avec des dossards au milieu du terrain qui vont capturer les marins.- Vous mettez 4 cerceaux qui seront des îles ou les pirates mettront un marin avec sa balle qui attendra d'être délivré par un autre (un marin à la fois). <p>On propose comme modification:</p> <ul style="list-style-type: none">- Mettre un arbitre qui siffle pour que tout le monde passe d'un côté. <p>Quand tout le monde est passé, il siffle pour que les marins repassent de l'autre côté. Cela évite qu'on se tamponne.</p> <p>Dans le seau, il y a environ trente balles.</p>

Dracula et ses vampires

But du jeu	Dracula veut que tous soient des vampires. Le dernier sera Dracula dans le prochain jeu.
Nombre de joueurs	Au choix.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Gants ou dossard pour identifier celui qui fait Dracula.
Terrain ou espace de jeu	Un endroit assez vaste mais avec des limites. Exemple: la moitié d'un terrain de soccer.
Déroulement ou règles	<p>Dracula veut toucher les enfants pour les transformer en vampire. Il court après eux et les enfants se sauvent. Lorsqu'un enfant a été touché, il met ses mains sur son menton pour imiter des dents de vampires et courent les pattes aux fesses. Quand les vampires sont fatigués, ils peuvent se mettre en petit bonhomme et ne sont pas dangereux pendant ce moment. Mais quand les enfants sont fatigués, ils ne peuvent pas se reposer et ils risquent plus de se faire toucher par Dracula et ses vampires!</p> <p>Quand il reste un seul enfant, il devient Dracula dans le prochain jeu.</p> <p>Amusez-vous bien!</p>



Les vampires

But du jeu

Ne pas se faire prendre par les chasseurs de vampires pour faire gagner son équipe.

Nombre de joueurs

- Nombre de joueurs illimité.
- Même nombre de joueurs dans les 2 équipes.

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

- Un couloir dessiné à la craie
- Un cerceau (ou un rond dessiné à la craie) pour chaque vampire
- Des balles

Terrain ou espace de jeu

N'importe où... sauf dans la maison!

Déroulement ou règles

Il y a deux équipes dans le jeu: les vampires et les chasseurs de vampires. Les vampires traversent le couloir en courant pour rentrer dans leurs tours (les cerceaux posés au sol). Ils ne doivent pas se faire toucher par les balles magiques lancées par les chasseurs de vampires qui sont de chaque côté du couloir. Quand un vampire est touché, il doit se coucher par terre. Ensuite, on change les rôles. Après, on compare le nombre de vampires touchés dans chaque équipe. Variante: On peut décider que les vampires n'ont qu'une jambe et qu'ils doivent rentrer dans leurs tours en sautant sur un pied.

Le speed dynamique

But du jeu	L'attrapeur doit toucher l'attrapé.
Nombre de joueurs	Autant de joueurs que l'on veut.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Deux objets différents que l'on peut attraper dans une main.(mouchoirs, casquettes...)
Terrain ou espace de jeu	Partout si c'est assez grand pour faire une ronde.
Déroulement ou règles	<p>Nous formons un cercle ou une ronde et on s'assoit.</p> <p>On décide ensemble qu'un objet est attrapeur et l'autre objet est l'attrapé.</p> <p>Si j'ai dans mon dos l'objet attrapeur, je dois courir pour toucher l'enfant qui a dans son dos ou sa main l'objet attrapé.</p> <p>Pour commencer: un enfant porte dans sa main les deux objets. Il les pose derrière le dos de deux enfants.</p> <p>Ceux-ci se lèvent très vite, l'attrapeur court après l'attrapé. Les deux joueurs peuvent donner leurs objets, très vite, dans le dos d'autres enfants pour que le jeu soit rapide (speed) et amusant mais aussi pour s'en débarrasser.</p> <p>Si l'attrapé se fait toucher, il va au milieu de la ronde.</p> <p>Si l'attrapé a donné son objet à un autre enfant, il ne peut plus se faire toucher et il s'assoit où il veut dans la ronde.</p> <p>C'est celui qui a l'objet attrapé qui choisit le sens dans lequel les enfants tournent.</p> <p>On peut aussi mettre un objet dans le dos des personnes qui sont au milieu.</p> <p>Amusez-vous bien !!</p>

Soc-Ball

But du jeu	Marquer le plus de points possible.
Nombre de joueurs	De 11 à 15 joueurs par équipe.
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	2 buts et un ballon mousse.
Terrain ou espace de jeu	Un gymnase ou un terrain de soccer ou un terrain de jeux avec des buts.
Déroulement ou règles	<p>Diviser le groupe en 2 équipes.</p> <p>Le jeu se joue avec les mains autant pour les joueurs que pour les gardiens de but.</p> <p>Lorsqu'un joueur utilise les pieds, il y a automatiquement un lancer de punition.</p> <p>Distance du but : 5 à 6 mètres selon l'âge.</p> <p>La mise au jeu se fait au centre, au début de la partie et à chaque point qui est marqué.</p> <p>Lorsque le ballon sort du jeu après un tir au but manqué, c'est le gardien qui s'occupe de la remise en jeu.</p> <p>Lorsque le ballon sort du jeu, la remise en jeu se fait à partir du côté par un joueur de l'équipe qui n'est pas en faute.</p> <p>Le porteur du ballon peut faire 2 pas, puis doit passer le ballon à un autre joueur.</p> <p>Les pivots sont acceptés et les passes peuvent être interceptées.</p> <p>Le joueur adverse doit tenter de bloquer la passe du porteur du ballon avec les bras en l'air comme au volley-ball.</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points.</p> <p>Amusez-vous!</p>

Grand-mère

But du jeu	Ne pas se faire toucher par «grand-mère» pour être le dernier à rester dans le jeu.
Nombre de joueurs	5 à 50 joueurs.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	On n'a pas besoin de matériel.
Terrain ou espace de jeu	La cour de récréation.
Déroulement ou règles	<p>Les joueurs désignent un joueur appelé «grand-mère» si c'est une fille ou «grand-père» si c'est un garçon.</p> <p>Les joueurs se regroupent sans «grand-mère» pour trouver une formule que «grand-mère» doit trouver une fois qu'ils se mettront devant elle.</p> <p>Et si «grand-mère» trouve la réponse, elle doit courir après le groupe pour attraper un ou plusieurs joueurs qui deviendront eux aussi ses enfants qui l'aideront à attraper d'autres. Ainsi de suite.</p> <p>Une fois le choix de la formule trouvée, les joueurs se présentent devant «grand-mère» et se mettent à parler:</p> <ul style="list-style-type: none">- Bonjour les enfants.- Bonjour «grand-mère», répondent les joueurs.- D'où venez-vous? réplique «grand-mère»- De Kaolack (ou un autre lieu), répondent les joueurs.- Que cherchez-vous? demande «grand-mère». <p>Les joueurs miment des gestes et «grand-mère» tente de trouver la réponse juste sinon les joueurs lui donnent la réponse.</p> <p>Alors tous les joueurs doivent courir et «grand-mère» doit toucher au moins un.</p> <p>Le joueur touché deviendra son enfant et qui l'aidera dans les prochaines séances à toucher d'autres joueurs.</p> <p>Le jeu se poursuit jusqu'au dernier joueur. Et se sera ce dernier qui deviendra «grand-mère».</p> <p>Le Jeu reprendra.</p>

Football-basket

But du jeu	Faire le plus de paniers.
Nombre de joueurs	Une classe.
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	<ul style="list-style-type: none">* Deux paniers de basket-ball* Un ballon de football (mousse ou pas)* Dossards de couleurs pour les deux équipes
Déroulement ou règles	<p>Séparer les joueurs en deux équipes.</p> <ul style="list-style-type: none">* Trouver et identifier une super défense dans chaque équipe. Ce joueur est le seul joueur qui peut marcher avec le ballon, cependant il ne peut pas dépasser la moitié de terrain (défense).* Les autres joueurs n'ont pas le droit de marcher avec le ballon, mais ils peuvent se déplacer n'importe où sur le terrain.* Pour faire des points, l'équipe doit faire deux passes avant de lancer le ballon aux paniers.* L'équipe gagnante est celle qui fera le plus de paniers.

La Del

But du jeu	Les chats doivent attraper les souris et les mettre en prison. On appelle la prison "la Del".
Nombre de joueurs	On peut jouer à autant de joueurs qu'on veut.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Terrain ou espace de jeu	La cour de récréation.
Déroulement ou règles	<p>On partage les joueurs en deux équipes: les chats et les souris.</p> <p>On peut avoir plusieurs chats selon le nombre de joueurs. Il y a toujours plus de souris que de chats.</p> <p>Les souris ont "une perche", c'est un endroit où elles peuvent se reposer sans que les chats puissent y entrer et les attraper.</p> <p>Si les souris sont plusieurs en prison, elles peuvent faire une sorte de chaîne en se donnant la main.</p> <p>La chaîne peut sortir de la prison.</p> <p>Pour délivrer les souris prisonnières, une souris libre doit toucher la main de la souris prisonnière du bout de la chaîne.</p> <p>À ce moment on dit "Déli !!".</p> <p>Quand les chats ont touché toutes les souris, le jeu s'arrête et on change les rôles: les chats deviennent des souris et les souris deviennent des chats.</p> <p>Une légère variante de ce jeu a été présentée sous le nom de Chat-délivrance (Jeu 109).</p>

Le prédateur

But du jeu

Voici un petit jeu simple, rapide et facile à jouer lors des récréations. Il y a un ours, quatre loups, sept lapins et dix carottes. Chaque sorte d'animaux a un dossard différent sauf l'ours qui lui n'a pas de dossard. Tous les lapins ont un carton blanc et les carottes 2 cartons orange. Les loups et les ours, eux, n'ont pas de carton. Une partie dure environ cinq minutes.

Nombre de joueurs

On peut varier le nombre d'animaux selon le nombre d'élèves dans le groupe.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Cartons, dossards.



Terrain ou espace de jeu

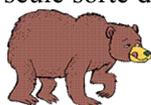
Tout le monde court et on doit limiter un territoire afin de rendre le jeu plus compétitif. On suggère l'équivalent de deux terrains de ballon-racheteur, soit une aire de jeu d'environ 30 m².

Déroulement ou règles

L'ours mange le loup, le loup mange le lapin, le lapin mange la carotte et la carotte ne mange personne. Mais l'ours ne peut pas manger rien d'autre que le loup et le loup rien d'autre que le lapin ainsi de suite...

Si le lapin mange une carotte, la carotte lui donne un de ses coupons et elle a 5 secondes pour s'enfuir. Le coupon servira si le loup touche le lapin et si le lapin a un carton de carotte, il le donne au loup et a 5 secondes pour s'enfuir. Si le loup tue un lapin, le lapin lui donne son carton. Après, le loup se fait toucher par un ours, le loup n'a pas le droit de lui donner un carton de carotte, il faut qu'il lui donne un carton de lapin, sinon il est mort.

Quand quelqu'un se fait toucher par son prédateur et qu'il n'a que son carton original (à lui), il lui donne et il est mort. Le jeu se termine s'il ne reste qu'une seule sorte d'animaux ou presque.



C'est un jeu que nous et notre enseignant en éducation physique avons inventé. Il est très amusant !

La course aux nombres

But du jeu	Prendre un objet avant de se faire attraper.
Nombre de joueurs	Illimité + un arbitre.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un objet si possible un anneau.
Terrain ou espace de jeu	Le gymnase ou la cour.
Déroulement ou règles	<p>On fait deux équipes. Il y a un arbitre. Chaque élève choisit un nombre et le dit à l'arbitre. Ce nombre doit être compris entre 1 et le nombre de joueurs qu'il y a dans chaque équipe. Ensuite, les deux équipes se mettent de chaque côté de l'objet qui est au milieu du terrain. Les élèves sont assis. L'arbitre dit un nombre. Les élèves de chaque équipe qui ont ce numéro doivent se lever et attraper l'objet qui est au centre du terrain et le ramener dans son camp.</p> <p>À chaque fois qu'un élève ramène un objet dans son camp, il fait gagner un point à son équipe. Si les deux élèves attrapent l'objet en même temps, personne n'obtient de point.</p> <p>L'élève qui n'a pas réussi à attraper l'objet, doit essayer de toucher l'autre élève. S'il y arrive, personne ne reçoit de point.</p> <p>L'arbitre peut appeler plusieurs numéros en même temps.</p>

Dello

But du jeu Réussir à toucher le mur du chat en disant «dello» sans se faire voir.

Nombre de joueurs À partir de 3 à 30 joueurs dont un chat et des souris.

Groupe d'âge tous

Matériel requis Aucun.

Terrain ou espace de jeu Illimité (selon l'espace de la cour ou selon le bon vouloir des joueurs).

Plus il y a de cachettes (arbres, structures de jeu), plus c'est drôle! Essayer de trouver un angle de mur pour le repère du chat dans la cour.

Déroulement ou règles 1- Choisir «un chat» qui se met face au mur (arbre...) et désigner une souris pour lui toucher légèrement le dos avec son poing gauche ou droit.

Ex: La souris «tape» le chat avec son poing droit et présente ses deux poings au chat qui se retourne. Le chat choisit le poing droit, IL A GAGNÉ ET IL COMPTERA RAPIDEMENT. Si le chat choisit la mauvaise main alors IL A PERDU ET DEVRA COMPTER LENTEMENT.

2- Le chat se remet face au mur, la souris recommence la même opération (voir 1) mais cette fois-ci, elle lui touche le dos avec un doigt de son choix (majeur, pouce...). La souris présente ses deux mains paumes face au sol, les doigts écartés. Le chat doit deviner de quel doigt et aussi de quelle main il s'agit.

La souris commence à compter à partir de zéro puis de cinq en cinq jusqu'à ce que le chat trouve le bon doigt. À chaque fois qu'un mauvais doigt est touché, la souris baisse le doigt en question et rajoute cinq au compteur. Quand le chat a trouvé le bon doigt, on arrête de compter. Le nombre sur lequel il s'est arrêté va servir aux souris pour aller se cacher.

Ex: Imaginons que la souris ait tapé le dos du chat avec le majeur de la main droite et que le chat commence par lui montrer l'index de la main droite cela fait 5. Au 2ème essai, il montre l'annulaire de la main gauche cela fait 10 et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il trouve le bon doigt de la bonne main. À chaque fois, la souris replie le «mauvais» doigt.

3- Le chat se retourne face au mur et compte lentement (s'il a perdu à l'étape 1) ou rapidement (s'il a gagné) de un en un jusqu'au nombre final fixé par l'étape 2. Pendant qu'il compte, les souris courent se cacher...

4- Quand il a terminé de compter à voix haute, il se retourne afin de crier le nom des souris visualisées. Mais attention, il ne peut faire que trois pas à partir du mur pour voir les souris!

5- Les souris* sortent de leurs cachettes et se précipitent pour toucher le mur où se trouve le chat et dire «dello». Quand le chat voit une souris, il crie le prénom de ce joueur de cette façon «Vu, Henry!». Le joueur vu devient prisonnier, se met à côté du chat et ne sera délivré que si une souris réussit à toucher le mur en criant «dello» sans se faire voir.

6- Le chat a gagné lorsque tout le monde s'est fait prendre mais il a perdu si une souris réussit à se frayer un chemin sans se faire voir pour délivrer tout le monde en criant «dello» !

* ne pas arriver tous en même temps.

Variante:

On peut inventer des stratégies pour parvenir au mur sans se faire voir. Certaines souris se font prendre pendant que d'autres arrivent pour crier «dello» et les délivrer. Aller par petits paquets ou bien encore décider que les souris cachées d'un côté de la cour sortiront en premier...

On peut décider de changer la suite orale numérique et compter de 2 en 2..

La partie ne dure pas très longtemps et on peut ainsi rejouer en changeant de chat et de souris (différentes pour étape 1 et 2).

Durée de la partie: jusqu'à ce que toutes les souris aient rejoint le repère du chat.

Les pirates à l'attaque

But du jeu

Voler le trésor des pirates ennemis.

Nombre de joueurs

Toute la classe (minimum 10 élèves, maximum 30 élèves).

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

- 2 trésors (1 ballon par équipe).
- Foulards de pirate de deux couleurs (1 par élève à mettre comme une queue).
- Huit cônes pour délimiter la zone du trésor (4-équipes).

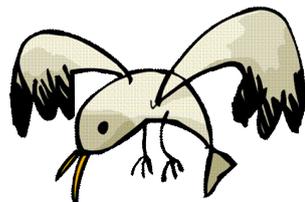


Terrain ou espace de jeu

Le gymnase ou la cour d'école.

Déroulement ou règles

1. Former deux équipes de pirates et distribuer les foulards.
 2. Chaque clan a son repère à un bout du terrain de jeu.
 3. L'arbitre crie: «Les pirates à l'attaque!» et les 2 clans avancent dans la zone ennemie pour tenter de s'emparer de leur trésor (ballon).
 4. Si un pirate se fait voler son foulard, il est éliminé et sort de l'ère de jeu.
 5. L'équipe gagnante est celle qui réussit à rapporter le trésor dans son repère sans que le pirate se fasse enlever son foulard.
 6. Un pirate ne peut se faire voler son foulard dans la cachette du trésor de l'équipe adverse ni dans son repère (derrière la ligne à un bout du terrain). On ne peut voler qu'un foulard à la fois.
1. Lorsqu'il est volé, le trésor peut être passé d'un pirate à l'autre pour le rapporter dans leur zone.
 2. Si le trésor tombe, le point va à l'autre équipe.
 3. En volant un foulard, le pirate le garde et se donne une 2ième vie.
- Comptage des points :
- 5 points si le trésor est volé par un pirate et rapporté dans son repère.
 - 3 points si le trésor est volé, mais rapporté dans la zone en faisant des passes aux pirates de l'équipe.
 - 1 point pour l'équipe adverse si le ballon est volé, mais que le pirate se fait voler son foulard ou si le trésor tombe par terre.



Variante:

Pour le comptage des points, il est possible de compter un point par foulards volés à l'équipe adverse.

Dauphin, Dauphine

But du jeu	Éliminer les autres joueurs et ne pas être éliminé soi-même.
Nombre de joueurs	3 joueurs minimum. Il est possible d'avoir un arbitre.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	1 ballon, si possible pas dur.
Terrain ou espace de jeu	Illimité.
Déroulement ou règles	<p>Quand on commence le jeu, tout le monde a 3 vies.</p> <p>Au début, les joueurs forment une ronde d'environ 2 grands pas de rayon.</p> <p>Un joueur est choisi au hasard (par l'arbitre), se met au milieu de la ronde, lance le ballon tout droit en l'air en disant le prénom d'un joueur.</p> <p>Celui qui a entendu son prénom doit attraper le ballon pendant que les autres courent.</p> <p>Si le joueur appelé attrape le ballon avant qu'il ne soit tombé par terre, il le relance en l'air et appelle quelqu'un.</p> <p>Si le ballon touche le sol, le joueur appelé doit le prendre et dire «STOP» très vite et assez fort pour que les autres entendent et s'arrêtent.</p> <p>Le joueur qui a le ballon peut faire 3 pas maximum vers un joueur de son choix et le toucher en lançant le ballon.</p> <p>Si quelqu'un est touché, il perd une vie et lance le ballon à son tour.</p> <p>Si personne n'est touché, le lanceur renvoie le ballon en l'air en disant un autre prénom après que le cercle soit reformé. Si le joueur perd ses 3 vies, il est éliminé. Le ou les joueurs qui restent ont gagné.</p> <p>Ne pas lancer le ballon à la tête.</p> <p>Quand les joueurs sont arrêtés, les pieds doivent rester collés au sol.</p> <p>Si le ballon est lancé de travers, le lanceur recommence.</p>

Le ballon diamant

But du jeu	Pour les policiers : empêcher les voleurs de prendre le ballon en les touchant. Pour les voleurs: c'est de voler le ballon et de revenir avec au point de départ sans se faire toucher et sans faire de passes à ses coéquipiers.
Nombre de joueurs	Un minimum de 10 joueurs (5 policiers et 5 voleurs) et un maximum d'environ 24 joueurs (12 policiers et 12 voleurs).
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	-1 cône -1 ballon d'environ la grosseur d'un ballon de soccer (qui sert de diamant).
Terrain ou espace de jeu	Le terrain doit être de forme rectangulaire et mesurer environ 12 mètres par 18 mètres. Le ballon doit être déposé sur le cône à une distance de 1,5 mètres en avant de la ligne de départ des policiers et doit se situer vis-à-vis le centre de cette ligne.
Déroulement ou règles	D'un côté, il y a les voleurs et de l'autre, les policiers avec le cône et le ballon devant eux. Un élève donne le signal de départ quand tout le monde est prêt. Les voleurs avancent et essaient de voler le ballon sans se faire toucher par les policiers. Si un policier traverse sa ligne, il doit tenter de toucher un ou plusieurs voleurs sinon il doit quitter le jeu (il est éliminé pour cette partie). Si un voleur est touché par un policier, il doit quitter le jeu pour cette partie et le policier peut continuer de jouer. Le jeu se termine : Quand il n'y a plus de voleur ou de policier. Quand le ballon est volé et que le voleur a réussi à retourner derrière sa ligne sans se faire toucher par un policier. Si le voleur échappe le ballon durant sa course. Si le voleur en possession du ballon est touché par un policier. Quand une partie est terminée, les policiers deviennent les voleurs et les voleurs, les policiers. On essaie de mettre un nombre égal de policiers et de voleurs quand c'est possible sinon, il y a une équipe avec un élève de plus. On tente de respecter des groupes d'âge semblables si possible. Note: Une variante de ce jeu est présentée au jeu numéro 185.

La balle des défis

But du jeu	Rester le plus longtemps possible dans la ronde sans être éliminé. (Ne pas avoir lancé ou reçu le ballon quand le temps est écoulé ou alors remporter le défi pour ne pas être éliminé.)
Nombre de joueurs	Minimum quatre (et un arbitre.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Deux ballons, deux cerceaux, plusieurs cordes, un chronomètre.
Déroulement ou règles	<p>Règle:</p> <ul style="list-style-type: none">- bien attraper la balle et bien la relancer.- lancer au joueur qui est à sa gauche.- ne pas la lancer en hauteur.- ne pas la lancer au pied. <p>Les joueurs se mettent en ronde puis ils se lancent le ballon dans le sens des aiguilles d'une montre.</p> <p>L'arbitre doit choisir un temps dans sa tête et crier «stop» quand celui-ci est écoulé.</p> <p>Le joueur qui a le ballon à ce moment-là, doit lancer un défi à celui qui le lui a passé.</p> <p>La personne qui perd le défi s'occupe ensuite de l'organisation des défis suivants.</p> <p>Les défis sont: le houla-hop, le bras-hop, les lasers, le cerceau, les cordes.</p> <p>Explications des défis:</p> <ul style="list-style-type: none">- le houla-hop: les concurrents doivent faire tourner un cerceau autour de leur taille le plus longtemps possible.- le bras-hop: c'est la même chose mais autour du bras.- les lasers: les joueurs tiennent des cordes tendues dans tous les sens et les deux concurrents doivent passer entre elles sans les toucher. Si on en touche une, on recommence au début. Celui qui a traversé le premier a gagné.- le cerceau: deux joueurs se lancent un cerceau. Les deux concurrents doivent lancer leur ballon dedans sans toucher le cerceau. Le premier qui a touché le cerceau a perdu.- les cordes: il faut sauter le plus longtemps possible à la corde. <p>Amusez-vous bien !</p>

Éperviers ballons

But du jeu

Être le dernier épervier sur le terrain.

Nombre de joueurs

Une classe (dont 2 chasseurs choisis parmi les élèves appelés «éperviers».

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

2 ballons en mousse ou de volley.

Terrain ou espace de jeu

Un terrain de handball (40 x 20 m).

Déroulement ou règles

1. Les chasseurs se mettent au milieu du terrain et les éperviers derrière la ligne d'un des buts.
 2. Les chasseurs disent: «Éperviers sortez!» Alors les éperviers traversent le terrain en courant, sans se faire toucher par les ballons lancés par les chasseurs qui peuvent se déplacer sur le terrain.
 3. Les éperviers touchés sortent du terrain.
 4. Ils deviennent «rabatteurs d'éperviers» au tour suivant en formant des chaînes de 2 ou 3 rabatteurs. Si un rabatteur se retrouve seul, il peut rabattre les éperviers avec ses bras en attendant de former une chaîne à la prochaine traversée. Les rabatteurs s'organisent pour empêcher (bloquer) les éperviers de passer, sans les toucher, en se déplaçant sur le terrain.
 5. Quand un épervier sort du terrain, il est éliminé.
 6. Le dernier épervier sur le terrain a gagné. Il devient chasseur à son tour et choisit un autre chasseur parmi les élèves.
- Une légère variante de ce jeu est présentée au jeu numéro 228.

Kickball

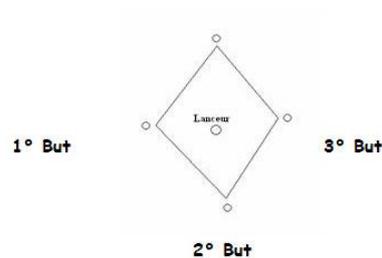
But du jeu Le but du jeu est de faire des points. Pour gagner une équipe doit donc accumuler le plus de points.

Nombre de joueurs Le jeu se joue avec deux équipes de 10 à 15 joueurs.

Groupe d'âge 11 à 12 ans

Matériel requis Un ballon de soccer et cinq cônes. Il y a trois des cinq cônes qui font les buts, un autre qui désigne le marbre et un dernier qui situe le lanceur.

Terrain ou espace de jeu



Déroulement ou règles

Il y a une équipe offensive et une équipe défensive. Ses rôles s'alternent.

L'équipe offensive se trouve au marbre pour botter le ballon (avec ses pieds) et l'équipe défensive est au champ pour attraper le ballon.

L'équipe au marbre doit faire une ligne puisque chaque joueur doit être prêt à botter le ballon.

L'équipe au champ doit se trouver un lanceur et les autres joueurs de l'équipe doivent se disperser dans l'espace de jeu pour attraper le ballon. Le lanceur ne doit pas lancer le ballon de soccer trop fort au marbre, ni le faire rebondir. Le ballon doit rouler jusqu'au marbre.

Le jeu débute lorsque les joueurs sont tous en place. Le lanceur lance le ballon au marbre et le premier joueur de l'équipe offensive doit botter le ballon. Il doit essayer de viser où les joueurs de l'équipe défensive ne pourront l'attraper.

Une fois le ballon botté, le premier joueur doit courir jusqu'au premier but. Il est

sauf si personne n'a attrapé directement le ballon dans les airs et si personne n'a réussi à toucher le cône du but avec le ballon dans les mains. Un joueur est retiré dans le cas inverse.

Pour alterner le rôle des équipes, il faut trois retraits. Une fois que le premier joueur a passé, c'est au tour du deuxième de botter le ballon. Si le premier joueur n'a pas été retiré, il doit courir au deuxième but pour laisser la place au deuxième joueur et ainsi de suite.

Pour gagner des points les joueurs de l'équipe offensive doivent réussir à faire le tour du terrain donc à entrer au marbre sans se faire retirer. L'équipe marque alors un point.

Note :

- Un joueur peut passer plusieurs buts à la fois s'il voit qu'il a le temps de s'y rendre avant les joueurs de l'équipe défensive et si ces derniers n'ont pas attrapé directement le ballon dans les airs.
- Lorsqu'un membre de l'équipe défensive attrape le ballon au vol, les joueurs de l'équipe offensive ne doivent pas changer de but sinon ils sont retirés. Ils doivent rester en place.
- Pour faciliter les retraits, les joueurs de l'équipe défensive doivent se placer stratégiquement, c'est-à-dire, un joueur au premier but, un autre au deuxième but, un autre un troisième but et un dernier derrière le marbre. Les échanges de ballon seront plus faciles.

Nous le jouons la longueur d'une récréation, soit 15 minutes. Toutefois, le jeu peut durer jusqu'à 9 manches (alternance des équipes).

Ballon-corps

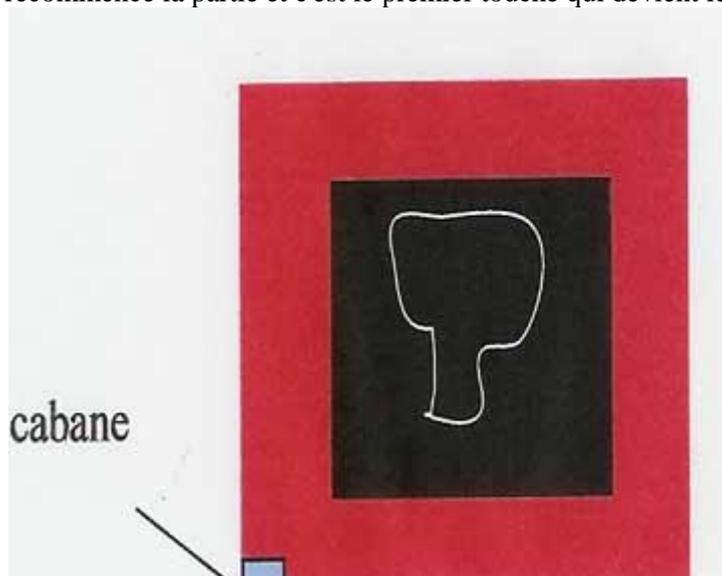
But du jeu	Être capable d'éliminer l'autre équipe.
Nombre de joueurs	De 2 à 40 joueurs.
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	<ol style="list-style-type: none">1. Un grand terrain divisé en deux.2. Des cônes.3. 6 ballons.4. Une montre.
Déroulement ou règles	<p>Les équipes sont divisées en deux. On ne peut pas dépasser la ligne du milieu. Quand tu dépasses la ligne du milieu, tu perds un bras et une jambe. Quand tu es éliminé, tu vas derrière l'autre équipe pour attraper le ballon et le lancer à l'autre équipe. Quand tu te fais frapper par un des ballons sur les bras ou sur les jambes, tu ne peux plus les utiliser mais quand tu attrapes un ballon avant qu'il ne touche par terre, tu peux retrouver l'usage d'un bras ou d'une jambe. On ne peut pas "botter" le ballon. Après 20 ou 40 minutes de jeu, l'équipe qui a le moins de personnes éliminées gagne.</p>

Contaminetout

But du jeu	Être le dernier à être touché.
Nombre de joueurs	5 minimum et 16 maximum.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Rien.
Terrain ou espace de jeu	L'endroit en noir est la zone interdite.

Déroulement ou règles

- 1- Pour désigner le contaminetout, il faut faire le tour du terrain sans aller au centre et c'est le dernier qui arrive à la cabane qui est le contaminetout.
- 2- Le jeu commence: tout le monde se regroupe à la cabane, il faut sortir de la cabane sans se faire toucher par le contaminetout qui est placé où il veut.
- 3- Si quelqu'un se fait toucher, il est avec le contaminetout ou s'il sort du terrain, il est contaminetout. Quand tout le monde s'est fait toucher, on recommence la partie et c'est le premier touché qui devient le contaminetout.



Fouli-ball

But du jeu	Prendre le ballon de l'équipe adverse sans se faire prendre le foulard ou bien enlever les foulards des joueurs de l'autre équipe.
Nombre de joueurs	Faire deux équipes égales.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Deux foulards de différentes couleurs pour chaque équipe et chaque personne, deux ballons et deux cerceaux.
Terrain ou espace de jeu	Espace illimité, gymnase ou cour d'école.
Déroulement ou règles	Placer deux cerceaux aux deux extrémités de l'espace utilisé. Placer les ballons dans les cerceaux. Insérer un foulard à l'arrière du pantalon. Se séparer en équipe par couleur de foulard. Durée du jeu illimitée. Des variantes de ce jeu sont présentées sous le nom de "Attrape foulard" (Jeu 329) et "La queue du dragon" (Jeu 351).

1,2,3 Magicien

But du jeu

Le but du jeu est de prendre un objet sans se faire voir (en passant dans trois cachettes).

Nombre de joueurs

Minimum 7 joueurs.

Groupe d'âge

6 à 7 ans

Matériel requis

- a.. Une petite table (pour que le magicien puisse s'asseoir et être un petit peu en hauteur).
- b.. Des objets (sac de riz comme une balle de tennis, des petits nounours,..) pas trop lourd et pas trop gros.

Terrain ou espace de jeu

Dans la salle de gym ou dans la cour de récréation.

Déroulement ou règles

- a.-0- Il faut placer les objets en dessous d'une table.
 - b.-1- Choisir un magicien, qui restera assis sur une table (il doit être un peu en hauteur).
 - c.-2- Préparer des cachettes (s'il n'y en a pas).
 - d.-3- Puis, le magicien peut compter 1, 2, 3 magicien.
 - e.-4- Pendant qu'il compte vous devez aller le plus proche du magicien et vous cacher.
 - f.-5- Essayer de se rapprocher (en passant par 3 cachettes) du magicien sans se faire voir. Le magicien peut regarder à gauche, à droite et devant lui.
 - g.-6- Quand vous avez l'objet, vous devez retourner (en passant par 3 cachettes) au départ (sans vous faire voir par le magicien).
 - h.-7- Si je me fais voir et que j'ai un objet, je remets l'objet et je retourne au début, si je n'en ai pas je dois retourner au départ.
 - i.-8- Si vous êtes au départ avec l'objet sans que le magicien vous ai vu vous êtes le magicien.
- Durée du jeu: Illimité

Le circuit de la mort

But du jeu

C'est une course en relais: Il faut essayer d'être les plus rapides sur ce «circuit de la mort».

Nombre de joueurs

Il faut faire deux équipes équilibrées. On peut faire jouer toute la classe.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Il faut 8 cerceaux, des plots et 1 barre de manière à pouvoir passer dessous et 2 autres plots et une barre de manière à pouvoir passer par dessus, 2 raquettes de tennis, 2 balles de tennis.

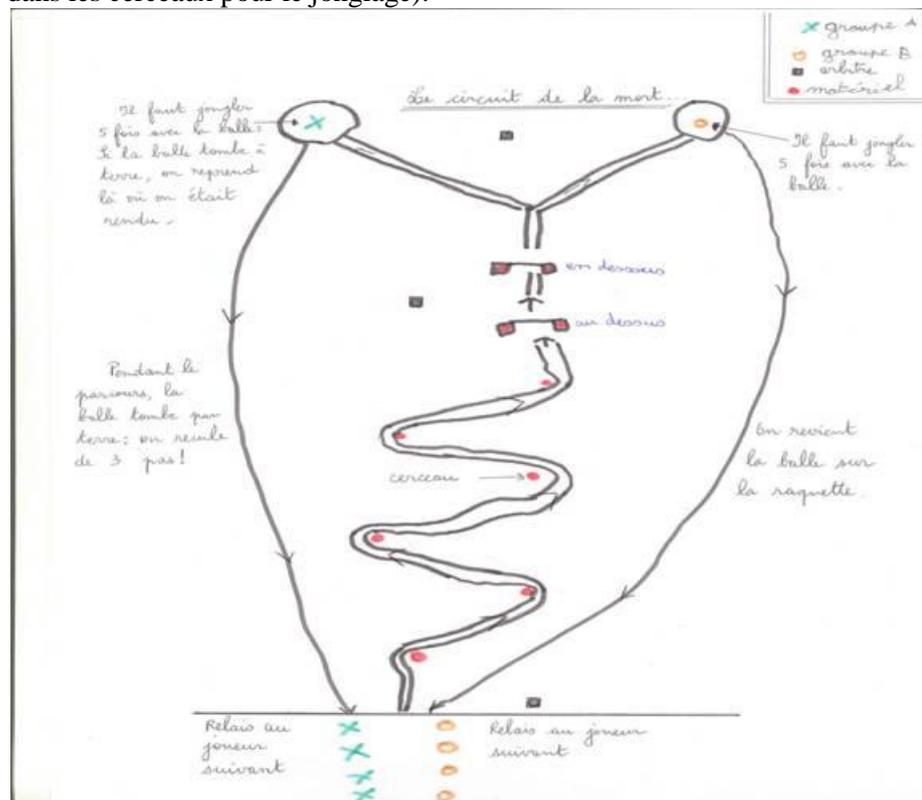
Déroulement ou règles

Il faut réaliser le circuit dessiné sur le schéma.

L'un des 3 arbitres donne le départ. Les deux joueurs partent ensemble, la raquette à la main et la balle sur le tamis. Il faut slalomer entre les cerceaux, passer au-dessus de la barre, passer au-dessous de la barre puis chacun va dans un cerceau. Il faut réussir 5 rebonds avec la balle. Si elle tombe, on reprend le décompte là où on était rendu.

On revient le plus vite possible au départ pour transmettre la raquette et la balle au suivant.

Pendant la course, si la balle tombe par terre, on recule de 3 grands pas. (sauf dans les cerceaux pour le jonglage).



Variante:

Si vous n'avez pas de raquette, vous pouvez prendre une cuillère à soupe et mettre la balle dans la cuillère. Dans ce cas, les rebonds se feront avec la main. Bonne course !

Accroche-décroche

Nombre de joueurs Toute la classe.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Matériel requis Aucun.

Terrain ou espace de jeu Cour d'école ou gymnase.

Déroulement ou règles

Au début, on fait une ronde, puis on se lâche les mains. On se place deux par deux (par paire) et on se tient par la main.
Le meneur de jeu choisit un «chat» et une «souris».
Le chat doit toucher la souris et quand il l'a touchée, elle devient chat et le poursuit. La poursuite se fait autour de la ronde dans le même sens.
Si les poursuivants coupent le fromage (rentrent dans la ronde), ils doivent se déplacer à cloche-pied.
La souris poursuivie peut changer de place avec une autre souris; elle s'accroche (prend la main d'un joueur), la personne qui avait l'autre main doit très vite se sauver et courir.

Variante:

-la souris s'échappe dans le sens qu'elle veut.

-la souris doit s'accrocher avant le troisième tour.

-la souris fille doit obligatoirement s'accrocher à une souris garçon et le contraire ; si elle se trompe elle devient chat.

Une légère variante de ce jeu est présentée au numéro 322.

La traversée

But du jeu	Pour le loup, c'est de toucher tout le monde. Pour les moutons, c'est de traverser sans se faire toucher.
Nombre de joueurs	Toute la classe
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Des plots pour délimiter la zone de jeu.
Terrain ou espace de jeu	Salle de gymnastique ou cour d'école. Dans un rectangle de 20m x 30m.
Déroulement ou règles	<p>On choisit le loup parmi les élèves. Il peut aller sur tout le terrain mais il ne peut pas en sortir. Tous les autres sont des moutons et sont derrière une des largeurs du terrain. Ils doivent traverser jusqu'à l'autre bout du terrain sans se faire toucher par le loup.</p> <p>ATTENTION : Il est interdit de revenir en arrière une fois la ligne franchie.</p> <p>Si un mouton se fait toucher, il devient loup avec celui du début et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il ne reste que 2 moutons. Ces 2 moutons doivent sortir en même temps. Le dernier qui reste choisira le prochain loup.</p> <p>Variante:</p> <p>Dès qu'un mouton est touché, il est éliminé du jeu. Le vainqueur est alors le dernier mouton restant.</p> <p>Durée du jeu: Illimitée</p>

La super marelle

But du jeu

Il faut avoir 6 carrés.

Nombre de joueurs

Il faut un maximum de 3 joueurs.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

On a besoin d'un caillou et d'une craie pour dessiner les 6 carrés.

Terrain ou espace de jeu

Il faut avoir assez de place pour dessiner les 6 carrés.

Déroulement ou règles

- Il faut dessiner les 6 carrés. (voir le dessin ci-dessous)
- Il faut lancer le caillou dans le sixième carré.
- Le joueur doit aller chercher le caillou en sautant sur un pied. À chaque fois qu'il saute, il doit atterrir dans le carré suivant.
- Quand il arrive au sixième carré, il prend le caillou et il le lance dans le premier carré. Il va le chercher en sautant sur un pied et il sort. Le joueur ne peut pas poser son pied avant d'être sorti.
- Le joueur continue de jouer jusqu'à ce qu'il soit éliminé. (Il lance le caillou dans le carré 5, le carré 4, le carré 3, etc.)
- Un joueur est éliminé lorsqu'il lance le caillou sur une des lignes du carré ou en dehors du carré.
- Lorsque le joueur est éliminé, c'est au tour du joueur suivant.
- Le gagnant est celui qui arrive au premier carré. À la fin du jeu, quand le joueur lance le caillou dans le premier carré, il doit sauter dans le premier carré et l'attraper sur un pied. Ensuite, il doit lancer le caillou en dehors des carrés et sortir du carré.

1
2
3
4
5
6

Bleu, blanc, rouge

But du jeu

Les joueurs doivent toucher le chef lorsqu'il est dos à eux.

Nombre de joueurs

Il faut un minimum de 10 joueurs.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

On n'a pas besoin de matériel.

Terrain ou espace de jeu

Il faut un terrain d'au moins 15 mètres de profondeur.

Déroulement ou règles

- Les joueurs doivent se placer derrière le chef sur la ligne de départ.
 - La ligne de départ est à 15 mètres du chef.
 - Le chef est placé dos aux joueurs.
 - Les joueurs doivent s'avancer quand le chef est dos à eux.
 - Le chef peut dire «bleu, blanc, rouge» quand il veut.
- Quand le chef dit «bleu, blanc», les joueurs peuvent s'avancer. Quand le chef dit «rouge», il se retourne vers les joueurs et ces derniers doivent arrêter de bouger.
- Les joueurs doivent prendre une position drôle au moment où ils s'arrêtent.
 - Le chef circule autour des joueurs et essaie de les faire bouger en les faisant rire.
- Il retourne ensuite à sa position initiale et recommence.
- Quand les joueurs rient ou bougent, ils doivent retourner sur la ligne de départ.
 - Celui qui touche le chef est le gagnant et il prend la place du chef.

Attrape

But du jeu

Il faut attraper les cinq cailloux de façon consécutive.

Nombre de joueurs

De 1 à 5 joueurs.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Il faut avoir 6 petits cailloux ou 6 petits objets.

Terrain ou espace de jeu

Il faut une petite surface.

Déroulement ou règles

- Au début, il faut mettre 5 cailloux par terre et en prendre un dans la main.
 - On lance le caillou en l'air avec une main.
 - On doit prendre 1 des 5 cailloux par terre avec la même main avant de rattraper le caillou qu'on a lancé.
 - On a 1 point si on réussit. On a 2 points si on réussit une deuxième fois et ainsi de suite.
 - Lorsqu'on ne réussit pas, c'est au tour du joueur suivant.
 - Le gagnant est celui qui a accumulé le plus de points. Il faut donc additionner les points au fur et à mesure.
 - À la fin de la partie, les joueurs comparent leurs points.
- IMPORTANT: Il est peut-être plus prudent d'utiliser des balles de mousse afin d'éviter les accidents.

La princesse et l'aveugle

But du jeu	Délivrer la princesse.
Nombre de joueurs	4 joueurs minimum: une princesse, deux princes et un aveugle.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	<ul style="list-style-type: none">* Une chaise ou un caisson si possible.* Deux écharpes, foulards ou torchons.* Un bandeau.
Terrain ou espace de jeu	Il faut très peu d'espace.
Déroulement ou règles	<p>La princesse est assise sur une chaise, sur un caisson ou par terre (il faut qu'on puisse tourner autour d'elle). Ses mains (derrière son dos) et ses pieds sont attachés avec des écharpes, des foulards ou des torchons (ne pas trop serrer les nœuds).</p> <p>Un aveugle qui a les yeux bandés la garde. Il doit toujours avoir une main sur l'épaule de la princesse. Il peut tourner autour en changeant de main. La princesse doit veiller à ce que ses pieds ne soient pas un obstacle dangereux pour l'aveugle.</p> <p>Un prince doit venir délivrer la princesse: il doit réussir à détacher ses mains et ses pieds.</p> <p>S'il est touché par l'aveugle, il est éliminé et remplacé par l'autre prince.</p> <p>L'équipe des princes a gagné si elle réussit à délivrer la princesse.</p> <p>Variante:</p> <p>Il est possible de faire deux équipes, de chronométrer puis de changer les rôles.</p> <p>L'équipe qui a gagné est celle qui a été la plus rapide à délivrer la princesse.</p>

Ballon-attrape

But du jeu

Les tireurs (élèves qui frappent le ballon avec leur pied) frappent le ballon dans la zone sans que les receveurs attrapent le ballon.

Nombre de joueurs

10 ou plus (2 équipes égales)

Groupe d'âge

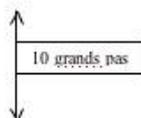
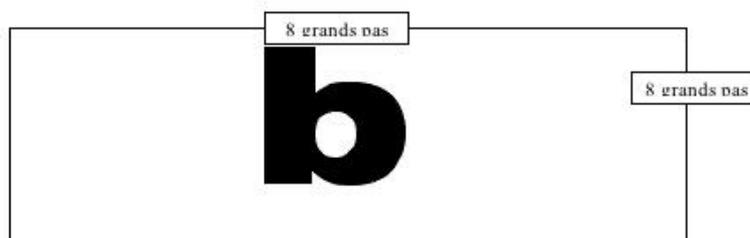
8 à 10 ans

Matériel requis

- 1 ballon.
- 4 objets pour délimiter la zone des receveurs (cônes, sacs d'école...).
- 1 objet pour la ligne des tireurs.

Déroulement ou règles

- Diviser la classe en deux équipes égales. Faire la zone des receveurs et la ligne pour les tireurs avec les objets choisis.
- Les deux équipes choisissent leur capitaine et ceux-ci tirent au hasard pour déterminer leur position ("a" ou "b").
- Les tireurs se placent en file indienne derrière la ligne "a" (voir l'illustration ci-dessous).
- Les receveurs se positionnent dans la zone "b" (voir l'illustration ci-dessous). Un joueur de cette équipe fait rouler le ballon en direction du premier tireur.
- Le premier de l'équipe "a" frappe le ballon avec son pied en le faisant voler vers la zone "b". Il a 3 chances pour réussir sinon c'est au joueur suivant.
- Les receveurs doivent se démarquer pour attraper le ballon tout en restant dans leur zone.
- Si un receveur attrape le ballon après un bond ou aucun, il doit y avoir 3 passes à l'intérieur de l'équipe sans que le ballon ne touche le sol. Si c'est le cas, les receveurs ont le point.
- On joue jusqu'à tant que les tireurs aient frappé le ballon chacun une fois.
- Ensuite, les "a" vont à la place des "b" et vice versa.
- Il n'y a pas de temps d'arrêt, vous jouez tant qu'il y a du plaisir.



a

Quatre coins

Nombre de joueurs 5 à 9.

Groupe d'âge 6 à 7 ans

Terrain ou espace de jeu Il faut que tu fasses un grand carré. Ensuite, divise-le en quatre petits carrés égaux.

Déroulement ou règles

- 1- Chaque personne doit se mettre debout sur un coin du carré et une personne debout dans le milieu.
- 2- Pour commencer, les personnes essayent de changer de place d'un coin à l'autre du carré sans que la personne au milieu ne prenne possession d'un coin.
- 3- Quand la personne du milieu a pris possession d'un coin, la personne qui est sans coin doit, à son tour, aller au milieu.
- 4- Répétez ces règles pour jouer et arrêtez quand vous voulez.

Variante:

Vous pouvez rajouter des règles si vous voulez, comme le premier joueur qui se retrouve plus que trois fois au milieu perd.

Colin-maillard

Nombre de joueurs	Minimum 3.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Un foulard ou un masque pour cacher les yeux d'un joueur.
Déroulement ou règles	Quelqu'un a les yeux bandés avec un bandeau ou un foulard. On le fait tourner sur lui-même et les autres joueurs se placent autour de lui. Lorsque celui qui a les yeux bandés a attrapé un des joueurs, il doit deviner qui c'est en le touchant. S'il devine, celui qui a été pris le remplace et a les yeux bandés. Sinon, il doit attraper un autre joueur. (3 essais maximum).

Trap trap

Nombre de joueurs	De 6 à 18.
Groupe d'âge	tous
Terrain ou espace de jeu	On désigne deux endroits spéciaux pour le camp et la prison, assez éloignés l'un de l'autre.
Déroulement ou règles	<p>Former deux groupes:</p> <ul style="list-style-type: none">*le groupe des attrapeurs.*le groupe des ennemis. <p>Pour le groupe d'attrapeurs, attraper toutes les personnes du groupe ennemi et les mettre en prison.</p> <p>Pour le groupe ennemi, ne pas se faire attraper et délivrer tous les prisonniers, quand il y en a, en leur touchant la main. Si les prisonniers se touchent la main, il suffit d'en toucher un pour les délivrer tous.</p> <p>Le jeu s'arrête quand tous les ennemis ont été attrapés, les joueurs changent alors les rôles.</p>

Le chef d'orchestre

But du jeu	Trouver le chef d'orchestre.
Nombre de joueurs	De 10 à 30.
Groupe d'âge	tous
Terrain ou espace de jeu	La cour ou le préau.
Déroulement ou règles	<p>Les joueurs font une ronde. Un des joueurs, le détective, s'isole pendant que les autres nomment un chef d'orchestre.</p> <p>Ce chef montrera discrètement divers mouvements (mimant la pratique d'un instrument de musique) qui seront imités par le groupe. Le chef d'orchestre commence les gestes un peu avant l'arrivée du détective.</p> <p>Le joueur isolé revient et se place au centre de la ronde, les joueurs font des gestes et il doit découvrir qui est le chef d'orchestre.</p> <p>Le joueur du centre de la ronde a droit à 2 erreurs et à la 3e, s'il n'a pas deviné, il est éliminé.</p> <p>Le jeu recommence avec 2 autres joueurs.</p> <p>Si le joueur a gagné, il s'assoit dans la ronde et c'est le chef d'orchestre qui s'isole pour que le jeu recommence.</p>

La salade

But du jeu	Ne pas se faire toucher par les autres joueurs.
Nombre de joueurs	4 à 10 joueurs.
Groupe d'âge	tous
Terrain ou espace de jeu	La cour de récréation.
Déroulement ou règles	<p>Un joueur est appelé la salade. Ce joueur donne des noms aux joueurs (carotte, poire, cartable...) qui se mettent en ligne à peu près à 10 mètres de lui. Il faut chuchoter à l'oreille chaque nom attribué.</p> <p>Alors, la salade raconte une histoire avec les noms qu'il (ou elle) a donnés. Quand il (ou elle) dit le nom d'un joueur, le joueur vient lui taper dans la main sans se faire toucher par les autres joueurs.</p> <p>Si un élève appelé est touché par les autres joueurs, il est éliminé. S'il réussit à atteindre la salade, il revient à sa place et continue le jeu.</p> <p>Quand la salade prononce le mot «salade», tous les élèves courent vers elle et le dernier à la toucher est éliminé.</p> <p>Donc, petit à petit, les joueurs sont éliminés et le dernier devient salade.</p> <p>Variante: L'araignée noire (référence jeu no 283)</p>

L'araignée noire

But du jeu	Courir vite pour échapper à l'araignée noire.
Nombre de joueurs	De 3 à 10 joueurs.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Terrain ou espace de jeu	Assez grand pour courir.
Déroulement ou règles	<p>Une personne est désignée, elle va s'appeler l'araignée noire. Elle va raconter une histoire avec des noms d'araignée. Exemple : il était une fois l'araignée reine qui avait un fils : l'araignée prince. Un jour l'araignée noire...</p> <p>Et lorsque l'araignée noire prononce ces derniers mots, tout le monde doit courir et l'araignée noire doit les toucher. Si l'araignée noire touche une personne, elle devient l'araignée noire à son tour.</p> <p>Interdit: de pousser les camarades et de tirer les vêtements.</p> <p>Variante: La salade (Référence jeu 284)</p>

Le jeu des 7 pierres

But du jeu

Le but du jeu est de:

- pour l'équipe qui monte la tour: monter la tour
- pour l'équipe qui défend: éliminer les monteurs de la tour en les touchant et les éliminer.

Nombre de joueurs

De 7 à 10 joueurs par équipe.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Déroulement ou règles

Les droits pour les monteurs de la tour sont:

- être dans la zone centrale pour monter la tour;
- laisser les pierres dans la zone centrale (là où est montée la tour);
- ne pas sortir des limites du terrain.

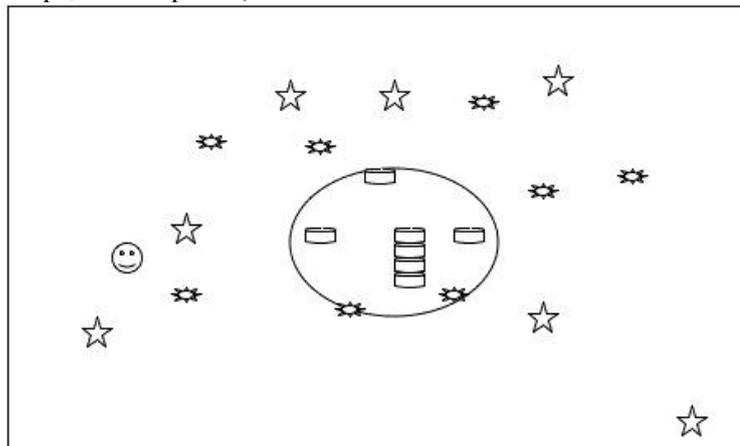
Les droits pour les défenseurs sont :

- toucher un monteur à l'aide d'un ballon pour l'éliminer;
- ne pas marcher avec la balle dans les mains;
- ne pas aller dans la zone centrale (là où est montée la tour);
- ne pas démolir la tour volontairement (avec ses pieds, la balle...).

L'équipe marque un point, si elle monte la tour (la tour doit tenir debout)...

et pour les défenseurs, s'ils éliminent toute l'équipe de monteurs.

Après chaque partie, on change les rôles. On comptabilise les points à la fin (au temps, ou aux points).



balle (légère, et ne faisant pas mal).



joueur qui monte la tour.



Joueur qui élimine les monteurs de tour.



pierre (type galets, pas trop plats, cela oblige les joueurs à faire preuve d'adresse)

Variantes:

Mettre les pierres dans chaque coin du terrain.

Les variantes supplémentaires peuvent jouer sur la grandeur du terrain, le nombre de ballons, jouer un temps donné, réintroduire des joueurs éliminés...

Les 3 tapes

But du jeu

L'attaquant doit taper 3 fois dans la main du défenseur et retourner à sa place.
Le défenseur doit essayer de le toucher.

Nombre de joueurs

Il faut un arbitre pour compter les points.
On partage la classe en deux équipes.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Déroulement ou règles

L'arbitre désigne un capitaine. Le capitaine doit donner des numéros aux joueurs (si on est nombreux, on peut faire plusieurs sous-groupes).

Chaque équipe se place sur une ligne, dans l'ordre ou le désordre. Il faut attendre que l'arbitre nous appelle.

Il y a des attaquants et des défenseurs.

Les attaquants sont ceux qui tapent trois fois et les défenseurs ceux qui touchent.

L'arbitre doit dire un numéro.

Le défenseur doit faire un pas en avant, tendre sa main et attendre que l'attaquant tape 3 fois.

Pour gagner un point l'attaquant doit retourner dans son camp sans se faire toucher.

Pour gagner un point, le défenseur doit toucher l'attaquant.

Quand tous les attaquants sont passés contre les défenseurs, c'est la fin de la première manche.

Quand on commence une 2e manche, les attaquants deviennent défenseurs et les défenseurs deviennent attaquants.

Pénalités:

Si l'adversaire tape une ou deux fois, nous devons rester sur place, sinon nous attribuons le point à l'autre équipe.

Le défenseur ne doit pas attraper l'attaquant quand il est en train de taper.

La vache folle

But du jeu	Le but du jeu est d'éliminer tous les autres joueurs de l'autre équipe ou d'éliminer la vache folle ou les vaches folles.
Nombre de joueurs	Entre 16 et 30 joueurs
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Six petits ballons, huit cônes et une corde.
Déroulement ou règles	<p>Voici les règlements:</p> <p>On n'a pas le droit de pousser.</p> <p>Le minimum de joueurs est 16 et le maximum 30 joueurs.</p> <p>Les équipes doivent être un nombre pair.</p> <p>Il y a une vache folle s'il y a entre 16 et 24 joueurs.</p> <p>S'il y en a plus, il faut deux vaches folles.</p> <p>La vache folle est un joueur qui peut sauver les joueurs qui sont morts.</p> <p>Le jeu est comme le ballon chasseur mais la vache folle peut les sauver.</p> <p>(référence jeu no 271)</p> <p>La vache folle ne peut pas se faire toucher lorsqu'elle est dans sa base mais aussitôt que la vache folle est sortie de sa zone, l'autre équipe a le droit de lancer la balle molle sur la vache folle.</p> <p>Comment placer le jeu?</p> <p>Il faut une corde dans le milieu</p> <p>Quatre cônes dans chaque base pour la vache folle comme ça :</p>



La vache folle est en sécurité à l'intérieur des cônes.

Le jeu des barres ou la délivrance

Nombre de joueurs Deux équipes.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Terrain ou espace de jeu Cour de récréation.

Déroulement ou règles

Deux équipes sont aux deux extrémités de la cour de récréation. Le jeu commence en disant : «barre, barri, barrons!»

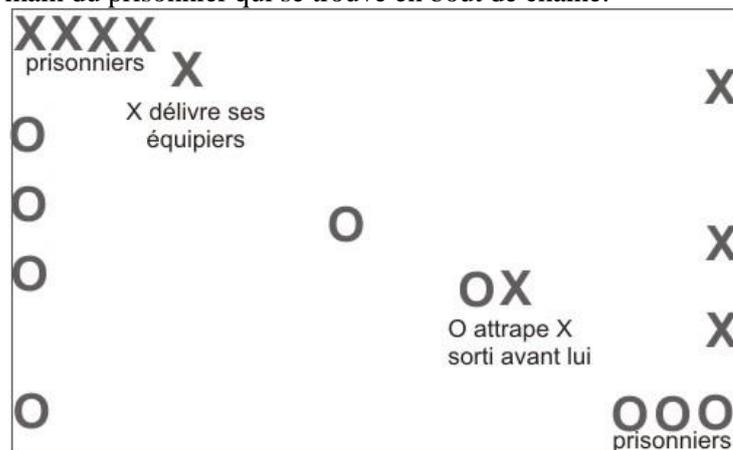
Le principe: un joueur n'a «barre» que sur un seul autre sorti avant lui. Il ne peut attraper qu'une personne sortie avant lui et qu'il a repéré. Mais attention: un joueur adverse sorti après lui peut l'attraper!

Au début du jeu, un seul joueur sort pour attraper l'attaquant qui a dit «barre, barri, barrons».

Ensuite, on sort du camp quand on veut.

Les prisonniers forment une chaîne sur un côté du camp des adversaires (à partir de l'extrémité adverse donc).

Tous les prisonniers sont libérés si un de leurs coéquipiers arrive à taper la main du prisonnier qui se trouve en bout de chaîne.



Les gagnants sont ceux qui ont fait le plus de prisonniers à la fin de la récré.

Le jeu de la tomate

But du jeu	Éliminer les autres joueurs en faisant passer le ballon entre leurs jambes.
Nombre de joueurs	De 6 à 25.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un ballon
Déroulement ou règles	<p>Faire une ronde, écarter les jambes; il faut que les pieds touchent ceux des voisins. Prendre le ballon en mousse, croiser les mains (voir photo). Envoyer le ballon vers quelqu'un, avec les poings fermés pour essayer de lui faire passer entre les jambes.</p> <p>Ne pas le lancer en l'air, ni l'attraper avec les mains. Ne pas serrer les jambes quand le ballon arrive vers soi.</p> <p>Quand le ballon passe une première fois entre les jambes, on enlève une main; s'il passe une deuxième fois, on se retourne en remettant les 2 mains. S'il passe une troisième fois, on enlève une main; enfin, au quatrième passage, on est éliminé. Si le ballon s'arrête, c'est le joueur le plus proche qui va le chercher.</p>



Salade de fruits

But du jeu	Après avoir couru le nombre de tours indiqué par le dé, retourner dans notre cerceau avec le ballon sans se faire toucher.
Nombre de joueurs	Quatre joueurs et un arbitre.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un ballon, un dé géant, quatre cerceaux (pour quatre joueurs).
Déroulement ou règles	<p>Chaque joueur doit se placer dans son cerceau. L'arbitre roule le dé. Chaque joueur doit courir d'un cerceau à l'autre en faisant le nombre de tours indiqués par le dé. Quand un joueur a fini le nombre de tours, il doit prendre le ballon et retourner dans son cerceau sans se faire toucher. S'il réussit, il gagne un point par tour couru.</p>

Khala Mandir Badio

But du jeu	Ce jeu développe la force, la vitesse, la résistance et permet à l'enfant d'avoir une prise de conscience de son corps et du corps de l'autre; l'attention et la force de concentration se renforcent.
Nombre de joueurs	Dix à trente joueurs environ placés en cercle et se tenant par la main Un joueur placé au centre (le meneur) désigné par tirage au sort.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Aucun.
Déroulement ou règles	<p>Le joueur désigné tente durant le chant de forcer le passage en différents endroits de la chaîne formée par les autres joueurs, il essaie d'atteindre la zone refuge. Le meneur ayant réussi à forcer le barrage et à atteindre la zone de salut est déclaré vainqueur; il est alors remplacé au centre par le joueur qui n'a pas su le retenir.</p> <p>Si le meneur est rattrapé avant la zone refuge par le joueur défaillant, il reprend sa place au centre.</p> <p>Remarques :</p> <p>C'est vrai que, quand quelqu'un passe, c'est toujours au niveau de deux personnes (le jeu traditionnel désigne souvent le principal responsable qui se plie à la décision de l'arbitre), mais à l'école, il nous arrive de fortes contestations, mais soit on met deux poursuivants en cas d'échappée, donc deux joueurs à l'intérieur si le meneur a atteint la zone de salut, soit la décision de l'arbitre est souveraine !</p> <p>Quand le poursuivi tombe, alors il facilite la tâche aux poursuivants !</p> <p>LE CHANT :</p> <ul style="list-style-type: none">- le meneur dit: "Khala mandir badio" (en tâtant la chaîne formée par les mains de ses camarades)- les autres répondent en chœur: "Hala khala ne passera pas!" <p>Moyens pédagogiques:</p> <ul style="list-style-type: none">* Terrain réduit pour le jeu et dégagé pour la poursuite; forme quelconque;* Une zone-refuge (arbre, palissade, mur, cercle tracé au sol ...) désignée à l'avance. <p>Suggestion:</p> <p>Une idée pour améliorer le jeu: il serait bien que ceux qui sont en ronde tournent en chantant.</p>

Gros lot

But du jeu	Accumuler 1000 points en attrapant le ballon.
Nombre de joueurs	Minimum de 3 joueurs(aucun maximum).
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un ballon.
Terrain ou espace de jeu	Un grand terrain (pelouse ou asphalte).
Déroulement ou règles	<p>* Une personne est choisie pour être le «maître de la loterie». C'est lui qui va lancer le ballon aux autres.</p> <p>*Les autres se regroupent autour de lui à une distance assez raisonnable afin de pouvoir attraper le ballon qui va être lancé.</p> <p>*Le «maître de la loterie» lance ou botte le ballon vers les autres. Pendant que le ballon est en envol (dans les airs, il doit crier un nombre entre 100 et 1000. Celui qui attrape le ballon accumule alors les points.</p> <p>*Lorsqu'un joueur accumule 1000 points, il devient le « maître de la loterie ». Chacun est donc responsable de faire le compte de ses points.</p> <p>ATTENTION</p> <p>*Si le ballon touche le sol avant que quelqu'un ne l'attrape, le «maître de la loterie» peut crier: "Sol". À ce moment-là, le joueur qui s'empare du ballon reçoit les points. Sinon, les points ne sont attribués à personne.</p> <p>*Lorsque le ballon est en envol, le «maître de la loterie» peut crier: "Poubelle". À ce moment-là, le joueur qui attrape le ballon se voit retirer tous les points qu'il a accumulés jusqu'à date.</p> <p>Petite note : Le «maître de la loterie» a la responsabilité d'être juste envers les autres joueurs. Il doit crier son nombre ou son mot lorsque le ballon vient de lui quitter les mains et non lorsque le ballon arrive dans les mains d'un joueur.</p>

La carte aux chasseurs

But du jeu	Trouver un trésor.
Nombre de joueurs	Les élèves d'une classe répartis en deux ou trois équipes.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Quelques bouts de papier.
Terrain ou espace de jeu	La cour d'école.
Déroulement ou règles	<p>Une personne cache un trésor (jouet, dessin...) dans la cour de l'école. Cette personne n'est pas un joueur.</p> <p>Elle cache aussi des indices sur des bouts de papier qui aideront les joueurs lors de la recherche du trésor.</p> <p>Deux équipes s'organisent. Elles prennent un nom et resteront identiques jusqu'à la fin du jeu, au bout d'une semaine, quinze jours ou un mois.</p> <p>Au moment de la récréation, les deux équipes se lancent à la recherche du trésor. Lorsque le trésor est trouvé, l'équipe crie: "Gagné". Elle marque un point.</p> <p>À la fin de la période de jeu, l'équipe qui a accumulé le plus de points est déclarée vainqueur.</p>

Gar Tombe

But du jeu

- * développement organique et foncier (amélioration des grandes fonctions cardio-pulmonaires, puissance et souplesse des muscles);
- * éducation motrice fondamentale (maîtrise des appuis et des prises, développement du sens de l'équilibre);
- * développement de la vitesse d'exécution (réflexe, adresse, résistance);
- * développement de certaines qualités (attention, concentration, volonté, sens de l'effort soutenu, respect de la règle, sens de la solidarité...).

Nombre de joueurs

Une classe

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Sifflet, moyens de matérialisation du cercle.

Terrain ou espace de jeu

Terrain sablonneux ou gazonné (réduction des risques d'accident); tracé d'un cercle ayant au maximum 5 mètres de diamètre.

Déroulement ou règles

Une équipe se place à l'intérieur du cercle (ce sont les défenseurs A), la seconde équipe se situe à l'extérieur (il s'agit des attaquants B).

Le groupe B doit faire sortir du cercle le maximum de défenseurs, chaque défenseur sorti donne droit à un point pour les attaquants.

Après chaque manche, au terme du temps règlementaire (d'accord partie), les rôles sont inversés.

À la fin de la séance, l'équipe qui totalise le plus de points remporte la victoire.

Les attaquants peuvent pénétrer de temps en temps dans le cercle pour tirer les défenseurs; mais ces derniers ont le droit de se regrouper pour venir en aide à un camarade en mauvaise posture.

IL EST FORMELLEMENT INTERDIT DE FRAPPER.

Des rues et des culs-de-sac

But du jeu

Folle poursuite entre un «chat» et une «souris» à travers des rangées de rues qui peuvent se transformer en culs-de-sac! Le chat doit attraper une souris qui a tout intérêt à se sauver de lui!

Nombre de joueurs

19 joueurs; 16 pour faire les rues, 1 pour le chat, 1 pour la souris, 1 pour le rôle du colonel.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Aucun

Déroulement ou règles

Au départ, 4 lignes de 4 joueurs placés horizontalement se tiennent par la main, les bras en croix. Un chat est dans une rue, une souris dans une autre.
Au signal donné par le colonel, le chat essaie d'attraper la souris dans les endroits où il n'y a pas de murs (joueurs). Le colonel peut aussi faire changer de direction aux murs (joueurs) lorsqu'il ordonne «changez!». Les joueurs font alors une rotation d'un quart de tour pour venir donner la main au mur d'en face.
Quand la souris est touchée par le chat, on choisit alors deux autres joueurs pour être la souris et le chat.

--0-----0-----0-----0—

--0-----0-----0-----0—

--0-----0-----0-----0—

--0-----0-----0-----0—

I	I	I	I
O	O	O	O
I	I	I	I
O	O	O	O
I	I	I	I
O	O	O	O
I	I	I	I
O	O	O	O
I	I	I	I

Ballon chasseur

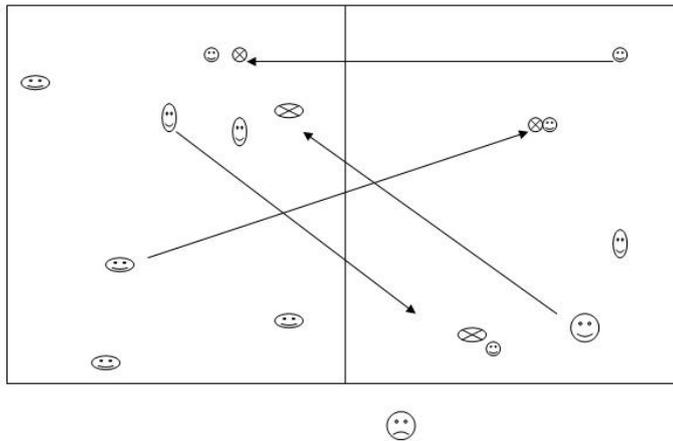
But du jeu Éliminer les joueurs de l'autre équipe.

Nombre de joueurs Deux équipes égales.

Groupe d'âge 11 à 12 ans

Matériel requis
* 1 à 4 ballons
* cônes

Terrain ou espace de jeu Dans un gymnase ou sur l'asphalte à l'extérieur.



Déroulement ou règles

Former deux équipes avec un nombre égal de joueurs.

Délimiter le terrain de jeu à l'aide de cônes. Ce doit être un assez grand espace rectangulaire qui sera divisé en deux sections égales.

Donner deux ballons à chaque équipe.

Les joueurs qui possèdent les ballons doivent lancer ceux-ci vers les joueurs de l'équipe adverse. Il faut essayer d'atteindre un joueur sans que celui-ci ne réussisse à attraper le ballon. Le ballon ne doit pas toucher le sol sinon on doit ignorer le lancer.

ATTENTION : On n'a pas le droit de lancer en bas du niveau des hanches ou en haut des épaules.

* Si un adversaire attrape le ballon qui lui a été lancé, le lanceur est éliminé.

Lorsqu'un joueur est éliminé...

* Il sort du jeu mais reste assis autour du terrain. Si un de ses coéquipiers attrape le ballon, il peut revenir dans la partie.

Des variantes de ce jeu sont présentées:

Jeu numéro 341 sous le nom de "Ballon rachat"

Jeu numéro 343 sous le nom de "Ballon chasseur délivrance"

Jeu numéro 344 sous le nom de "Ballon Bingo".

Jeu numéro 353 sous le nom de "Ballon espion".

Koumpe (l'objet caché)

But du jeu

- *Initiation aux passes pour acquérir le sens de la précision.
- *Initiation au marquage et démarquage, à la course rapide.
- *Développement de l'attention, de l'esprit d'initiative, de l'adresse, du sens de la coopération et de l'honnêteté.

Nombre de joueurs

Deux équipes en plus d'un arbitre qui peut éventuellement être un élève ou le maître lui-même.

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

Un sifflet, une balle de tennis, autant de mouchoirs ou de morceaux d'étoffe ou de foulards que de participants à déposer tout au long des deux lignes latérales.

Terrain ou espace de jeu

Le terrain central réservé généralement aux sports collectifs; tracer 2 cercles-buts de 3 mètres de diamètre près des 2 lignes de fond distantes d'environ 30 mètres.

Déroulement ou règles

L'arbitre cache la balle, au hasard, sous l'un des mouchoirs à l'insu des joueurs (les dispositions doivent être prises pour qu'aucun joueur ne puisse voir son geste). Il siffle ensuite et crie: "KOUUMPE". Les équipes sont invitées à chercher la balle.

Le joueur qui la découvre tentera de la déposer discrètement dans le cercle-but adverse sans se faire prendre par l'adversaire. Si le joueur porteur de la balle est découvert et poursuivi par un adversaire, il peut faire la passe à un partenaire, les poursuivants essaieront d'intercepter les passes, de récupérer la balle et de la déposer dans le camp des adversaires pour marquer le point.

En fonction du temps prévu, plusieurs manches peuvent se jouer.

Les partenaires du porteur de balle mèneront une course de diversion, feront semblant d'avoir l'objet pour dérouter les autres. C'est pourquoi beaucoup d'éléments se lanceront dans des directions différentes et ce temps sera mis à profit par celui qui détient la balle pour marquer le but.

Leila

But du jeu

- À deux: Il faut atteindre dix points que l'on gagne de deux en deux.
- À plusieurs: L'équipe gagne également 10 points à chaque manche, toujours en comptant de deux en deux. Cette fois-ci, les deux points sont gagnés quand la queue adverse a été battue. La partie est gagnée quand une équipe atteint 100 points.

Nombre de joueurs

Il y a deux équipes avec autant de joueuses que l'on veut du moment que c'est un nombre pair. On peut donc jouer à une contre une ou à davantage.

Groupe d'âge

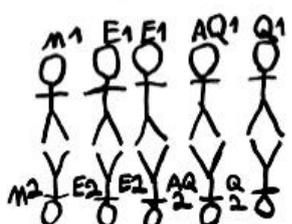
11 à 12 ans

Matériel requis

Aucun matériel n'est nécessaire. Ce jeu peut se jouer n'importe où mais plutôt en extérieur.



Une partie à deux



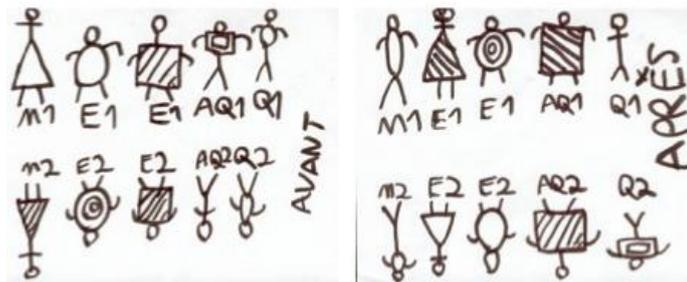
Une partie à plusieurs

Déroulement ou règles

- À deux (une contre une): Il y a seulement une mère dans chaque équipe.
 - À plusieurs: Dans chaque équipe il y a une mère, autant d'enfants (ou de filles) que l'on veut, une avant queue et une queue.
 - À deux ou à plusieurs, les équipes doivent d'abord décider laquelle d'entre elles est «même» et laquelle est «multiple» (ou «multipliée») pour déterminer qui remporte chaque défi. Tout en sautant, les deux joueuses qui se défient tapent dans leurs mains en rythme. En général, au bout de 5 x 4 claquements de main, elles sautent en levant un pied. Si ce pied est le «même» que celui de l'adversaire, c'est l'équipe des «mêmes» qui gagne le défi individuel, si le pied levé est l'opposé de celui de l'adversaire, ce sont les «multiples» qui emportent ce défi.
 - À deux: Les deux joueuses se placent en face l'une de l'autre. Elles décident qui d'entre elles est «même» et qui est «multiple». La partie commence. Chaque défi remporté rapporte deux points. La première arrivée à dix points emporte la partie.
- À plusieurs:

Première manche: Les «mères» commencent par s'affronter. La mère qui l'emporte défie la première «fille» adverse. Celle qui gagne défie ensuite la fille qui suit dans l'autre équipe. Et ainsi de suite jusqu'à la «queue». Quand une équipe a battu la «queue» adverse elle emporte deux points. Les mères recommencent ensuite à s'affronter. La gagnante de chaque défi continue de jouer et cela jusqu'à la «queue». La première équipe parvenue à 10 points emporte la manche. On compte alors 10 à 0 (même si le score était de 10 à 8).

Deuxième manche: Avant de commencer la deuxième manche, les deux équipes échangent leur place: l'équipe «même» devient l'équipe «multiple» et inversement. De plus, dans chaque équipe, les rôles sont échangés. La «mère» de la première manche devient la 1^{ère} fille de la deuxième manche. L'ensemble de l'équipe se décale entièrement. Si bien que la «queue» de la première manche devient la «mère» de la deuxième manche. Le déroulement de cette deuxième manche est strictement identique à celui de la première: l'équipe qui l'emporte gagne 10 points. Si, par exemple, c'est celle qui a emporté la première manche qui l'emporte à nouveau, alors elle compte désormais 20 points contre 0. Si c'est l'autre équipe qui l'emporte, le score est de 10 points partout.



Avant le changement de côté

Après le changement de côté

Les « mêmes » gagnent...

Les « mêmes » gagnent quand elles lèvent le « même » pied que leur adversaire. En fait de même pied il s'agit de celui qui est en face (dans un miroir, c'est celui qui est en face).

Les « multiples » gagnent...

Les « multiples » gagnent quand elles lèvent le pied opposé à celui de leur adversaire. (dans un miroir c'est le pied opposé mais en réalité c'est le même pied)

Manches suivantes: À chaque manche remportée, l'équipe gagne donc dix points. Les équipes échangent de nouveau leur place et à l'intérieur de chaque équipe, on se décale comme précédemment afin que chaque « fille » puisse devenir « mère » à son tour. L'équipe qui parvient la première à 100 points emporte la partie. Le bonus de points: Lorsque une manche se termine par 10 à 0 ou 10 à 2, l'équipe qui vient de gagner emporte un bonus de 10 points, donc $10 + 10 = 20$ points pour une manche. Le cas du « tiret »: Lorsque deux joueuses qui se défient ne lèvent pas le pied en même temps, on pratique alors le « tiret ». Les joueuses qui s'affrontent s'arrêtent, se synchronisent en disant « sau-ter » et, juste après, lèvent un pied.

Le cône renversé

But du jeu	Renverser le plus de cônes au total pour l'équipe.
Nombre de joueurs	Un groupe d'élèves.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Un ballon en mousse et 15 cônes.
Déroulement ou règles	<p>Séparer un groupe d'élèves en deux équipes égales.</p> <p>Placer 14 cônes à l'intérieur d'un terrain d'environ 6 m par 10 m ou selon la place dont on dispose.</p> <p>Placer 1 cône sur le bord du terrain au centre (c'est le cône boni).</p> <p>Demander aux joueurs d'une équipe de se placer sur le terrain.</p> <p>Demander à un joueur de l'équipe adverse de se placer près du cône sur le bord du terrain au centre (cône boni).</p> <p>Les autres joueurs de cette équipe sont assis sur un banc près du jeu.</p> <p>Le joueur qui est près du cône boni dit: «Go», alors il lance le ballon vers l'équipe adverse en faisant attention pour ne pas qu'ils attrapent le ballon.</p> <p>Le joueur part en courant, il doit faire tomber le plus de cônes possible avant que l'équipe adverse le touche avec le ballon. Si le joueur réussit à faire tomber les 14 cônes, il a le droit de faire tomber le cône boni. Lorsque les joueurs de l'équipe adverse lance le ballon, ils ne doivent pas bouger les pieds.</p> <p>Les 14 cônes valent 1 point chacun, tandis que le cône boni vaut 3 points.</p> <p>Lorsque tous les membres de l'équipe ont tenté leur chance pour faire tomber les cônes, c'est au tour de l'équipe adverse de jouer.</p> <p>Finalement, c'est l'équipe qui a obtenu le plus grand total de points qui gagne (on additionne les points de tous les membres de l'équipe).</p>

Disel

But du jeu

Les attaquants essaient de traverser le terrain sur toute sa longueur sans se faire toucher par les défenseurs.

Nombre de joueurs

Deux équipes de trois joueurs.

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

Rien, sauf de la craie, du sable, de la peinture et du sel pour tracer le terrain.

Terrain ou espace de jeu

Une cour de récréation ou tout autre terrain vague.

Déroulement ou règles

Au début du jeu, les défenseurs se placent sur les lignes de défense 1, 2 et 3 (voir schéma). Les attaquants se positionnent sur la ligne de départ et vont essayer d'atteindre le but en passant successivement les trois lignes. Les défenseurs essaient de les empêcher de passer. S'ils touchent un attaquant, celui-ci est éliminé.

Les défenseurs occupent les zones grisées, mais n'ont pas le droit d'aller dans les zones blanches.

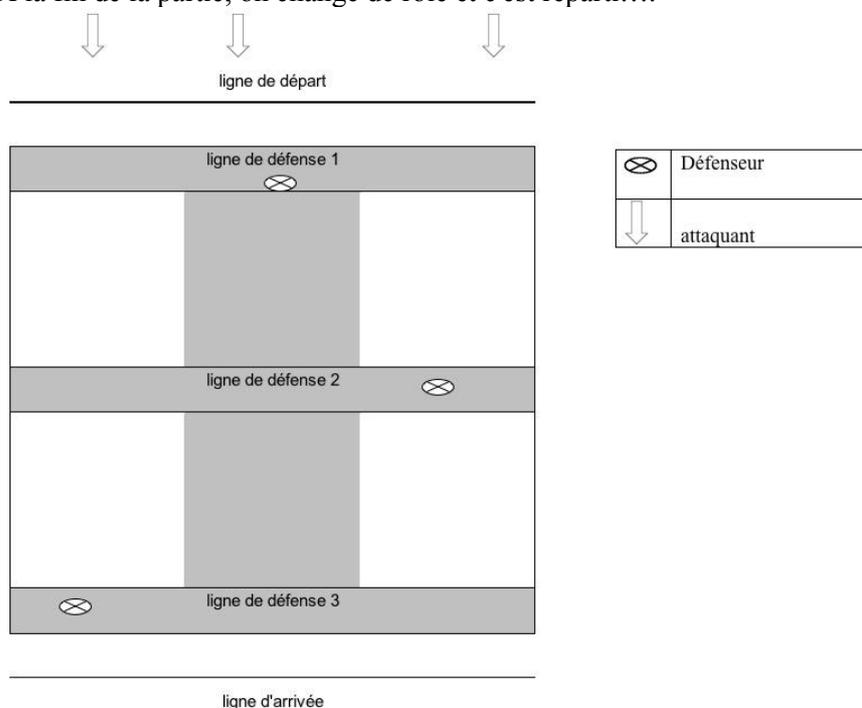
Il ne faut jamais y avoir plus d'un défenseur sur la même ligne de défense.

Les attaquants peuvent aller où ils veulent. Ils peuvent se «reposer» quelques minutes dans les zones blanches.

Un attaquant touché donne un point aux défenseurs.

Un attaquant qui atteint le but donne un point à son équipe.

A la fin de la partie, on change de rôle et c'est reparti....



Disel (Du sel en créole mauricien).

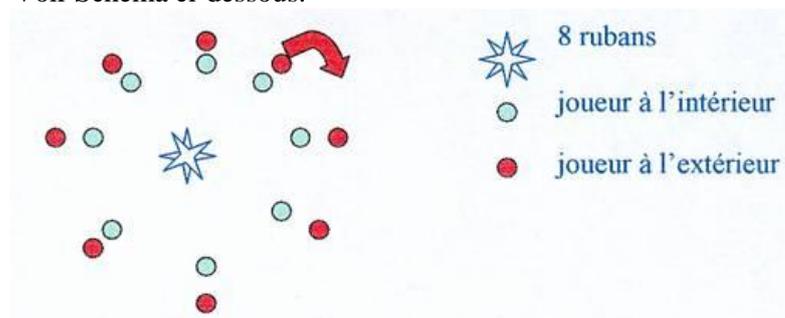
Ramasse vite!

Nombre de joueurs Seize.

Groupe d'âge 6 à 7 ans

Matériel requis
- 8 plots
- 8 rubans

Terrain ou espace de jeu Voir Schéma ci-dessous.



Déroulement ou règles

1. Au signal (coup sifflet ou autre), les enfants qui sont à l'extérieur font un tour, passent sous les jambes de leur camarade, ramassent vite un ruban, repassent sous les jambes de leur camarade et reviennent à leur place. Chacun ramène son ruban au milieu du cercle sauf un, qu'on met de côté.
2. Les enfants qui étaient à l'intérieur passent à l'extérieur, et ceux qui étaient à l'extérieur passent à l'intérieur. Au signal, on reprend la règle 1.
3. L'enfant qui n'a pas eu de ruban, sort du jeu avec son camarade et met un plot à leur place pour garder le cercle.
4. Le jeu se termine lorsque le dernier ruban est ramassé.

Roi, dame, chevalier

But du jeu

Ce jeu est une variante du jeu « Jean dit ... ».

Nombre de joueurs

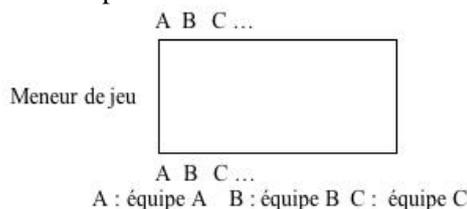
- *Un meneur de jeu.
- *des équipes de 2 personnes – 1 exécuteur et 1 coureur.

Groupe d'âge

tous

Terrain ou espace de jeu

Voir disposition ci-dessous.



Déroulement ou règles

Au début du jeu, les joueurs d'une même équipe se placent face à face à une distance d'environ 20 mètres (suggestion: utiliser les lignes de côté d'un terrain de soccer). Notez bien qu'il est possible de raccourcir ou d'augmenter la distance qui sépare les coéquipiers selon l'âge des participants.

Le meneur de jeu se place au centre mais en dehors du jeu pour bien voir tous les participants.

Au signal donné par le meneur du jeu, l'exécuteur prend une position précise et le coureur vient le rejoindre le plus rapidement possible. L'équipe qui arrive dernière est éliminée. Si un des deux joueurs dépasse la ligne avant que le meneur du jeu ait donné le signal, l'équipe est éliminée. Si un des deux joueurs tombe en exécutant l'ordre, l'équipe est éliminée.

Les signaux:

1) Roi: L'exécuteur met un genou par terre et son partenaire vient le plus rapidement possible s'asseoir sur son genou. La dernière équipe à exécuter l'action est éliminée.

2) Dame: L'exécuteur tourne le dos à son coéquipier et le plus rapidement possible, celui-ci vient mettre ses bras autour de son cou. La dernière équipe à exécuter l'action est éliminée.

3) Chevalier: personne ne doit bouger.

Comme dans le jeu «Jean dit ...», le meneur de jeu peut jouer des tours aux joueurs en disant d'autres mots que «Roi ...», «Dame ...» ou «Chevalier ...». Si le meneur de jeu dit un mot différent de ceux-ci, les joueurs ne doivent pas bouger sinon ils sont éliminés.

L'équipe gagnante est celle qui n'a pas été éliminée.

N.B. Ce jeu est l'un des préférés de mes élèves. Il se joue rapidement et demande beaucoup d'attention.

Le jeu du double drapeau

But du jeu

Le but du jeu est de ramener son drapeau dans son camp sans se faire toucher. Dès que quelqu'un est touché, il doit rester à l'endroit où il a été touché.

Nombre de joueurs

Il faut faire deux équipes avec un nombre égal de joueurs dans chaque équipe.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Comme matériel, il faut juste deux drapeaux de deux couleurs différentes, par exemple un vert et un rouge: l'équipe verte a le drapeau des verts, l'équipe des rouges a le drapeau rouge.

Terrain ou espace de jeu

Ce jeu doit se dérouler sur un grand terrain d'au moins 50m de longueur et 20m de largeur.

Déroulement ou règles

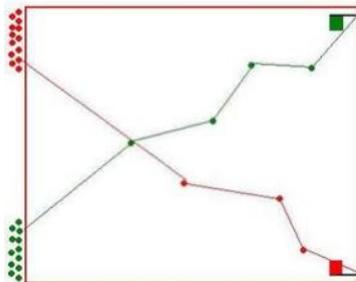
Chaque équipe se place sur le bord du terrain, dans un angle. On plante son drapeau dans l'angle opposé.

Le jeu commence: l'équipe verte choisit un joueur qui va courir chercher son drapeau. Tous les rouges courent après ce joueur jusqu'à ce qu'il soit touché. Tous les rouges retournent dans leur camp.

Ensuite, c'est au tour d'un rouge de partir: tous les verts essaient de le toucher.

A partir de la troisième fois, celui qui part peut délivrer son ou ses copains prisonniers en les touchant et ils peuvent continuer à jouer, soit en allant vers le drapeau, soit en revenant au camp.

Au bout d'un moment, quelqu'un arrive forcément au drapeau. Pour faire gagner son équipe, il doit ramener le drapeau dans son camp sans se faire toucher.



Soldat D'école

But du jeu

Découvrir le général (directrice).

Nombre de joueurs

Onze dans chaque équipe.

Il faut faire deux équipes égales et se donner des personnages. Le soldat est le moins fort, mais c'est le seul qui peut délivrer quelqu'un en prison.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Papier-carton (pour marquer ton personnage).

Terrain ou espace de jeu

Une cour d'école.

Déroulement ou règles

Le jeu de Soldat D'école a été inventé pour s'amuser. Il faut bien sûr éviter de tricher.

Dans notre jeu, il faut 11 joueurs par équipe. Il y a 4 sortes de personnages: il y a un général, des espions, des caporaux et des soldats. Il est très amusant d'intégrer les membres du personnel de l'école à ce jeu, car par exemple la directrice pourrait être le général, les profs seraient les espions et les élèves pourraient être les soldats ou les caporaux.

Le but du jeu est de découvrir le général de l'équipe adverse. Sur des bouts de papier, quelqu'un doit marquer la tâche de chaque joueur de l'équipe (ex : soldat, général, espion ou caporal.) Il faut mettre le papier dans sa poche.

Dans la cour d'école, c'est la poursuite! Le général peut attraper et amener en prison les caporaux et les espions. Les caporaux peuvent amener en prison les soldats et les espions tandis que les espions peuvent amener en prison les soldats. Quant à eux, les soldats peuvent faire prisonnier le général. Quand tu te fais attraper par quelqu'un, tu dois montrer ton carton qui était dans ta poche, et si c'est la bonne personne qui t'a attrapé, tu dois lui donner ton carton et le suivre vers la prison. Alors, la personne qui vient de gagner un carton peut aller délivrer quelqu'un dans l'autre prison (sans se faire attraper) et donner un de tes cartons au prisonnier de ton équipe.

Si tu attrapes un mauvais personnage, la personne que t'as voulu piéger peut se retourner contre toi et peut t'amener en prison. Les prisons sont placées dans chaque coin du terrain. Pour gagner la partie, tu dois attraper le général.

Le foulard entre-deux

But du jeu

Ramener le foulard dans son équipe et obtenir le plus de points.

Nombre de joueurs

- * Deux équipes d'au moins 4 joueurs (maximum 30 joueurs);
- * Un maître de jeu (neutre!).

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

Un foulard et une craie pour délimiter les 2 camps (ou une corde).

Terrain ou espace de jeu

*Délimitez votre terrain de jeu à l'aide de la craie (ou d'une corde) comme dans le schéma ci-dessous. La distance entre les 2 camps variera en fonction de l'espace dont vous disposez.

*Tracez un petit cercle au milieu du jeu et placez-y le foulard.

*Chaque équipe donne un numéro d'ordre à ses joueurs (de 1 à ...)

*Les joueurs se mélangent et se placent sur la ligne de délimitation.

*Attention, gardez bien secret votre numéro. L'équipe adverse ne doit pas savoir qui possède les numéros désignés!



Déroulement ou règles

*Chaque participant se place derrière la ligne de son camp.

*Le meneur du jeu crie très fort un numéro qu'il a choisi.

*Si c'est votre numéro, courez très vite au centre du jeu, afin de prendre le foulard et de le ramener dans votre camp. Attention: Vous êtes deux à vouloir emporter le foulard (le même numéro de chaque camp).

*Arrivés près du foulard, les deux joueurs placent une main derrière leur dos. L'autre main servira à attraper le foulard.

*Vous devez être soit le plus rapide, soit le plus malin. En effet, n'hésitez pas à tourner autour du foulard, faites semblant de le prendre (sans le toucher) pour surprendre votre adversaire. Dès qu'il ne s'y attend pas, prenez vite le foulard et courez le plus vite possible dans votre camp!

*Le joueur qui s'est laissé piéger doit éviter que son adversaire ne ramène le foulard dans son camp. Pour cela, il va essayer de le toucher.

*a) Le joueur réussit à ramener le foulard dans son camp: son équipe gagne 2 points.

*b) L'adversaire réussit à toucher le joueur qui avait pris le foulard avant que celui-ci ne rentre dans son camp: son équipe gagne 1 point.

*Le maître du jeu replace le foulard au milieu du jeu. Il crie ensuite un autre numéro. Le jeu recommence.

Variante n°1:

Si le jeu dure trop longtemps (les joueurs mettent trop de temps à se décider d'emporter le foulard), le maître du jeu peut alors crier un autre numéro (plusieurs numéros peuvent se trouver au centre du jeu). Dans ce cas, les joueurs peuvent toucher n'importe quel adversaire (même si celui-ci ne porte pas le même numéro que lui).

Équipe gagnante:

*Lorsque le jeu s'arrête, chaque équipe compte ses points (ou c'est le maître du jeu qui le fait).

*L'équipe gagnante est celle qui a remporté le plus de points.

Le soccer déformé

But du jeu	Le but du jeu est comme au soccer normal.
Nombre de joueurs	Il faut cinq joueurs pour jouer dans chaque équipe.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Pour jouer, on a besoin d'un ballon de soccer.
Terrain ou espace de jeu	L'espace nécessaire est illimité. Il n'y a pas de limites de terrain.
Déroulement ou règles	Il faut faire cinq passes pour faire un but. Si on ne fait pas cinq passes avant de faire un but, l'autre équipe a droit à un tir de pénalité.

Foot-loup

But du jeu

Jouer une partie de football en essayant d'augmenter le nombre de joueurs de son équipe. Appliquer les règles habituelles du foot. L'équipe gagnante étant celle qui aura marqué le plus de buts à la fin du temps prévu pour le match.

Nombre de joueurs

Deux équipes d'au moins 4 ou 5 joueurs.

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Terrain ou espace de jeu

Une cour de récréation.

Déroulement ou règles

Dans chaque équipe, un joueur est désigné secrètement comme étant le loup. Il a pour mission de capturer un joueur de l'équipe adverse. L'équipe qui a marqué le plus de buts à la fin du temps prévu pour le match a gagné.

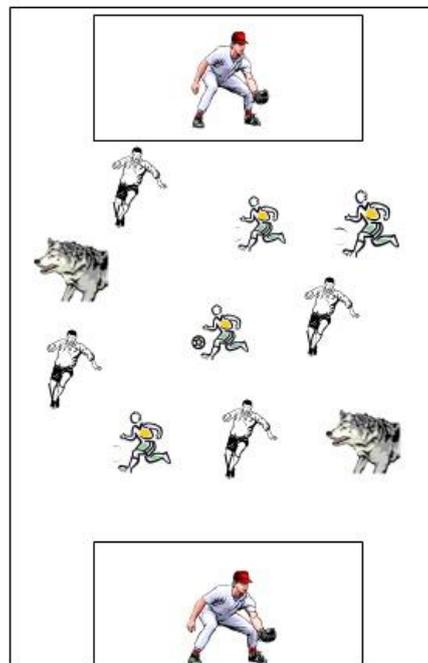
On peut changer de loup après un but ou lorsqu'un joueur a été capturé par un loup. Dans ces deux cas, la balle est remise au centre et l'on procède à un engagement (la balle étant donnée à l'équipe qui a encaissé un but ou perdu un joueur).

Un loup ne peut pas capturer un autre loup.

Un loup ne peut jouer la balle qu'à la main et ne peut marquer de but.

Un loup avec la balle en main ne peut se déplacer.

Un joueur est capturé et changera donc d'équipe si un loup parvient à le toucher avec la balle. Le joueur n'est pas capturé s'il parvient à contrôler la balle (poitrine, tête, pied mais pas à la main sauf pour le gardien de but).



Bon match !!

«Strat-Acoz » des sixièmes

But du jeu	Gagner les deux as de l'équipe adverse.
Nombre de joueurs	Au moins une dizaine.
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	Jeu de cartes sans joker.
Terrain ou espace de jeu	Un gymnase.
Déroulement ou règles	<p>Avant de commencer:</p> <ul style="list-style-type: none">* Séparer les cartes noires des cartes rouges.* Former deux équipes avec les joueurs participants, une équipe A qui aura les cartes noires et une équipe B qui aura les cartes rouges.* Choisir une personne qui sera responsable de distribuer les cartes: le gardien des cartes.* Distribuer au hasard une carte à chaque joueur, les cartes noires aux joueurs de l'équipe A et les cartes rouges aux joueurs de l'équipe B.* Le gardien des cartes garde les cartes non-distribuées, elles serviront plus tard. <p>Hiérarchie des cartes:</p> <p>Comme dans un jeu de cartes normal, l'as est la carte la plus forte, il bat toutes les autres cartes, les rois, les dames, les valets, les dix, les neuf, les huit, les sept, les six, les cinq, les quatre et les trois mais dans notre jeu, le deux est la seule carte qui bat l'as.</p> <p>Comment jouer ?</p> <ol style="list-style-type: none">a. Au signal du gardien des cartes, les joueurs se dispersent et la partie commence.b. Pour gagner les as, il faut poursuivre les joueurs de l'équipe adverse et les toucher.c. Lorsqu'un joueur est touché, il doit montrer sa carte à son adversaire et comparer les deux cartes pour voir qui va gagner le duel.d. Le joueur qui a gagné le duel remporte la carte de son adversaire et va la donner au gardien des cartes. Celui-ci range la carte reçue sous le paquet de la même couleur. <p>Attention, si la carte est un as, le gardien des cartes ne la remet pas dans le paquet.</p> <ol style="list-style-type: none">e. Le joueur qui a perdu doit demander une nouvelle carte au gardien des cartes pour pouvoir continuer à jouer.f. En cas d'égalité, personne ne gagne le duel, chacun rend sa carte au gardien des cartes et en reçoit une nouvelle.g. Le jeu se termine lorsqu'une équipe a remporté les deux as de l'équipe adverse.h. Aucun combat ne peut être engagé dans un rayon de 3 mètres autour du gardien des cartes.

La queue du diable

But du jeu	Pour les diables*, le but est de geler tous les lutins* et les lutins doivent mettre les diables en prison.
Nombre de joueurs	Quinze ou plus.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Deux dossards pour les gardiens*, 5 pour les diables, 17 pour les lutins.
Déroulement ou règles	<p>1°) Quand un diable touche un lutin, le lutin est gelé.</p> <p>2°) Quand un diable n'a plus sa queue, les gardiens l'emmènent en prison.</p> <p>3°) Quand un lutin est glacé, il ne peut plus prendre les queues.</p> <p>4°) Quand un lutin a une queue, il peut dégeler les autres lutins.</p> <p>5°) Quand un lutin a une queue et qu'un diable le touche, la queue est glacée, on l'emmène en prison.</p> <p>*Au début du jeu, vous choisissez deux gardiens, ce sont ceux qui gardent la prison.</p> <p>*Les diables sont ceux qui ont un dossard dans leur ceinture de pantalon mais il faut qu'on puisse l'attraper.</p> <p>*Les lutins sont des personnages sans queue.</p>

Ballon botté

But du jeu

Ne pas faire de retraits et rester le plus longtemps possible au botté.

Nombre de joueurs

Deux équipes, même nombre de joueurs, force égale.

Groupe d'âge

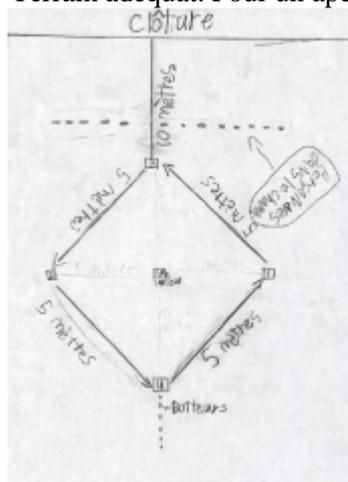
11 à 12 ans

Matériel requis

- * 1 ballon
- * 5 cônes

Terrain ou espace de jeu

Terrain adéquat. Pour un aperçu, voir le schéma du terrain ci-dessous.



Déroulement ou règles

Préparation de la partie:

- * Placer 4 cônes en losange et un au milieu (comme sur le schéma du terrain).
- * Choisir l'équipe qui commence au botté et l'autre, au champ.

L'équipe au champ:

Elle se choisit un lanceur qui se place au cône du milieu. Les autres joueurs s'éparpillent dans le champ.

L'équipe au botté:

Les joueurs se placent en rang derrière le cône no.4 et bottent chacun leur tour.

Déroulement du jeu:

- * Le lanceur lance le ballon comme le botteur le désire.
- * Le botteur botte le ballon et se met à courir vers le premier cône. S'il a le temps, il peut se rendre au 2e cône, puis au 3e et au point de départ (no.4). Si le botteur fait un circuit, tous les joueurs sur les cônes retournent au point de départ.
- * Les joueurs au champ essaient d'attraper le ballon et de le renvoyer au lanceur pour retirer le botteur.

Façons de retirer le botteur :

- * Attraper le ballon au vol. Les joueurs qui lâchent leur cône pour courir sont retirés aussi.
- * Plus de 4 personnes sur un même cône. Le joueur retiré est celui qui était arrivé le premier sur ce cône.
- * Le lanceur reçoit le ballon et le coureur n'a pas encore touché son cône.
- * Le botteur refuse 3 fois le lancer du lanceur.
- * Si tous les botteurs sont sur les cônes.

Lorsqu'il y a 3 retraits, l'équipe au botté s'en va au champ et l'équipe au champ va au botté.

On peut donner un point par botteur qui parvient à revenir au point de départ.

VARIANTE:

Placer le ballon sur le dessus d'un cône pour le botteur.

La balle assise

Nombre de joueurs	Deux équipes avec le même nombre de joueurs.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un ballon et des dossards de deux couleurs différentes (une couleur par équipe).
Déroulement ou règles	<p>*Il faut toucher les joueurs de l'équipe adverse avec le ballon. Quand un joueur est touché, il doit s'asseoir en tailleur et ne bouge plus, sauf si la balle a touché un mur ou le sol juste avant de lui rebondir dessus (il n'est alors pas éliminé).</p> <p>*Il est interdit de marcher avec la balle et de la garder dans les mains plus de trois secondes. Les joueurs jouent en se faisant des passes sur tout le terrain.</p> <p>*Il est interdit d'avoir un contact avec les joueurs, il ne faut pas être brutal.</p> <p>*Pour libérer les joueurs assis, il existe trois façons de faire:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Un joueur debout lance la balle à son coéquipier assis. Celui-ci la lui rend et peut se lever.2. Le joueur assis peut attraper la balle qui roule à côté de lui par hasard et se lever alors.3. On peut libérer plusieurs joueurs d'une équipe d'un coup: c'est la libération en chaîne. Un joueur debout passe la balle à un coéquipier assis qui va à son tour faire rouler la balle à un autre joueur de son équipe et ainsi de suite. L'adversaire a le droit d'intercepter la balle à la première passe entre le joueur debout et le joueur assis, mais pas aux passes suivantes quand la balle est passée entre les joueurs assis. Le dernier joueur assis qui a la balle doit la relancer au joueur debout qui l'avait donnée au premier. Tous les joueurs qui étaient assis peuvent alors se lever.<p>*La partie est chronométrée (3 ou 5 minutes) et l'équipe gagnante est celle qui a réussi à faire asseoir tous ses adversaires ou qui a le plus de joueurs debout à la fin.</p>

Le touche-pieds

But du jeu	Arriver à toucher 10 pieds avec 3 vies (quand nous sommes touchés, on utilise une vie).
Nombre de joueurs	Trois à neuf joueurs.
Groupe d'âge	tous
Terrain ou espace de jeu	La cour de l'école.
Déroulement ou règles	Toucher les adversaires avec les pieds (pied contre pied).

L'élastique: partie chinoise

Nombre de joueurs	Il faut être au moins trois mais on peut jouer par équipes.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Un grand élastique de couture de 3m de longueur et environ 1/2 cm de largeur dont les extrémités ont été nouées.
Déroulement ou règles	<p>Position de départ</p> <p>Deux joueurs, debout, face à face tiennent l'élastique au niveau de leurs chevilles. Ils écartent les pieds d'environ 20 cm et reculent jusqu'à ce que l'élastique soit bien tendu.</p> <p>Le troisième joueur se place face à l'élastique et exécute différents sauts.</p> <p>Étape 0</p> <p>Sauter pieds joints par-dessus l'élastique sans le toucher et retomber pieds joints de l'autre côté. Si le joueur réussit, il continue et s'il perd, il laisse sa place au deuxième joueur qu'il remplace pour tenir l'élastique.</p> <p>Étape 1</p> <p>Le sauteur place ses pieds joints sous un brin de l'élastique et saute de l'autre côté en emportant le premier brin. Il perd s'il lâche le premier brin ou s'il emporte ou écrase le second. Arrivé de l'autre côté, il doit sauter une fois pour libérer l'élastique.</p> <p>Étape 2</p> <p>Le sauteur se place de profil par rapport à l'élastique. Il effectue un premier saut pour avoir un pied entre les deux fils et un pied à l'extérieur. Il effectue un deuxième saut pour placer le pied qui était entre les deux fils à l'extérieur et l'autre pied à l'intérieur. Il sort comme il le veut.</p> <p>Étape 3</p> <p>Le sauteur se place face à l'élastique. Il saute pour placer un pied sur chaque brin de l'élastique. Il effectue un premier saut pour échanger la position de ses pieds sur les brins. Il effectue un autre saut pour retrouver la position précédente de ses pieds sur les brins. Il sort comme il le veut.</p> <p>Étape 4</p> <p>Face à l'élastique, le sauteur écrase le premier brin à pieds joints puis le deuxième. Il revient sur le premier puis repart sur le deuxième.</p> <p>Étape 5</p> <p>Face à l'élastique, le sauteur avance pour placer le premier brin par-dessus ses</p>

pieds. Il saute pieds joints par-dessus l'autre brin de l'élastique. À ce moment du jeu, les deux brins sont croisés. Le sauteur se replace parallèlement au jeu. Sans décroiser l'élastique, il soulève ses pieds pour écraser les deux brins. Il saute, l'élastique retrouve sa position initiale et le joueur doit retomber un pied sur chaque brin.

Étape 6

Il faut refaire l'étape 3 en effectuant 6 sauts au lieu de 3.

Étape 7

Il faut reprendre l'étape 5 et au lieu de sauter sur les deux fils à la fin, le sauteur doit retrouver sa position du début de l'étape (il franchit les brins et se retrouve de l'autre côté).

Étape 8

Il faut refaire deux fois l'étape 4 sans abandonner l'élastique.

Étape 9

Le sauteur se place face à l'élastique. Il écrase le premier brin avec un pied et passe le deuxième pied sous le même brin. Il saute pour se retrouver dans la même position sur le deuxième brin. Il faut faire cela neuf fois.

Étape 10

C'est la même chose que les étapes 5 ou 7 sauf qu'il faut terminer en sautant entre les deux fils. Quand le sauteur retrouve sa place dans le jeu, il reprend à l'étape qu'il n'avait pas réussie.

On peut jouer par équipe; chaque joueur de l'équipe exécute l'étape 0 puis chacun réalise l'étape 1.

Ne vous découragez pas à la lecture. Ce jeu est simple quand on a bien compris. Lisez-le et essayez étape par étape.

Nous vous souhaitons de passer de bons moments dans la cour avec votre élastique.

Le jeu des cailloux

Nombre de joueurs Quatre et plus.

Groupe d'âge tous

Matériel requis Un nombre pair de cailloux.

**Déroulement
ou règles**

Dans un grand terrain, il faut délimiter 2 camps.
Pour commencer ce jeu, il faut que les joueurs de chaque camp se mettent face à face et que l'un d'eux dise que le jeu peut commencer. À chaque fois, il faut qu'il y ait un nombre pair de cailloux, pour que chaque camp en ait le même nombre. Le but du jeu est de prendre tous les cailloux du camp adverse. Les cailloux attrapés doivent être mis à l'endroit où sont placés les cailloux des attaquants. Attention! On peut se faire attraper dans l'autre camp, et quand on est attrapé et que l'on a un caillou, on doit le rendre.
Quand on est attrapé, on nous met dans une prison, puis on attend que quelqu'un de son camp vienne nous délivrer en tapant dans l'une des mains du prisonnier. Quand un camp n'a plus de cailloux, il a perdu et la partie s'arrête.
Il ne manque plus qu'à refaire une autre partie!

Bulldog couleurs

But du jeu

Être le dernier joueur qui reste, qui ne se fait pas toucher du jeu; il devient donc le nouveau «Bulldog» de la prochaine partie...

Nombre de joueurs

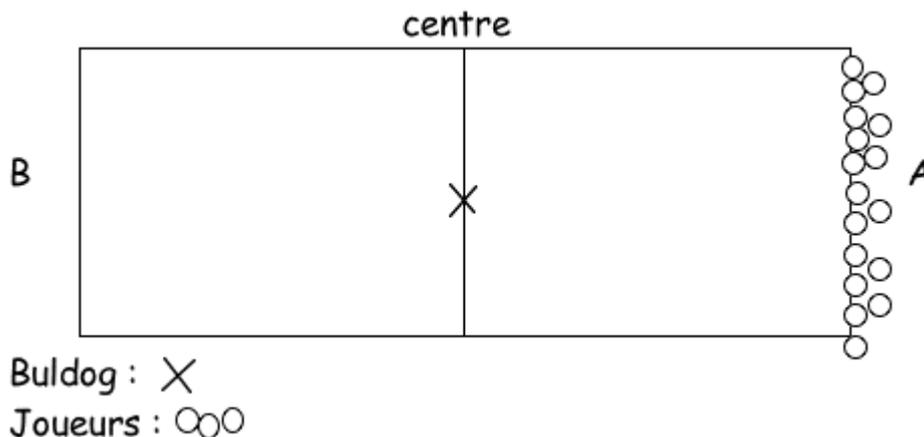
Minimum 10 et maximum 30.

Groupe d'âge

tous

Terrain ou espace de jeu

Voir ci-dessous



Déroulement ou règles

- Choisir une personne qui sera le «Bulldog»; le Bulldog se place au centre du jeu sur et au centre de la ligne...

- Les autres joueurs se placent tous du même côté, du côté A...

- Le Bulldog donne une couleur, exemple "bleu"... Toutes les personnes qui sont sur le côté A et qui ont du bleu sur elles traversent en marchant sur le côté B. Le Bulldog ne peut les toucher. Les autres personnes qui n'ont pas de bleu sur elles, doivent traverser en marchant ou en courant sans se faire toucher par le Bulldog pour se rendre sur le côté B. Le jeu se poursuit ainsi; le Bulldog donne à chaque fois une couleur différente et laisse traverser les personnes qui ont cette couleur sur eux, les autres doivent traverser sans se faire toucher.

- Les personnes qui se font toucher par le Bulldog, deviennent elles aussi des Bulldogs... Plus la partie avance, plus il y a de Bulldogs sur le jeu.

- Le jeu se termine quand il reste une seule personne qui n'a pas été touchée, c'est alors cette personne qui devient le prochain et premier Bulldog pour la prochaine partie... Et voilà !

• Règles importantes:

- Le Bulldog (ou les Bulldogs...) doit toujours rester sur la ligne du centre, s'il n'est pas sur sa ligne, il ne peut pas toucher à quelqu'un pour qu'il devienne un autre Bulldog.

- Quand les joueurs -qui ne sont pas un ou des Bulldog(s)- évitent de se faire toucher, ils doivent rester à l'intérieur du rectangle de l'aire du jeu.

Bon jeu !

Attrape ballon

But du jeu

Attraper le maximum de ballon pour libérer ses coéquipiers.

Nombre de joueurs

Deux équipes de 12 joueurs chacune (ou plus, en fonction du nombre d'élèves dans la classe).

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

- 12 ballons
- 12 petits cerceaux

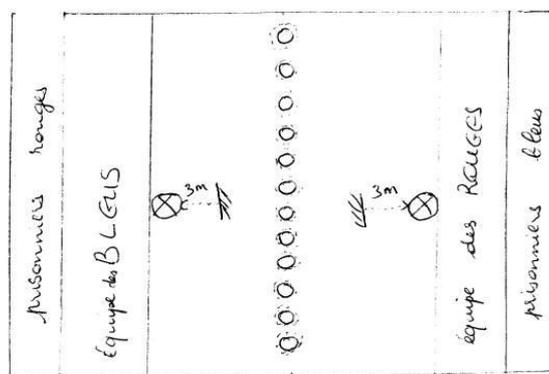
Le nombre de ballons et de cerceaux peut augmenter en fonction du nombre de joueurs par équipe.

- 2 poubelles

- craie

Terrain ou espace de jeu

Voir ci-dessous.



12 ballons placés sur
des petits cerceaux

☒ : poubelle

↔ : tir à 3 mètres

Déroulement ou règles

1. Une main derrière le dos; au signal attraper un ballon sans bousculade. Ceux qui n'ont pas de ballon deviennent des prisonniers.
2. Ceux qui ont 1 ballon doivent le lancer dans une poubelle à partir d'une zone de tir située à 3 mètres de la poubelle.
3. Si le ballon entre dans la poubelle, le joueur a le droit de libérer un de ses coéquipiers prisonnier dans l'équipe adverse par un tir direct.
4. Pour être libéré, le prisonnier doit attraper le ballon qui lui est lancé.
5. Les prisonniers libérés retournent dans leur camp.
6. On compte les prisonniers de chaque équipe.
7. On change de camp et on recommence 5 fois en changeant de camp à chaque fois.
8. À la fin, on fait le total des prisonniers pour connaître l'équipe gagnante.

La balle au prisonnier

But du jeu	La première équipe qui réussit à mettre en prison tous les joueurs de l'équipe adverse a gagné. Cela peut durer longtemps ainsi, on peut déterminer un temps de jeu au début de la partie. L'équipe qui aura, à la fin du temps, dans sa prison le plus de prisonniers adverses aura gagné!
Nombre de joueurs	Il faut environ 20 joueurs séparés en 2 équipes de 10 et aussi un arbitre.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un ballon (mou de préférence).
Terrain ou espace de jeu	Un terrain de basket divisé en deux camps auquel il faut ajouter deux espaces rectangulaires (de la largeur du terrain et de 2 mètres de longueur) qui constitueront les prisons.
Déroulement ou règles	<p>Les règles du jeu:</p> <ol style="list-style-type: none">1- Tout joueur touché par un joueur adverse avec le ballon doit se rendre directement dans la prison adverse.2- Tout joueur, fait prisonnier, peut se libérer en touchant un joueur de l'équipe adverse avec le ballon que lui aura passé un de ses équipiers; le joueur touché doit aller directement en prison.3- Tout joueur sortant des limites du terrain ou qui entre, soit dans la zone adverse, soit dans sa propre prison, est fait prisonnier.4- Tout joueur qui ne respecte pas les décisions de l'arbitre ou qui vise, volontairement, la tête d'un joueur est éliminée. <p>Déroulement du jeu: l'arbitre siffle le début du jeu et lance le ballon en l'air de façon à faire un entre deux.</p> <p>Amusez-vous bien!</p>

Le ballon échec

But du jeu

Éliminer le roi et s'amuser!

Nombre de joueurs

Illimité (au moins 6).

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Un ballon caoutchouc, de préférence.



Terrain ou espace de jeu

Terrain d'environ 12 mètres par 6 mètres pour 26 élèves.



Déroulement
ou règles

1. Partager les joueurs en deux équipes égales.
2. Chaque équipe choisit un roi et une reine sans le dire à l'équipe adverse. C'est un secret!
3. Chaque équipe se place dans le territoire indiqué.
4. La mise au jeu: un joueur de chaque équipe va sur la ligne du centre face à son équipe. Une autre personne, par exemple l'enseignant, lance le ballon dans les airs entre ces deux joueurs. Ceux-ci doivent pousser le ballon du côté de leur équipe. L'équipe qui reçoit le ballon débute aussitôt la partie.
5. Le joueur qui a le ballon le lance sur les joueurs adverses. Il essaie d'éliminer un des joueurs, en espérant que ce soit le roi. S'il réussit, la partie est finie.
6. Quand un joueur est touché. Il est éliminé et se place hors du terrain.
7. Si la reine est touchée, tous les joueurs sont éliminés sauf le roi.

Règlements:

1. Il est interdit de lancer le ballon en haut des épaules et en bas des genoux.
2. Les joueurs doivent rester dans leur terrain. Si le joueur a le ballon et qu'il dépasse une ligne, il remet le ballon aux adversaires.
3. Dans ce jeu la reine n'est pas nécessairement une fille et le roi un garçon. Ce n'est pas important.



Amusez-vous bien!

Si le coeur vous en dit, apprenez à jouer aux échecs sur table...

Variante: Suggestion de la classe de Suzanne Bolduc

Les joueurs touchés s'en vont derrière la ligne de l'équipe adverse et peuvent aussi lancer sur les élèves. Ainsi ils sont toujours en action.

1,2,3, soleil

But du jeu

Les joueurs doivent toucher le mur et dire : «soleil», sans que le meneur ne les voit bouger.

Nombre de joueurs

De 3 à 20 joueurs.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Déroulement ou règles

Au début, on choisit un meneur, celui-ci se place devant un mur. Les autres vont à l'autre bout du terrain, c'est le «poulailler».

Le meneur dit: « 1,2,3, soleil », en tapant trois fois de la main sur le mur et se retourne. Les autres joueurs doivent profiter du moment où le meneur ne regarde pas pour courir vers le mur. Par contre, ils doivent rester immobiles dès que le meneur se retourne. Si le meneur voit un joueur bouger, il le renvoie au poulailler. Le joueur qui arrive à toucher le mur sans se faire voir devient meneur.

Jeu des caries et des brosses à dents

But du jeu	Les brosses à dents doivent toucher avec le ballon les caries qui se transforment alors en brosses à dents. Le jeu s'arrête quand toutes les caries sont devenues des brosses à dents.
Nombre de joueurs	Autant de joueurs que l'on souhaite
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un ballon en mousse et un espace de jeu délimité.
Déroulement ou règles	<p>Au départ, on doit désigner un enfant qui sera la première brosse à dents et un autre enfant qui sera le dentifrice, tous les autres sont des caries.</p> <p>La brosse à dents doit toujours prendre du dentifrice avant de toucher les caries pour cela il faut que la brosse à dents et le dentifrice se fasse une passe de ballon (la brosse lance le ballon au dentifrice qui le lui renvoie).</p> <p>Les caries qui sont touchées par le ballon, deviennent brosses à dents et peuvent en prenant du dentifrice toucher à leur tour les autres caries. Il faut donc bien suivre le jeu pour savoir qui est qui ?</p> <p>Attention ! Les joueurs n'ont pas le droit de sortir de l'espace de jeu délimité et le dentifrice et les brosses à dents peuvent gêner la course des caries mais sans les attraper.</p> <p>Si les brosses à dents touchent les caries sans avoir pris avant du dentifrice cela ne compte pas.</p> <p>Variante:</p> <p>Il peut y avoir plusieurs dentifrices et donc plusieurs ballons.</p> <p>Pour rendre le jeu plus excitant, l'on peut ajouter des bonbons méchants qui transforment les brosses à dents en caries en les touchant avec une balle.</p> <p>Amusez-vous bien !</p>

La dame malienne

But du jeu

Réussir à faire une ligne horizontale ou une ligne verticale ou une ligne diagonale avec des objets.

Nombre de joueurs

Deux équipes de 3 joueurs.

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

Trois objets semblables par équipe, qu'on trouve dans la nature (cailloux, feuilles ou autres). Chaque équipe doit avoir des objets différents de l'autre équipe (par exemple, 3 branches pour une équipe et 3 cailloux pour l'autre).

Terrain ou espace de jeu

Terrain moyen en terre ou en sable (3 mètres par 3 mètres environ).

Déroulement ou règles

Deux équipes de trois personnes doivent être formées. Avec le pied ou une branche, on trace un grand carré par terre. Dans le carré, on trace une ligne horizontale, une ligne verticale et deux lignes diagonales.

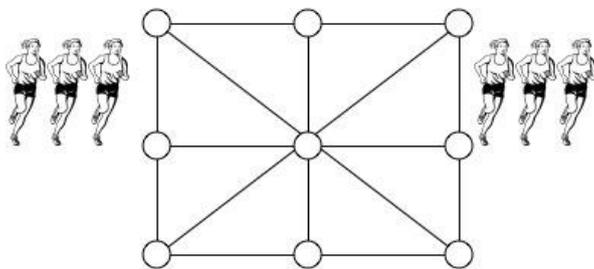
Un tirage est fait pour savoir quelle équipe commencera le jeu. Un membre de l'équipe, qui a été choisie de jouer en premier, place son objet sur une des intersections du jeu tracé.

Ensuite, c'est au tour d'un membre de l'autre équipe de placer son premier objet sur une autre intersection et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il y a la création d'une ligne sur le jeu.

Une fois tous les objets placés sur le jeu tracé, ces derniers peuvent être déplacés plusieurs fois jusqu'à ce que la ligne soit faite.

Une fois la ligne faite avec les objets, la partie est terminée et le point est fait. Une nouvelle partie peut ensuite commencer et c'est l'équipe qui a gagné la partie précédente qui débute.

Il est important de ne pas « sauter une intersection lorsqu'on déplace un objet.



LEGENDE : ○ = INTERSECTIONS

Amusez-vous bien!

Le magicien

But du jeu

Atteindre le magicien de l'autre équipe avec le ballon ou atteindre tous les membres de l'autre équipe.

Nombre de joueurs

Au plus 30 joueurs (l'important est de partager un groupe en deux équipes).

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

- * 2 bâtons.
- * 2 cerceaux.
- * De 2 à 4 ballons.

Terrain ou espace de jeu

Terrain rectangulaire divisé en 2.



Déroulement ou règles

- 1- Séparer le groupe en deux équipes. Chaque équipe prend un côté du terrain.
- 2- Choisir 1 joueur par équipe qui sera le magicien pour débiter la partie. Celui-ci se placera dans le cerceau à l'extrémité du terrain avec le bâton en main. Le bâton est une baguette magique.
- 3- Au signal, les joueurs attrapent les ballons lancés par l'animateur.
- 4- Le joueur qui a le ballon doit le lancer sur un membre de l'autre équipe.
- 5- L'autre joueur doit attraper le ballon sans qu'il ne touche le sol.
- 6- Si un joueur ne peut attraper le ballon, il s'assoit sur le sol à l'endroit où il a été touché.
- 7- Lorsqu'un joueur est assis, le magicien doit tenter de le libérer en lui donnant sa baguette magique. Ce joueur devient le magicien. Il retourne dans le cerceau. L'ancien magicien devient un joueur.
- 8- Le magicien ne doit pas se faire toucher par le ballon lorsqu'il sort de son cerceau.
- 9- Si le magicien se fait toucher à l'extérieur du cerceau, l'autre équipe gagne.
- 10- Si tous les membres d'une équipe sont assis sur le sol, l'autre équipe gagne la partie.
- 11- Le magicien ne peut être touché par le ballon lorsqu'il est dans le cerceau. C'est une forteresse.

Bonjour Madame la Reine

But du jeu	Ne pas se faire attraper par la reine.
Nombre de joueurs	Douze à dix-huit.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Matériel de marquage.
Déroulement ou règles	Les joueurs (enfants) sont placés sur un rang, la reine se tient face à eux à 2m environ.

Les joueurs (enfants) choisissent secrètement un nom de ville et un métier commençant par la même lettre (par exemple MADRID et MENUISIER).

Comptine :

Enfants : "Bonjour Madame la Reine"

Reine : "Bonjour les enfants, où êtes vous-allés?"

Enfants : "À Madrid."

Reine "Et qu'est-ce que vous y avez fait?"

Les joueurs miment le métier choisi.

Lorsque la Reine cite le bon métier (menuisier), les enfants s'enfuient vers la ligne du fond (située à plus ou moins 15 mètres), poursuivis par la Reine. Tout joueur touché devient enfant royal et aide la reine à attraper les autres enfants, toutefois seule la Reine a le droit de citer le métier.

Dès qu'un joueur est pris, la comptine commence par : "Bonjour Madame la Reine, bonjour les enfants royaux...".

Le ver piqué

But du jeu	Reformer un ver bien aligné, le plus rapidement possible sans se lâcher les mains.
Nombre de joueurs	Douze à trente.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Aucun
Déroulement ou règles	Deux équipes de même nombre, alignées face à face et distantes de 3m. Le meneur se trouve entre les deux rangs. Dans chaque rang, les joueurs se donnent les mains (chaque rang est un ver).

Le meneur désigne du doigt l'endroit où il pique chaque ver, entre deux joueurs. Ces derniers lèvent les bras et forment un arceau sous lequel les deux extrémités, entraînant le reste du ver, passent le plus rapidement possible. Le ver qui a repris sa forme initiale le premier, gagne un point.

Si un ver casse, il n'a pas de point.

Variante:

Au lieu de désigner l'endroit où il pique le ver, le meneur peut numéroter les intervalles entre les joueurs. Dans ce cas, il crie un numéro d'intervalle et les extrémités doivent trouver cet intervalle pour y entraîner le ver. Le jeu peut alors se jouer avec plus de deux vers.

Le drapeau

But du jeu

*Les voleurs doivent rapporter le drapeau dans leur camp sans se faire toucher par les gendarmes.

*Le chien protège les voleurs en cherchant à attraper les gendarmes.

*Les gendarmes doivent attraper les voleurs sans se faire toucher par le chien.

Pour les voleurs :

*Quand un voleur rapporte le drapeau dans son camp.

Pour les gendarmes :

*Quand un voleur porteur du drapeau est touché.

*Quand les gendarmes ont mis tous les joueurs en prison (ou un nombre déterminé d'avance).

Nombre de joueurs

Une classe.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

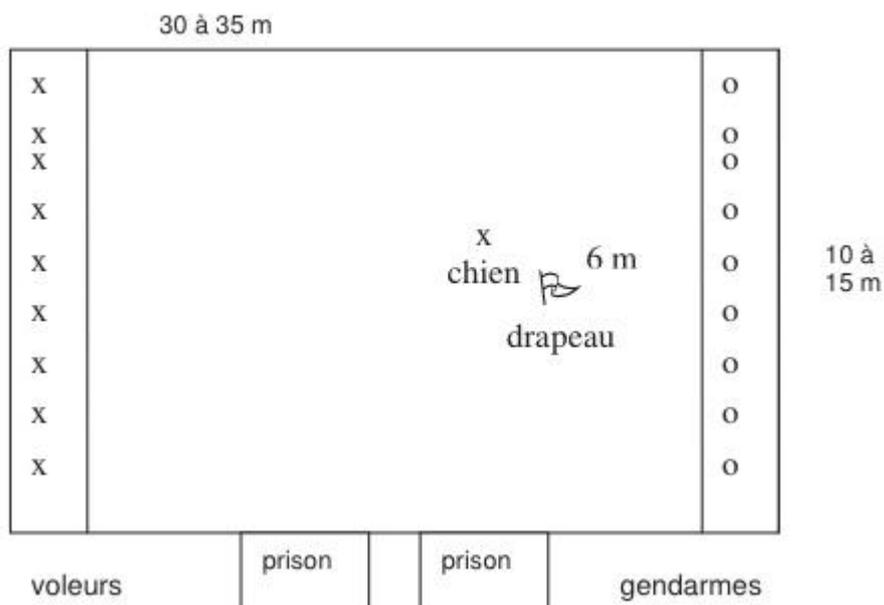
Matériel requis

* Un drapeau ou un foulard.

* Maillots ou foulards distincts pour chacune des 2 équipes, plus un signe distinctif pour le chien.

Terrain ou espace de jeu

Voir dessin ci-dessous:



Déroulement ou règles

Début : La partie commence quand le chien touche le drapeau en criant «Drapeau!».

Il n'y a pas d'arrêt de jeu quand un joueur est touché.

Les voleurs ne peuvent pas rapporter le drapeau en plusieurs fois (le poser par terre puis le reprendre).

Au cours d'une tentative, les voleurs ont le droit de se passer le drapeau de main en main.

Un joueur est dans son camp dès qu'il pose un pied dans celui-ci.

Un joueur qui sort des limites du terrain (les côtés), est éliminé.

Le jeu se joue d'habitude sans délivrance des prisonniers.

Capturer le drapeau

Nombre de joueurs

- Dix ou plus d'enfants.
- Deux équipes.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Deux choses pour être les «drapeaux», par exemple: un morceau de tissu. Il y a un «drapeau» par équipe.

Terrain ou espace de jeu

Un endroit pour jouer comme un terrain de soccer ou un grand champ.

EQUIPE A	TERRAIN LIBRE	EQUIPE B
-------------	---------------	-------------

Déroulement ou règles

- Divise le groupe en deux équipes. Chaque équipe a une aire pour elle-même. Il y a équipe A et équipe B.
 - Chaque équipe cache leur «drapeau» quelque part dans leur aire.
 - Les membres de l'équipe A essaient de trouver le drapeau de l'équipe B, mais en même temps, les membres de l'équipe B essaient de trouver le drapeau de l'équipe A.
 - L'équipe qui trouve le drapeau de l'autre équipe en premier et qui court à leur aire sans être touché par l'autre équipe, gagne.
- D'autres règlements...
- Quand un joueur est touché par un joueur de l'autre équipe, il doit arrêter de bouger (geler). Il peut seulement bouger des pieds quand un autre joueur de son équipe vient le toucher, et puis il peut continuer le jeu.
 - Quand le joueur est gelé et un membre de l'autre équipe passe près de lui, le joueur gelé peut toucher cet autre joueur. Puis, il doit dire «Marche libre » («Free walk» en anglais) et il devient dégelé. Pourtant, il est alors obligé de marcher jusqu'à l'aire de son équipe avant de continuer à jouer.
 - ATTENTION: On ne peut pas tricher l'autre équipe et dire qu'on est membre de leur équipe pour savoir où est caché leur drapeau.

Bowling-balle

But du jeu

* Apprendre aux joueurs à faire le plus de passes possibles, le plus vite possible, de manière à prendre en défaut le gardien en le faisant tourner autour de ses quilles.

* Faire tomber une ou les deux quilles de l'adversaire.

Nombre de joueurs

Six à dix joueurs par équipe.

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

Quatre quilles (ou bouteilles en plastique).

Un ballon.

Terrain ou espace de jeu

Un terrain de basket, ou plus petit.

Déroulement ou règles

* Poser les quilles au milieu du cercle à un pied l'une de l'autre.

* On joue avec les mains seulement.

* Les contacts sont interdits.

* Le cercle est la zone réservée au gardien; il ne peut en sortir, et les autres joueurs ne peuvent y entrer.

* Si le gardien fait tomber ses propres quilles, il y a un but contre son camp.

* L'engagement peut se faire comme au basket.

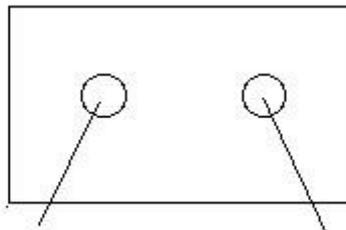
* Il n'y a pas le droit de marcher avec le ballon.

* En salle, on ne fait pas de sortie; le jeu continu lorsque le ballon rebondit contre un mur; à l'extérieur, il y aurait une sortie comme au basket.

* Quand il y a une faute, le ballon revient à l'adversaire là où la faute a été commise.

* Qu'on fasse tomber une ou deux quilles, cela fait un point.

* Après un but, on engage au milieu, comme au foot-ball.



gardien de l'équipe A

gardien de l'équipe B

Variante: Avec l'habitude, on peut même augmenter le nombre de quilles.

Donjons-Dragons

But du jeu

Le but du jeu est d'éliminer les chevaliers à l'aide d'un ballon.

Nombre de joueurs

Douze ou plus.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Voir ci-dessous:



Plusieurs chevaliers



4 dossards pour les dragons



2 ballons



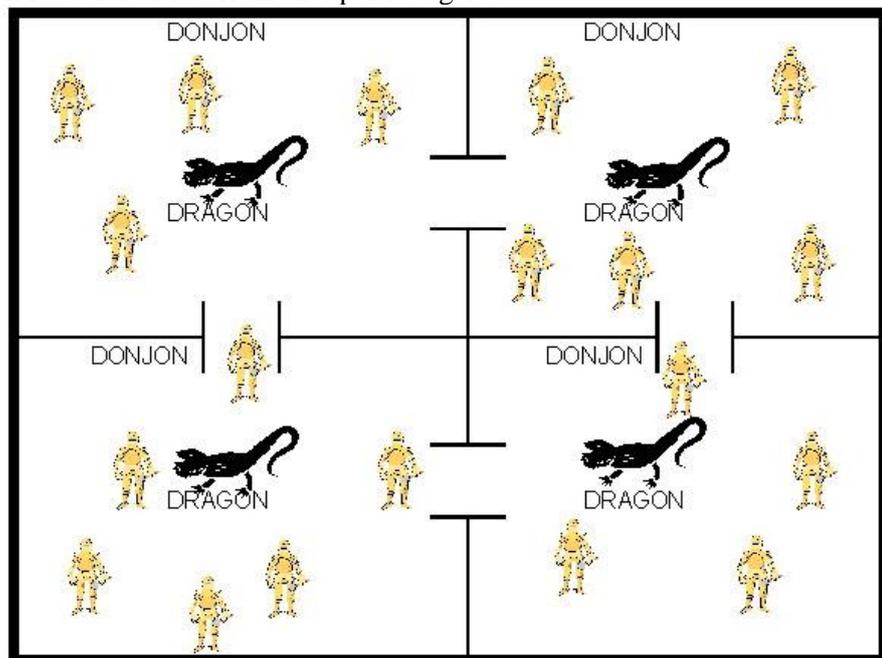
4 dragons



8 cônes

Terrain ou espace de jeu

Il faut diviser le terrain en 4 parties égales.



Déroulement ou règles

Il y a deux ballons qui servent à toucher les chevaliers.

Les chevaliers ont le droit de circuler à travers les donjons mais seulement en utilisant les portes qui sont désignées à l'aide des cônes.

Les dragons n'ont pas le droit de circuler dans les autres donjons, ils doivent rester à l'intérieur de leur donjon.

Les dragons se lancent le ballon entre eux, et ils doivent toucher l'adversaire.

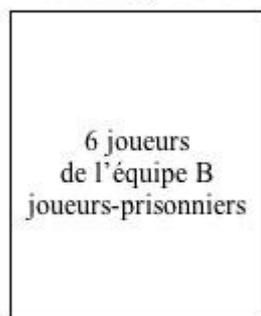
Le but du jeu, est d'éliminer tous les chevaliers et le dernier qui reste est le gagnant.

Bonne chance à tous!

Prisonniers en cage

But du jeu	Éliminer les joueurs de l'équipe adverse.
Nombre de joueurs	Deux équipes comptant six joueurs chacune.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Un ballon (style ballon chasseur)
Terrain ou espace de jeu	Un aire de jeu d'environ 4 à 5 mètres par 3 mètres.

3 joueurs de l'équipe A
Joueurs-gardiens



3 joueurs de l'équipe A
Joueurs-gardiens

Déroulement ou règles

Pour réaliser le but du jeu, les joueurs doivent lancer le ballon sur leurs adversaires sans que ceux-ci ne réussissent à l'attraper. Si le joueur visé l'attrape, il est sauf et c'est à son tour de le lancer.

Les joueurs-prisonniers (équipe B) peuvent se déplacer dans l'aire de jeu afin d'échapper au lancer de leurs assaillants.

Par contre, les gardiens de prison (équipe A) n'ont pas tellement d'échappatoire car ils doivent rester à une courte distance de leur ligne (limite de l'aire de jeu), c'est à dire à environ 1 mètre, tout au plus. Vaut mieux pour eux de ne pas rater leur coup trop souvent! C'est voulu que les gardiens n'aient pas beaucoup d'espace, sinon, ils seraient trop difficile des les éliminer.

Mais, lorsque l'équipe des prisonniers détient le ballon, ils doivent rester à leur place pour lancer le ballon (comme au basketball). Celui en possession du ballon a droit de faire un lancer sur le gardien de son choix ou encore de faire une passe à un coéquipier.

Par contre, lorsqu'un joueur est touché sans avoir été capable d'attraper le ballon (ou sans qu'un de ses coéquipiers ne l'ait attrapé avant qu'il ne touche le sol), celui-ci est éliminé. Il va attendre sur les lignes des côtés.

Lorsque la balle sort du jeu, c'est un des gardiens qui va la chercher. Les prisonniers n'ont pas le droit de sortir des lignes sauf lorsqu'ils sont « morts ».

La partie prend fin lorsqu'il ne reste plus de joueur dans une des deux équipes. Et on recommence une autre. Les joueurs-prisonniers deviennent les joueurs-gardiens et vice-versa.

Nous vous souhaitons une bonne partie de «Prisonniers en cage».

Le tennis-ballon

But du jeu

Être la première équipe à marquer dix points.
Pour marquer un point, il faut envoyer le ballon dans le camp adverse de telle sorte qu'il fasse deux rebonds avant qu'un joueur ne l'ait renvoyé.

Nombre de joueurs

Deux équipes égales de deux à dix joueurs (selon la taille du terrain).

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Un ballon et des joueurs.

Terrain ou espace de jeu

Extérieur: un rectangle d'au moins 6 m sur 10 m, partagé en deux camps égaux.

Déroulement ou règles

Début de la partie: on tire au sort qui va commencer.
L'engagement revient à l'équipe qui a perdu le point précédent.
Il faut lancer le ballon dans le camp adverse, soit en le lançant en l'air et en faisant une tête, soit en le faisant rebondir dans son camp et en tapant dedans au pied.
Quand le ballon arrive dans son camp, il faut le renvoyer avec le pied ou la tête, avant qu'il n'ait fait deux rebonds: on peut taper dedans après un rebond, ou même le reprendre de volée (taper dans le ballon avant qu'il touche le sol).
Les joueurs d'une même équipe peuvent se faire des passes avant de renvoyer le ballon dans le camp adverse, mais il ne doit pas toucher terre.
Si le ballon sort, on peut le rattraper et le renvoyer, mais s'il touche terre, le point est à l'équipe qui n'a pas touché la balle en dernier.

Hôpital en folie

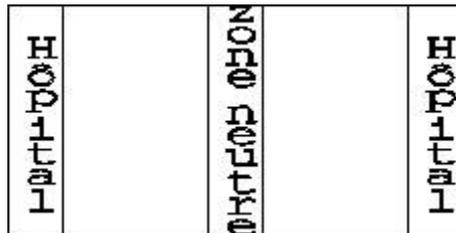
But du jeu Envoyer le plus d'adversaires possible à l'hôpital.

Nombre de joueurs Huit et plus.

Groupe d'âge tous

Matériel requis Dix ballons et plus.

Terrain ou espace de jeu



Déroulement ou règles

Former deux équipes avec le même nombre de joueurs.

La largeur de la zone neutre, c'est à votre convenance. Ce qui est important c'est qu'elle soit d'une largeur jugée sécuritaire. Plus les élèves sont âgés et qu'ils lancent fort le ballon, plus la zone doit être large.

On lance les ballons sur les adversaires à la volée ou au rebond. Si le ballon touche une personne sans qu'elle ne l'attrape, elle doit se rendre dans la zone hôpital. Elle doit subir un traitement avant de revenir au jeu.

Si l'arbitre voit un élève tricher, il augmente le traitement du double et surveille l'élève.

Traitements suggérés : 10 redressements assis, 10 pompes ou autres. On peut limiter le temps car à ce jeu, nous sommes tous gagnants.

Règlements :

* On a le droit d'aller dans la zone neutre seulement pour aller chercher un ballon. N'importe qui peut aller chercher le ballon dans la zone neutre.

* On ne peut se faire « toucher » par un ballon quand on est dans cette zone.

* On ne peut entrer dans la zone neutre quand il n'y a pas de ballons.

* Les joueurs qui sont à l'hôpital doivent faire leur traitement et retourner à leur zone le plus rapidement possible pour aider leur équipe.

* On ne doit pas dépasser la ligne de la zone neutre pour lancer le ballon.

Variante suggérée : au lieu de lancer à la volée ou par rebond, je propose un tir en variant bien sur la distance.

Le hockball

But du jeu

Après avoir frappé le ballon, le frappeur doit aller en courant aller jusqu'à un ou plusieurs buts et revenir à son point de départ sans se faire intercepter. S'il réussit, il marque un point pour son équipe. S'il ne réussit pas, il est retiré. Enfin, s'il manque son coup en frappant, il est aussi retiré.

Un joueur peut marquer plusieurs points en allant à plusieurs buts avant de revenir au point de départ.

Après trois retraits, les équipes changent de position (les frappeurs vont au champ et ceux qui étaient au champ, prennent la place des frappeurs).

Nombre de joueurs

Deux équipes de 7 joueurs. Il est important que les équipes ne soient pas trop nombreuses.

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

Un ballon mou, un bâton de hockey, trois cerceaux.

Terrain ou espace de jeu

Un terrain plat (ballon-chasseur).

Déroulement ou règles

Le jeu est semblable au jeu de baseball traditionnel. On place trois cerceaux pour faire les trois buts.

Une équipe envoie un joueur à la fois pour frapper le ballon.

L'autre équipe, sauf le lanceur et le receveur, prend place loin derrière les cerceaux. (Il est important que cette équipe reste à une bonne distance des cerceaux autrement ce n'est pas agréable de jouer.)

Amusez-vous bien !

Balle au mur

But du jeu

Lancer la balle au mur de l'école et éliminer les autres joueurs en trouvant des stratégies afin qu'ils échappent la balle.

Nombre de joueurs

10 à 12.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Un mur de l'école avec lignes délimitées au sol.

Déroulement ou règles

Déroulement:

1- Le meneur du jeu lance la balle au mur.

2- Les autres joueurs tentent d'attraper la balle ou l'éviter si elle est lancée trop basse.

3- Si un joueur attrape la balle et l'échappe, il doit faire une " revanche ". La revanche consiste à lancer la balle sur le mur de brique à partir de la 2e ligne jaune (le joueur est placé derrière le terrain de la balle au mur, loin du mur).

4- Si quelqu'un attrape la balle lors d'une revanche, le joueur est éliminé.

5- Si aucun joueur ne l'attrape, il continue à jouer.

6- Le but du jeu est d'éliminer les autres joueurs et le dernier gagne la partie.

Bonne partie!

Voici quelques images illustrant les élèves en action:



Le soccer attaché

Nombre de joueurs	Une classe.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un ballon de soccer, un foulard par joueur, quatre cônes pour les buts.
Déroulement ou règles	<p>On divise les joueurs en 2 équipes.</p> <ul style="list-style-type: none">- À l'aide des foulards, les joueurs s'attachent 2 à 2 par les mains.- Si le nombre de joueurs est impair, le gardien de but reste seul.- Les règles du jeu sont les mêmes qu'au soccer dans l'ensemble.- Les différences : si une équipe de 2 élèves tombe, elle se place sur le bord du terrain.- Lors d'un but est compté par une équipe, tous les joueurs de cette équipe qui attendent sur le bord du terrain reviennent au jeu. <p>L'équipe qui a marqué le plus de points gagne.</p>

Le ballon diamant

But du jeu

Les voleurs essaient de s'emparer du ballon afin de compter un point. Les policiers essaient de toucher les voleurs pour les empêcher de compter un point.

Nombre de joueurs

Formez 2 équipes ayant le même nombre de joueurs. Chaque équipe se place derrière une ligne, tout au long de la ligne. Une équipe sera les voleurs, l'autre sera les policiers.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Il vous faut un ballon et un cône.

Terrain ou espace de jeu

Tracez sur le sol 2 lignes parallèles d'une longueur d'environ 5 mètres et situées à une distance de 20 mètres.

Placez le ballon sur le cône à environ 1/3 de distance de la ligne des policiers.

Déroulement ou règles

- Quand un voleur s'empare du ballon, il doit l'amener derrière sa ligne sans se faire toucher par un policier.
 - Les voleurs ne sont pas obligés de s'emparer du ballon du premier coup.
 - Les voleurs n'ont pas le droit de faire des passes avec le ballon.
 - Quand un voleur s'empare du ballon, les policiers essaient de toucher le voleur pour pouvoir compter un point.
 - Si un voleur est touché par un policier, le voleur va à l'extérieur du jeu jusqu'à la fin de la partie.
 - Quand une équipe réussit à marquer un point, les rôles sont inversés car la partie est finie. Les voleurs deviennent les policiers et les policiers deviennent les voleurs.
 - Les voleurs peuvent aller et venir derrière et devant leur ligne, mais ils doivent chercher à s'emparer du ballon.
 - Les policiers peuvent faire des feintes derrière leur ligne pour faire peur aux voleurs.
 - Quand un policier place un pied devant sa ligne, il doit immédiatement se mettre à courir après un des voleurs, sinon il est éliminé.
 - Si un policier touche un voleur alors que ce dernier est derrière sa ligne, le policier est éliminé.
 - Si tous les voleurs sont retournés derrière leur ligne et qu'un policier n'a touché personne, il est éliminé.
 - Les joueurs n'ont pas le droit de se laisser glisser par terre pour avancer plus vite.
 - Personne n'a le droit de pousser ou de faire trébucher les autres, sinon on est éliminé.
 - Quand une équipe a tous ses joueurs éliminés, l'autre équipe remporte la partie.
- Bon jeu ;)

Le diamant jaune

Nombre de joueurs	Illimité (préférable un nombre pair). Faire deux équipes de force égale.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	- un ballon et un petit anneau (facultatif); - 4 cônes (facultatif) pour délimiter le terrain.
Terrain ou espace de jeu	Diviser le terrain en trois parties. Chaque équipe se place dans un territoire aux extrémités du terrain.
Déroulement ou règles	<p>Un élève de l'équipe A place le ballon au milieu à un mètre environ de leur limite de terrain.</p> <p>Après un signal donné, quelques joueurs de l'équipe B essaient de récupérer le ballon sans se faire toucher par les joueurs de l'équipe A qui sortent de leur territoire.</p> <p>À chaque fois qu'un joueur de l'équipe B est touché, celui-ci est éliminé et se retire du jeu.</p> <p>Si un joueur de l'équipe B réussit à récupérer le ballon et retourne dans son territoire sans se faire toucher par un joueur de l'équipe A, l'équipe B gagne un point.</p> <p>Si un joueur de l'équipe A réussit à toucher le joueur de l'équipe B qui a le ballon en main avant que celui-ci revienne dans son territoire, l'équipe A remporte un point.</p> <p>À chaque victoire, les équipes s'échangent les territoires et replacent le ballon au même endroit qu'au début.</p> <p>Règlements :</p> <p>Interdit de se faire des passes, de se pousser ou de se jeter par terre.</p> <p>Quand il y a 6 joueurs de l'équipe B qui sont retirés, le premier qui a été éliminé dans l'équipe A peut revenir au jeu.</p> <p>Un joueur peut toucher à plus d'une personne à la fois de l'équipe adverse.</p> <p>Si un joueur de l'équipe A sort et qu'il ne réussit à toucher personne de l'équipe B, il est éliminé.</p> <p>Si un joueur de l'équipe A réussit à toucher 2 joueurs de l'équipe B le premier de l'équipe A qui a été éliminé revient au jeu.</p> <p>Si un joueur de l'équipe qui protège le ballon sort de son territoire, il doit essayer d'aller toucher quelqu'un obligatoirement.</p> <p>Au début, commencer à placer le ballon à 1 mètre de la limite pour diminuer la distance à 70 cm, 60 cm, 50 cm jusqu'à 30 cm environ.</p> <p>Bon jeu!!!</p>

Éperviers

But du jeu

- Pour les éperviers, le but du jeu est de traverser le terrain pour aller à l'autre refuge sans se faire toucher par le chasseur.
- Pour le chasseur, c'est d'attraper le plus d'éperviers possible.

Nombre de joueurs

Il faut plus de 5 joueurs et maximum 40 joueurs, dans ce cas il faut 3 chasseurs. Il faut 1 chasseur pour 20 joueurs.

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

Il faut 8 plots pour délimiter la surface d'un terrain de basket.

Déroulement ou règles

- Les éperviers sont dans 1 des refuges dans le premier départ.
- Les éperviers doivent traverser sans que le chasseur ne les touche pour aller dans l'autre refuge.
- Quand un épervier se fait toucher, il devient chasseur, mais n'a pas le droit de toucher des éperviers le tour où il a été touché.

Amusez-vous bien!!!

Le jeu numéro 302 présente une légère variante de ce jeu.

Attaque les voleurs

But du jeu

Les voleurs doivent aller chercher le diamant (balle) qui se trouve sur un cône près du territoire des policiers sans se faire toucher par eux.

Nombre de joueurs

Une classe.

Groupe d'âge

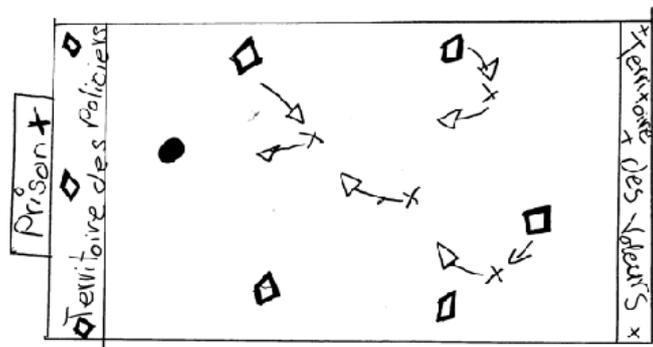
8 à 10 ans

Matériel requis

Une balle et un cône qui sert à soutenir la balle.

Déroulement ou règles

- Diviser le groupe en deux équipes, les policiers et les voleurs. Au début du jeu, les équipes sont dans leur territoire.
 - Dans l'équipe des voleurs, vous devez choisir un élève qui sera le feu. Le feu a le pouvoir de brûler (éliminer) des policiers en les touchant avec la main. Lorsqu'ils sont éliminés, ils vont sur le côté du terrain jusqu'à la fin de la partie. Les policiers doivent savoir qui est le feu. Le feu ne peut pas prendre le diamant. Le feu est invincible.
 - Quand le jeu commence, les voleurs tentent d'aller voler le diamant que les policiers protègent.
 - Si un policier touche un voleur, il doit aller le reconduire en prison.
 - Pour qu'un voleur soit délivré, un membre de son équipe doit aller le toucher en prison. On peut délivrer un voleur à la fois. Le feu n'a pas ce pouvoir.
 - Les voleurs gagnent lorsqu'ils réussissent à prendre le diamant et qu'il est ramené dans leur territoire. Aucune passe n'est permise quand le voleur ramène le diamant.
 - Les policiers gagnent lorsqu'ils ont envoyé tous les voleurs en prison ou lorsqu'ils touchent le voleur qui a pris le diamant.
- Amusez-vous bien!



X = voleurs

◻ = policiers

● = diamant

Qui suis-je? Mais qui est-ce?

But du jeu

1er but: être le premier à atteindre la zone de détection. C'est à dire, être le premier à avoir évité et/ou franchi les obstacles mis en route. Le premier arrivant gagne un point.

2ème but: être le premier à identifier (annoncer le nom) son adversaire.

N.B : l'équipe gagnante est celle qui encaisse plus de points que l'autre.

Nombre de joueurs

De 6 à 20 élèves, soit 3 # 3 ou 4 # 4 jusqu'à même 10 # 10

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

1- Des morceaux de tissu sous forme de mouchoirs ou foulards non transparents pour se voiler les yeux.

2- Autres matériels peuvent être utilisés comme obstacles.

- Un élastique ou corde à franchir ou...

- Ballon à rouler ou lancer ou...

- Tapis pour effectuer une roulade ou...

- Un objet à toucher ou ...

Autres : cerceaux, plots, cordelettes, fosse....

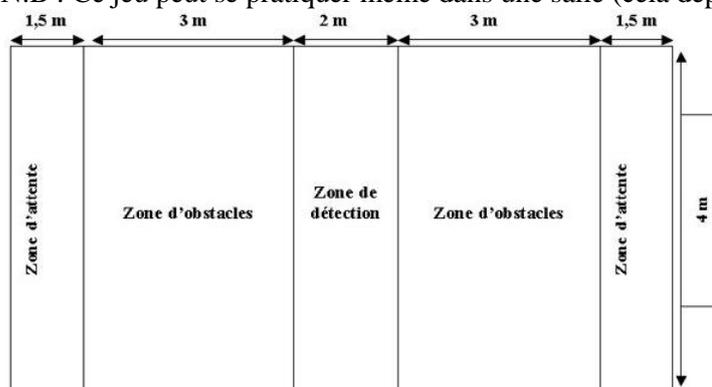
Terrain ou espace de jeu

Un espace plus au moins large (forme rectangulaire) de 3 zones :

- Zone d'obstacles : où on peut aménager (mettre) un ou plusieurs obstacles à éviter et/ou à franchir par les participants.

- Zone de détection ou d'identification : où se touchent les deux participants pour s'identifier.

N.B : Ce jeu peut se pratiquer même dans une salle (cela dépend de l'effectif).



Déroulement ou règles

Règlements:

1- Chaque équipe peut guider verbalement (individuellement ou collectivement, selon la proposition de l'animateur) son coéquipier à éviter les obstacles et arriver le premier dans la zone de détection.

2- Il est interdit d'annoncer le nom du concurrent ou de dire quoi que ce soit pouvant l'indiquer par l'ensemble des participants, y compris les spectateurs.

3- L'aide verbale doit être en langue française (langue que nous voulons faire assimiler et améliorer à nos élèves).

4- Commencer par se toucher les mains, puis le visage, puis le reste du corps.

5- La durée de la rencontre est de 30 secondes. Si aucun d'eux n'a pas pu détecter son adversaire, l'animateur peut aider les concurrents en leur fournissant des indications.

6- Le participant entrant le premier dans la zone d'identification aura le droit d'annoncer le nom de son adversaire.

7- Si l'un d'eux n'y arrive pas seul, l'animateur peut autoriser l'un de ses partenaires pour le conduire en l'aidant à franchir ou éviter les obstacles.

Déroulement:

Diviser le groupe-classe en 4 sous-groupes. Deux sous-groupes (A et B) qui se

disputent et deux autres (C et D) qui sont comme des spectateurs mais qui guident leurs coéquipiers. Chacun des deux premiers sous-groupes (A et B) se placent dans la zone d'attente, dos à l'aire du jeu. C'est à dire que les deux groupes, chacun dans sa zone, se placent de telle sorte qu'ils ne se voient pas.

Les élèves (participants) dans chaque groupe sont numérotés confidentiellement par l'animateur de 1 à 8. Chaque élève porte une bande sur le front. A l'appel d'un numéro, les joueurs portant ce même numéro se voilent immédiatement les yeux avec la bande. Chacun des conquérants se retourne et se dirige vers la zone d'obstacles. C'est à ce moment-là que les partenaires (sous-groupes C et D) guident verbalement leur coéquipier en le dirigeant et l'orientant pour éviter et franchir les obstacles mis en route.

Comme il est signalé dans le premier but du jeu, le premier conquérant mettant les pieds dans la zone d'identification gagne un point pour son équipe.

En arrivant dans la zone d'identification, les deux joueurs (toujours yeux voilés) se touchent. Chacun d'eux essaye de détecter et d'identifier son adversaire. Mais le trait est au premier arrivant. S'il manque le nom de son adversaire, ce dernier tente à son tour. Et ainsi de suite, alternativement, les deux annoncent les noms. Celui qui réussit à identifier son adversaire encaisse un autre point pour son équipe.

NB : Attention la voix peut être un indicateur, il faut la transformer. Amusez vous bien !

Ce jeu peut s'adapter pour des enfants de 8 à 12 ans. Les participants doivent avoir le même âge, plus ou moins 1 an.

N.B : moins de participants implique moins de difficultés et de probabilité à détecter son adversaire. Il est à signaler qu'à l'âge de 10, 11 et 12 ans, la mixité, chez nous les Marocains, peut poser un problème).

Nous pensons qu'au niveau socio affectif, le présent jeu répond implicitement ou explicitement à la notion: " Se reconnaître et s'accepter ". Comme il développe le rapport avec autrui (l'entraide et la coopération).

Quant au niveau psychomoteur, la dimension sensorielle, notamment l'analyseur tactile. Ce dernier peut s'améliorer d'avantage en absence de l'analyseur visuel.

D'ailleurs comme le signale S.Freud " le moi est d'abord un moi corporel ".

Notion qui certainement se croise avec celle de Piaget : "le corps est un instrument de connaissance..." C'est dans cette optique que le jeu proposé peut répondre aux besoins et satisfactions des élèves en touchant les trois domaines (le psycho-moteur, le socio-affectif et le cognitif).

A signaler que c'est un jeu nouveau, non traditionnel. Il s'est inspiré de notre propre expérience.

La barre aux fanions

But du jeu

Les tigres doivent aller prendre le trésor des lions sans se faire toucher. Sinon, ils sont prisonniers ! (ils se placent alors derrière la ligne adverse, à côté du trésor)

Les lions doivent aller prendre le trésor des tigres sans se faire toucher. Sinon ils sont prisonniers ! (ils se placent alors derrière la ligne adverse, à côté du trésor)

Nombre de joueurs

Former deux équipes.

Pour mieux comprendre nous les appellerons les " tigres " et les " lions ".

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Déposer derrière chaque camp un " trésor " : par exemple 5 fanions ou 5 plots ou 5 objets quelconques.

Terrain ou espace de jeu

Jouer sur un terrain rectangulaire de 30m par 40m

(on peut évidemment adapter la taille du terrain au nombre de joueurs).

Le terrain est divisé en deux parties identiques (comme au football).

Déroulement ou règles

Remarques :

- Un prisonnier peut être délivré par un partenaire mais alors ce dernier ne rapporte pas de trésor dans son camp.
- Lorsqu'un joueur a réussi à aller chercher le trésor sans se faire toucher, il peut revenir dans son camp sans se faire prendre.
- On ne peut rapporter qu'un seul fanion à la fois.
- On ne peut pas être pris dans son propre camp.
- Ce jeu est très actif. Faire deux manches de 10 minutes.
- Une équipe a gagné quand elle a rapporté tout le trésor de l'équipe adverse.
- Si le temps de jeu est terminé, c'est l'équipe qui a rapporté le plus d'objets qui a gagné.

Bon courage!

La Tag-Animal

Nombre de joueurs	Petits groupes de 4 à 8 joueurs.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Aucun.
Terrain ou espace de jeu	Dégagé: sur un terrain gazonné, dans un gymnase, une grande salle de jeu ou sur la neige en hiver.
Déroulement ou règles	<p>Au départ, un joueur est choisi et possède la Tag. Il essaie de toucher les autres joueurs en nommant le nom d'un animal qui pourra marcher à quatre pattes ou à deux pattes.</p> <p>Attention de nommer des animaux qui peuvent se déplacer aisément (éviter les animaux lents comme la tortue, etc.)</p> <p>Tous les joueurs qui ont reçu la Tag doivent imiter l'animal (avec le cri, cela est plus drôle) en marchant à 4 pattes ou à 2 pattes. Ensuite, ils tentent en se déplaçant de toucher et donner la Tag aux autres joueurs restants.</p> <p>Les joueurs peuvent être touchés une 2e ou 3e fois par les autres en étant changé d'animal à chaque nouvelle Tag reçue. Cela va permettre de toucher le plus grand nombre de joueurs et de changer de moyen de déplacement (2 ou 4 pattes).</p> <p>De plus, un meneur de jeu peut être nommé au tout début pour éliminer les joueurs qui ne se déplaceront pas selon l'animal à imiter.</p> <p>Dès que l'ensemble des joueurs sera touché, le jeu peut être arrêté.</p> <p>Amusez-vous bien!</p>

Annallautik

But du jeu	Faire le tour des buts sans se faire toucher par le ballon.
Nombre de joueurs	8 au minimum.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	1 bâton, 1 ballon mou, 2 buts (dont le marbre).
Déroulement ou règles	<p>À tour de rôle, les joueurs d'une même équipe vont au marbre pour frapper le ballon. À la troisième prise, le frappeur doit lâcher le bâton et courir vers le but. S'il croit avoir assez de temps, il court aussitôt au marbre afin d'avoir un point. Sinon, il demeure au premier but. Il est à l'abri.</p> <p>Les première et deuxième prises permettent aux coéquipiers qui sont à l'abri du premier but de courir jusqu'au marbre. S'ils réussissent à le faire sans se faire toucher par le ballon, un point est donné à l'équipe pour chacun des joueurs qui se sont rendus jusqu'au marbre indemne.</p> <p>L'équipe reste au marbre tant qu'aucun de ses joueurs n'a été touché par le ballon (avec et/ou sans bond). Dès qu'un joueur est touché, tous les joueurs de l'équipe adverse doivent courir se mettre à l'abri du marbre ou du premier but. Lorsque tous les joueurs d'une même équipe ont réussi, ils prennent la main du jeu et reviennent au bâton. Sinon, c'est l'autre équipe qui doit à son tour se mettre à l'abri sans qu'aucun de ses joueurs ne soit touché par le ballon. Le tout peut durer quelques minutes jusqu'à ce qu'une équipe soit complètement à l'abri.</p> <p>Fin du jeu : Le jeu prend fin soit après un temps déterminé ou alors après un certain pointage.</p> <p>Amusez-vous bien!</p>



Origine : De mémoire d'Inuit, les ancêtres jouaient déjà à annallautik. Il se peut que les premiers blancs arrivés chez les Inuit leur aient montré le base-ball. Par la suite, les Inuit auraient amélioré le jeu pour faire jouer davantage tous les joueurs.

La balle assise

But du jeu	Toucher les autres participants pour qu'ils soient éliminés.
Nombre de joueurs	De 10 à 30.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	De 1 à 3 balles (ou plus).
Terrain ou espace de jeu	Salle ou terrain de sport (plus ou moins grand selon le nombre de joueurs).
Déroulement ou règles	<p>Pour débiter le jeu, le meneur de jeu lance la balle sur le terrain. Les joueurs doivent attendre qu'elle ait rebondi une fois avant de la prendre. Celui qui s'empare de la balle doit essayer de toucher un participant dans les 5 secondes, sans pouvoir bouger.</p> <p>Quand on est touché, on s'assoit à l'endroit où la balle nous a atteints et on attend la fin de la partie.</p> <p>Quand on vient de lancer la balle pour toucher quelqu'un, on ne peut la reprendre tout de suite.</p> <p>Il faut toujours attendre que la balle ait touché le sol avant de la prendre; le joueur, qui attrape la balle sans que celle-ci ait eu un rebond, est considéré comme touché et est donc éliminé.</p> <p>Variante n° 1: Un joueur qui est assis peut se délivrer s'il réussit à attraper la balle quand elle passe à côté de lui.</p> <p>Variante n° 2: Un joueur, qui réussit à se délivrer en attrapant une balle, peut passer la balle à un autre joueur, qui est lui aussi assis, pour le délivrer.</p> <p>Variante n° 3: Les règles du jeu sont les mêmes que pour la variante n° 2 mais on joue avec 3 balles de couleurs différentes. Un joueur qui a en main l'une des 3 balles ne peut pas être touché par une des 2 autres balles. Un joueur assis ne peut pas se délivrer avec la balle qui l'a touché, il doit se délivrer avec une balle d'une autre couleur. Un joueur ne peut avoir qu'une balle à la fois dans les mains.</p> <p>Variante n° 4: On joue par équipes. Les membres d'une équipe sont solidaires et ne peuvent pas se toucher. Quand un joueur est touché, il ne peut être délivré que par un membre de son équipe. Quand tous les joueurs d'une équipe sont touchés, l'équipe est éliminée.</p>

Le lévrier et le lièvre

Nombre de joueurs 10-30

Groupe d'âge tous

Matériel requis Aucun.

Terrain ou espace de jeu Salle, terrain de sport, cour de récréation.

Déroulement ou règles

Les joueurs sont en position accroupie, face vers l'intérieur, en forme de rectangle ou cercle.

Le lévrier et le lièvre sont debout.

A la commande " STOP ", le lévrier commence à courir après le lièvre.

Celui-ci, pour se sauver, s'accroupit devant un joueur, qui devient lièvre et continue la course.

Au moment où le lévrier touche le lièvre, les rôles changent.

Le jeu dure tant qu'il y a de l'enjouement.

Variante : Les joueurs sont en position debout, en forme de rectangle ou cercle.

Le lévrier et le lièvre sont debout.

À la commande " STOP ", le lévrier commence à courir après le lièvre.

Le lévrier court seulement à l'extérieur du rectangle alors que le lièvre court de manière sinueuse parmi les joueurs, sans omettre aucun participant.

Celui qui omet un participant est éliminé du jeu.

A la commande " STOP ", le lièvre se place devant un joueur qui devient lièvre et qui continue la course.

Si le lièvre est attrapé avant la commande " STOP ", les rôles changent.

AMUSEZ-VOUS BIEN !

Le ballon-miroir

Nombre de joueurs Au choix.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Matériel requis On peut y jouer avec un ou plusieurs ballons.

**Déroulement
ou règles**

Le sport que nous avons choisi est le ballon-miroir.

Nous n'avons pas besoin de faire des équipes.

Si quelqu'un te lance le ballon et que tu l'échappes, tu es éliminé.

Alors, tu sors du jeu.

Si tu l'attrapes, c'est à ton tour de le lancer.

Si quelqu'un élimine la personne qui t'a éliminé, tu reviens au jeu.

Le gagnant est celui ou celle qui reste tout seul sur le terrain de jeu.

BON JEU À TOUS!

Le chat glacé

But du jeu

Le chat doit attraper toutes les souris.

Nombre de joueurs

Illimité.

Groupe d'âge

6 à 7 ans

Déroulement
ou règles

- Les souris n'ont pas de cachette.
- Le chat ne peut les attraper quand elles sont par trois.
- Pour attraper une souris le chat doit toucher une souris et dire " glacée " .
- On peut délivrer une souris.
- Le jeu s'arrête quand il n'y a plus qu'une souris qui devient le chat.

On ne doit pas pousser, tirer les autres joueurs.



Durée du jeu: variable.

Le chat et la souris

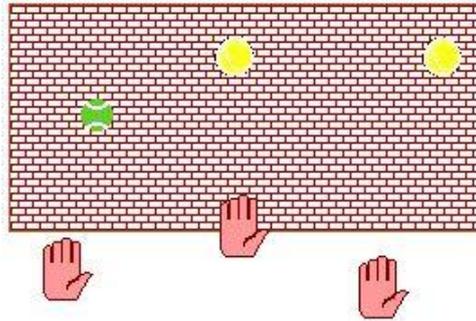
But du jeu	Toucher toutes les souris.
Nombre de joueurs	Autant qu'on veut.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Quatre dossards.
Terrain ou espace de jeu	Délimiter le terrain. Choisir quatre chats.
Déroulement ou règles	<p>Au premier signal de la maîtresse, les souris s'éparpillent sur le terrain.</p> <p>Au deuxième signal, les chats partent toucher les souris.</p> <p>Lorsqu'une souris est touchée, elle s'assoit par terre.</p> <p>La dernière souris est la gagnante.</p> <p>Variante :</p> <p>Lorsqu'une souris est touchée, elle reste debout et écarte les jambes. Une autre souris peut alors venir la délivrer en passant entre ses jambes. Pendant la délivrance, les chats n'ont pas le droit de toucher les souris.</p> <p>Si une souris est délivrée trois fois, elle est ensuite éliminée.</p> <p>Amusez-vous bien !</p>

La balle au mur: massacre

Nombre de joueurs Un minimum de trois joueurs.

Groupe d'âge 11 à 12 ans

Matériel requis Une balle et un mur.



Déroulement ou règles

*Il n'y a aucune équipe.

*À ce jeu, nous avons trois vies.

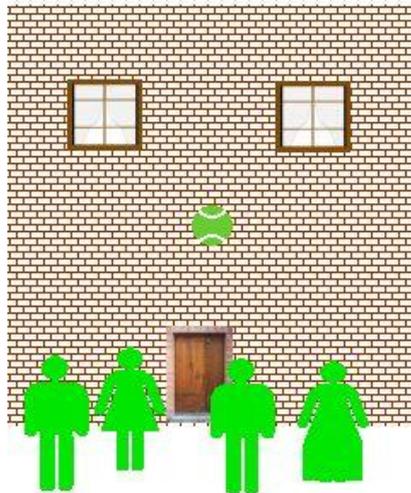
*Premièrement, il faut lancer la balle au mur. Quand elle revient, il faut essayer de l'attraper sans l'échapper. Si la balle nous touche sans qu'on l'attrape, il faut courir vers le mur le plus vite possible.

*Deuxièmement, pour les autres il faut prendre la balle et la lancer au mur avant que celui qui court ne touche au mur. Si on ne réussit pas à la lancer assez rapidement, rien n'arrive et on poursuit le jeu. Par contre, si la balle touche au mur avant celui qui court, celui-ci perd une vie et le jeu continu.

*Troisièmement, quand un joueur perd ses trois vies, il est éliminé. Il peut revenir au jeu seulement quand un autre joueur est éliminé.

Le jeu se termine quand nous le désirons.

* BONNES PARTIES * à tous!



La guerre des planètes

But du jeu

Faire tomber toutes les planètes de l'autre équipe.

Nombre de joueurs

Entre 10 et 15 par équipe (il y a 2 équipes).

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

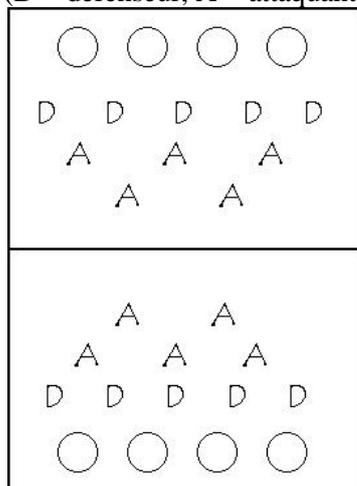
8 ballons en mousse recouverts d'une membrane (4 par équipe) et 48 cerceaux (6 par planète).

Terrain ou espace de jeu

Gymnase, asphalte ou terrain plat séparé en deux parties égales.

Voici à quoi ressemble le terrain :

(D = défenseur, A = attaquant, O = planète)



Déroulement ou règles

Si le terrain n'est pas déjà séparé en deux, tracez une ligne au centre du terrain. Construisez ensuite les planètes avec les cerceaux (voir les photos). Il doit y en avoir quatre de chaque côté, au fond du terrain.

Mettez un cerceau à plat par terre. En placez deux autres qui seront à l'intérieur du premier cerceau (en bas) et qui seront accolés ensemble (en haut).

Ajouter deux autres cerceaux, de la même façon que les deux derniers, mais dans l'autre sens.

Placez le dernier cerceau sur le dessus, à l'horizontale.

Chaque équipe positionne ses joueurs : certains seront à l'attaque et d'autres à la défense. Le nombre de joueurs à chaque position est laissé au choix de l'équipe.

Les joueurs peuvent aussi ne pas avoir de rôle précis et donc être parfois défenseurs, parfois attaquants.

Les joueurs à l'attaque lancent les ballons pour essayer de faire tomber les planètes de l'autre équipe, sans dépasser la ligne du milieu.

Les joueurs à la défensive protègent la planète. Les joueurs (qu'ils soient à la défensive ou à l'attaque) ramassent les ballons quand ils sont dans leur terrain et les relancent de l'autre côté.

Au fur et à mesure que les planètes tombent, les défenseurs peuvent devenir des attaquants ou aller défendre les planètes restantes, toujours selon la stratégie de l'équipe.

La première équipe qui réussit à faire tomber les 4 planètes de l'autre équipe gagne.

N.B. : Si vous manquez de cerceaux, vous pouvez faire moins de planètes (ex. 3 au lieu de 4) ou construire les planètes avec moins de cerceaux (ex. 4 cerceaux par planète).



Dauphin-Dauphine

But du jeu	Éliminer les autres joueurs pour être le dernier, c'est-à-dire le dauphin ou la dauphine.
Nombre de joueurs	À partir de 3, jusqu'à 10.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un petit ballon pas trop gonflé, mais pas en mousse car c'est trop léger.
Terrain ou espace de jeu	Assez grand, sans limites nécessaires.
Déroulement ou règles	<p>Voici un jeu très apprécié car il est pratiqué TOUS LES JOURS dans notre cour de récréation (surtout par les filles... ici, les garçons préfèrent jouer au football !)</p> <p>Au début du jeu, tous les joueurs sont regroupés autour de celui qui a la balle. Celui qui a la balle la lance en l'air et appelle un autre joueur. Les autres joueurs doivent s'éloigner en courant du joueur appelé.</p> <ul style="list-style-type: none">- Si le joueur appelé rattrape la balle avant qu'elle touche terre, il relance en l'air et appelle quelqu'un d'autre.- Si le joueur appelé rattrape la balle après qu'elle touche terre, il crie STOP au moment où il a la balle dans les mains et les autres joueurs s'arrêtent. Le joueur qui a le ballon fait trois pas vers le joueur le plus proche. Il lance le ballon sur lui, mais sans viser la tête.- Si le joueur visé est touché, il est éliminé.- Si le joueur visé est touché à la tête, c'est le lanceur qui est éliminé.- Si le joueur visé rattrape la balle, c'est le joueur qui a tiré qui est éliminé. <p>Le jeu s'arrête quand tous les joueurs sont éliminés sauf le gagnant qui s'appellera " dauphin " ou " dauphine ".</p> <p>La deuxième partie se joue comme la précédente mais on ne doit pas appeler le gagnant de la première partie par son prénom, mais par son titre de " dauphin " ou " dauphine ".</p> <p>Bon jeu!</p>

Hacky-ball

But du jeu

Faire le plus de points et remporter la partie.

Nombre de joueurs

Entre 5 à 8 joueurs par équipe (2 équipes par partie).

Groupe d'âge

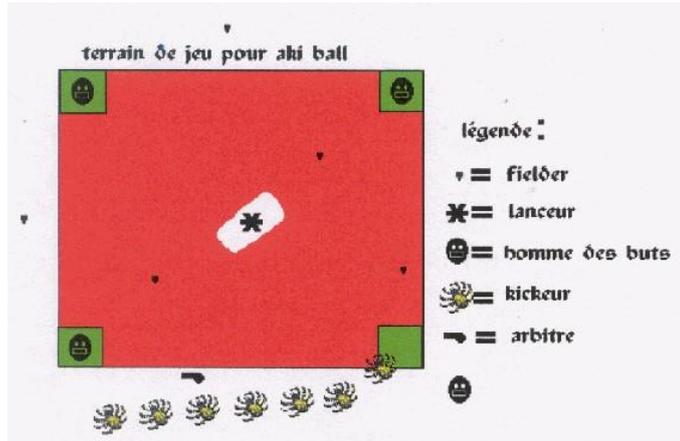
11 à 12 ans

Matériel requis

1 hacky (petite balle en tissu remplie de petits grains ou de sable).

Terrain ou espace de jeu

Un terrain carré avec 4 coins identifiés. Il mesure environ 2 à 3 m de côté.



Déroulement ou règles

Fielder = personne qui est dans le champ

Homme des buts = personne se retrouvant sur un but

Kicteur = personne qui donne un coup de pied sur le hacky

1. Choisir les chefs d'équipe.

2. Constituer des équipes de 5 à 8 joueurs.

3. Choisir un arbitre.

4. Se placer sur le terrain tel qu'indiqué sur le dessin.

Une équipe sur le terrain, l'autre équipe sur le côté (kicteur)

5. Le lanceur lance le hacky par en dessous (pour éviter de lancer trop fort).

6. Le kicteur frappe le hacky avec son pied. Lorsque c'est réussi, il doit courir jusqu'au premier but, avant que le gardien du premier but ne reçoive le hacky.

Auquel cas, il doit retourner à son équipe.

7. S'il se rend au premier but avant le hacky, il peut tenter sa chance et essayer de se rendre jusqu'au 2ème but et ainsi de suite jusqu'à la base de kick. Si le joueur se rend jusque là, il donne un point à son équipe.

Comment empêcher l'autre équipe de faire des points?

1. Le kicteur frappe le hacky, un joueur de l'autre équipe attrape la balle et touche le kicteur, ce dernier est éliminé.

2. Lorsqu'un joueur de l'équipe des lanceurs attrape le hacky lorsqu'il est dans les airs quand le kicteur frappe. Le joueur est alors éliminé et retourne avec son équipe.

3. Si le kicteur n'arrive pas à se rendre au but avant que le hacky soit passé aux hommes des buts.

Les billes

But du jeu

Sauver sa bille et gagner celle de l'autre.

Nombre de joueurs

Deux.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Quelques billes.

**Terrain ou
espace de jeu**

Une plaque d'égout avec deux trous au centre (mais la plaque n'est pas percée, si une bille tombe dans un trou, on peut la récupérer).

On peut aussi jouer sur un endroit plat de la cour (dans la terre, sur le goudron, près d'un mur), il suffit de trouver un trou de la taille d'une bille, ou de le faire.



Déroulement ou règles

Au départ, les deux adversaires se font face.

Chacun essaie de mettre sa bille, avec les doigts, dans un des deux trous.

Celui qui met le premier sa bille la gagne.

Ensuite, les deux joueurs jouent, à tour de rôle, avec la dernière bille. Celui qui la met dans un des deux trous, la gagne.

Voici trois façons de placer ses doigts quand on joue aux billes :

1. Pousser la bille avec l'index.
2. Pousser la bille avec le pouce.
3. Faire un rond avec le pouce et l'index, puis pousser la bille.



BON JEU À TOUS !

Kick-ball extrême

But du jeu

Marquer plus de points que l'équipe adverse.

Nombre de joueurs

14 joueurs et plus.

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

- un ballon;
- 5 cônes ou cerceaux utilisés comme buts.

Déroulement ou règles

- D'abord, les participants forment deux équipes d'au moins 7 joueurs. Ensuite, on tire au sort pour déterminer quelle équipe ira botter en premier. L'autre équipe sera donc à la défensive.

À la défensive

Il faut un lanceur, un joueur à chaque but, un joueur au marbre et au moins deux joueurs dans le champ.

Attention : le schéma n'est pas à l'échelle. De plus, les distances entre les buts sont à déterminer en fonction de l'espace disponible sur votre cour d'école.

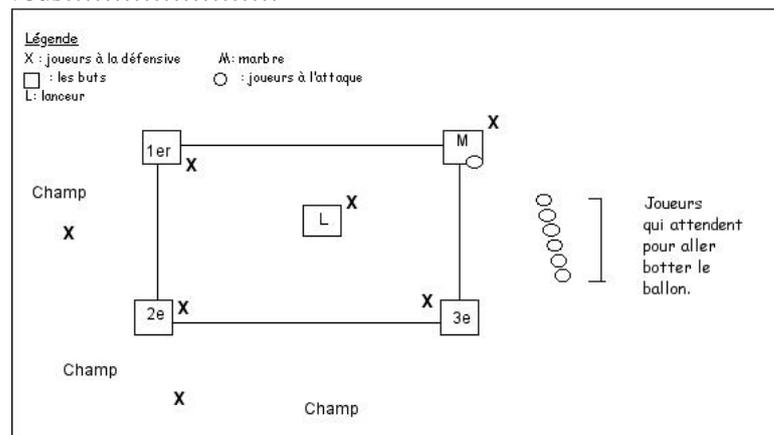
À l'attaque

Les joueurs doivent se donner un ordre selon lequel ils iront botter. Tour à tour, ils se présentent au marbre.

Ensuite, le premier botteur s'avance au marbre et commande son lancer au lanceur.

Une fois le ballon lancé, l'attaquant botte le ballon et court en direction du 1er but. L'équipe à la défensive essaie d'attraper le ballon. Si le ballon est attrapé avant qu'il ait touché le sol, le botteur est retiré automatiquement. Sinon, il court et essaie de franchir le plus de buts possibles. Alors, les joueurs à la défensive doivent se dépêcher pour lancer le ballon à la personne qui surveille le but, celui vers lequel le botteur se dirige. Si le botteur s'y rend après le ballon, il est retiré. Si le botteur s'y rend avant le ballon, il est sauf. Alors, il doit rester à ce but. Ensuite, un autre joueur de son équipe vient botter le ballon et ainsi de suite. Si un attaquant atteint le marbre, cela donnera un point à son équipe. L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points.

Les deux équipes doivent passer le même nombre de fois à l'attaque. Amusez-vous!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!



Sortes de lancers

Petits bonds lents	Roulant	Petits bonds vites
Moyens bonds lents	Roulant très vite	Moyens bonds vites
Gros bonds lents		Gros bonds vites

Règlements :

À l'attaque

- On peut refuser le lancer et demander au lanceur d'en effectuer un autre.
- Si on botte dans le vide trois fois, on est retiré.
- Après s'être arrêté à un but, on peut:
 - a) attendre le prochain botté avant de courir;
 - b) voler un but (ne pas attendre le prochain botté avant de courir vers le but suivant).
- On ne peut pas être deux attaquants sur le même but.
- Pour marquer un point, il faut qu'un des coureurs se rende au marbre.

À la défense

Pour retirer un joueur, il faut:

- attraper directement le ballon.
(Attention: tous les joueurs de l'équipe offensive, qui occupent un but mais qui ont décidé de courir, sont aussi retirés.);
- retirer le coureur au but. Pour se faire, le défenseur doit avoir le ballon et toucher son but avant l'attaquant;
- Après trois retraits, l'équipe défensive passe à l'attaque.

Ce sport est le résultat d'un mélange entre le kick-ball traditionnel et le baseball.

Le bateau pirate

But du jeu

Ne pas être attrapé par les " pirates ".

Nombre de joueurs

Illimité
Nombre de "pirates": environ 4 pour 24 passagers.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

*Dossards (pour les pirates);
*4 cônes, 4 grands cerceaux.

Terrain ou espace de jeu

Dans la cours de récréation ou dans un gymnase.

Déroulement ou règles

Les pirates portent les dossards. Ce sont eux qui essaient de capturer les passagers du bateau. Le bateau a la grandeur que l'on veut. Il est limité par les 4 cerceaux. Environ au centre, on place les cônes de façon à former un rectangle. Cette boîte forme la prison pour les passagers capturés.

Les cerceaux servent de cachette pour les passagers.

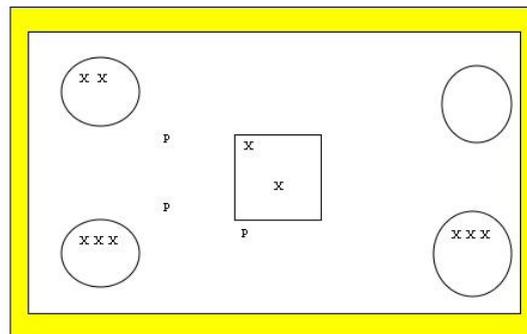
On a le droit de délivrer un prisonnier. On doit le toucher et lui donner la main jusqu'à la cachette.

Si un " pirate " touche à l'un ou l'autre des passagers (qui se donnent la main) les deux retournent en prison.

On peut changer de " pirate " à chaque récréation. Le jeu dure 5 minutes. Après ce temps une nouvelle partie commence et l'on change de pirate.

Légende

X passagers
P Pirates



La canette bottée

But du jeu

Le but du jeu est de trouver tout le monde avant qu'une de ces personnes ne viennent libérer les prisonniers en bottant la canette.

Nombre de joueurs

Le nombre de joueurs est illimité.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Pour jouer, nous avons besoin d'une canette.



Terrain ou espace de jeu

Il nous faut un terrain limité.

Déroulement ou règles

Nous plaçons la canette par terre. Une personne compte jusqu'à dix avec le pied sur la canette. Ensuite, les personnes se cachent. Quand la personne a fini de compter, elle reste près de la canette pour que personne ne la botte. Quand elle voit une personne cachée, elle doit dire le nom de la personne et l'endroit où elle est cachée. Quand il reste une seule personne cachée elle doit venir botter la canette sans se faire voir. La personne qui comptait doit recompter mais pas plus que trois fois de suite.
Bonne partie!

Diamant

Nombre de joueurs Une classe.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Matériel requis
*Ballon
*Joueurs
*Poubelle



Terrain ou espace de jeu Grand espace.

Déroulement ou règles

Il y a deux équipes, c'est-à-dire les attaquants et les défenseurs. L'équipe des attaquants doit essayer d'aller chercher le ballon (le diamant) sur la poubelle sans se faire toucher. Ensuite, les défenseurs doivent essayer de toucher les attaquants sans dépasser leur limite.

Si les défenseurs sortent de leur limite, ils doivent obligatoirement toucher quelqu'un sinon ils sortent du jeu (ils meurent).

Pour les points:

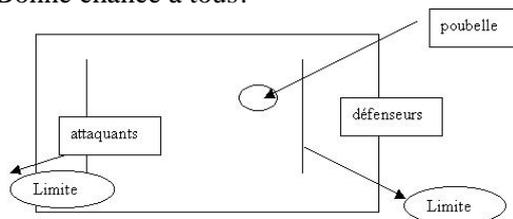
Si un attaquant prend le diamant et que le défenseur le touche, le point va à l'équipe des défenseurs.

Après un certain temps, si les attaquants n'ont pas réussi à prendre le diamant, le point va aux défenseurs.

Pour que l'équipe des attaquants puisse faire des points, ils doivent prendre le diamant et courir pour dépasser leur ligne.

Quand une équipe fait un point, chaque équipe change de rôle et de côté.

Bonne chance à tous!



TIC! TAC! BOOM!

Nombre de joueurs

On y joue avec une classe entière.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

On a besoin seulement d'un ballon.

**Déroulement
ou règles**

La classe fait une ronde sans trop s'espacer. Un ou une élève est au milieu de la ronde et fait la bombe: c'est-à-dire que celui qui est au milieu choisit un nombre de tic tac à dire. Il dit " tic !tac ! " autant de fois qu'il veut. Il a les yeux bandés et ne sait pas où est le ballon.

Pendant ce temps, les autres se passent le ballon dans les mains. On peut faire de petites passes.

La bombe qui est toujours au milieu va alors dire BOOM quand elle le désire : celui qui a alors le ballon a ce moment-là est éliminé et doit s'asseoir les jambes allongées.

Le jeu continue et quand on n'a personne à côté, on doit sauter par-dessus les éliminés le plus vite possible pour aller donner le ballon au suivant en lui passant la balle.

Plus il y a d'éliminés assis, plus le ballon reste longtemps dans les mains de celui qui passe.

Le dernier à rester debout sans le ballon a gagné et il ira au milieu faire la bombe à la prochaine partie.

Le ballon-stop

Nombre de joueurs

Une classe.

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

- *Cinq cônes qui font les buts.
- *Ça prend un ballon assez dur pour le botter.



Terrain ou espace de jeu

Le jeu se joue sur un terrain de baseball ou sur un grand terrain. Voici le nôtre.



Déroulement
ou règles

- *Former deux équipes d'une dizaine de joueurs chacune.
- *Par tirage au sort, on détermine qui sera l'équipe au champ et au botté.
- *Dans l'équipe qui est au champ, il faut choisir un lanceur.
- *L'équipe qui botte le ballon doit se placer en file derrière la ligne du premier cône.
- *Le lanceur fait rouler le ballon par terre en direction du botteur de l'équipe adverse. Tout le monde y va à tour de rôle.
- *Quand le ballon est botté, il faut courir sur les buts pour se rendre au 4e cône et marquer un point.
- *Pendant ce temps-là, les joueurs dans le champ essaient d'attraper le ballon et de le donner au lanceur. Dès que le lanceur a le ballon dans ses mains et qu'il touche à son cône, il doit crier "Stop".
- *Si le ballon qui a été botté est attrapé en plein vol, le joueur est automatiquement éliminé. Les autres qui avaient décidé de courir et que la personne attrape le ballon ils sont tous éliminés et ils retournent faire la file avec les autres.
- Quand le ballon est botté hors ligne, le joueur doit recommencer son botté. Après trois fautes, il est éliminé.
- *Après quatre fautes du lanceur, c'est-à-dire qu'il lance mal ou que le joueur refuse de le botter parce que le lancer n'est pas assez beau, le joueur s'en va au premier but.
- *Le joueur qui botte est le seul à décider du lancer qu'il bottera.
- *Quand 3 personnes sont éliminées, les équipes changent de place et la partie recommence.
- *Il y a trois sortes de lancer: le lent, le moyen et le vite. Le botteur peut demander la sorte de lancer qu'il veut.
- *Il est très important de toucher au but en courant sinon la personne est éliminée.
- *Il n'y a pas le droit d'avoir plus de 3 joueurs sur le même but sinon le dernier arrivé est éliminé.
- *Les enseignants, s'ils le veulent, peuvent se joindre à une équipe.

Chapeau-chameau

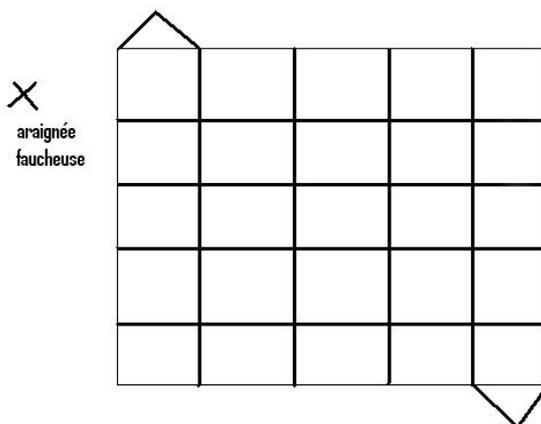
But du jeu	Toucher l'adversaire.
Nombre de joueurs	Autant que l'on veut en nombre pair, maximum 30 joueurs plus un narrateur.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	De quoi délimiter la ligne de départ et les refuges (par exemple une craie ou des vêtements).
Terrain ou espace de jeu	Régulier et plat, rectangulaire ou carré.
Déroulement ou règles	<p>Au départ, deux équipes égales en nombre se font face.</p> <p>Chaque joueur a un adversaire et un seul: il ne peut toucher que celui-là.</p> <p>Chaque équipe a un nom: une équipe est l'équipe des chapeaux et l'autre celle des chameaux mais on peut aussi utiliser pile et face, noir et blanc, etc.</p> <p>Le narrateur raconte une histoire. Dès que le narrateur dit, dans son histoire : " Chapeau ", les chapeaux courent après les chameaux et inversement. Les chapeaux doivent toucher les chameaux avant qu'ils entrent dans le refuge.</p> <p>Dans l'histoire, les mots " chapeaux " et " chameaux " doivent apparaître par surprise. Par exemple, le narrateur dira : " Il a mis sur sa tête un... chameau ! ".</p> <p>À chaque manche, on compte le nombre de joueurs touchés. Voilà. Amusez-vous bien en y jouant.</p>

Le terrain piégé

Nombre de joueurs Dix à quinze joueurs.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Terrain ou espace de jeu On trace 25 carrés, 5 rangées de 5, d'un mètre carré. On marque un triangle pour le départ et pour l'arrivée.



Déroulement ou règles

L'araignée faucheuse se place à côté du terrain et choisit une case piégée dans sa tête et les autres joueurs se déplacent devant la case en file indienne.

Le premier joueur traverse le terrain en essayant d'éviter la case piégée puis les autres font pareil en changeant de parcours.

Quand tout le monde est passé l'araignée faucheuse dit qui a marché dans sa case piégée et ils sont éliminés. On recommence jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur, qui devient à son tour l'araignée faucheuse.

Amusez-vous bien !

Le rebondisseur

But du jeu

Le but du jeu est de se passer la balle tout en utilisant la tête.

Nombre de joueurs

Au choix.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

- * Une balle en plastique
- * Et surtout avoir une tête.

Déroulement ou règles

Se passer la balle tout en utilisant la tête.

Si la balle est trop basse pour la relancer, vous pouvez la dégager au pied mais le jongle n'apportera pas le point réglementaire (10).

Si la balle touche le sol, il faut recommencer à 0.

Pour compter les points, il faut élire un arbitre.

Le loup-épervier

But du jeu

Il faut courir d'un bout à l'autre de la cour sans se faire toucher par le loup-épervier.

Nombre de joueurs

Quinze joueurs.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

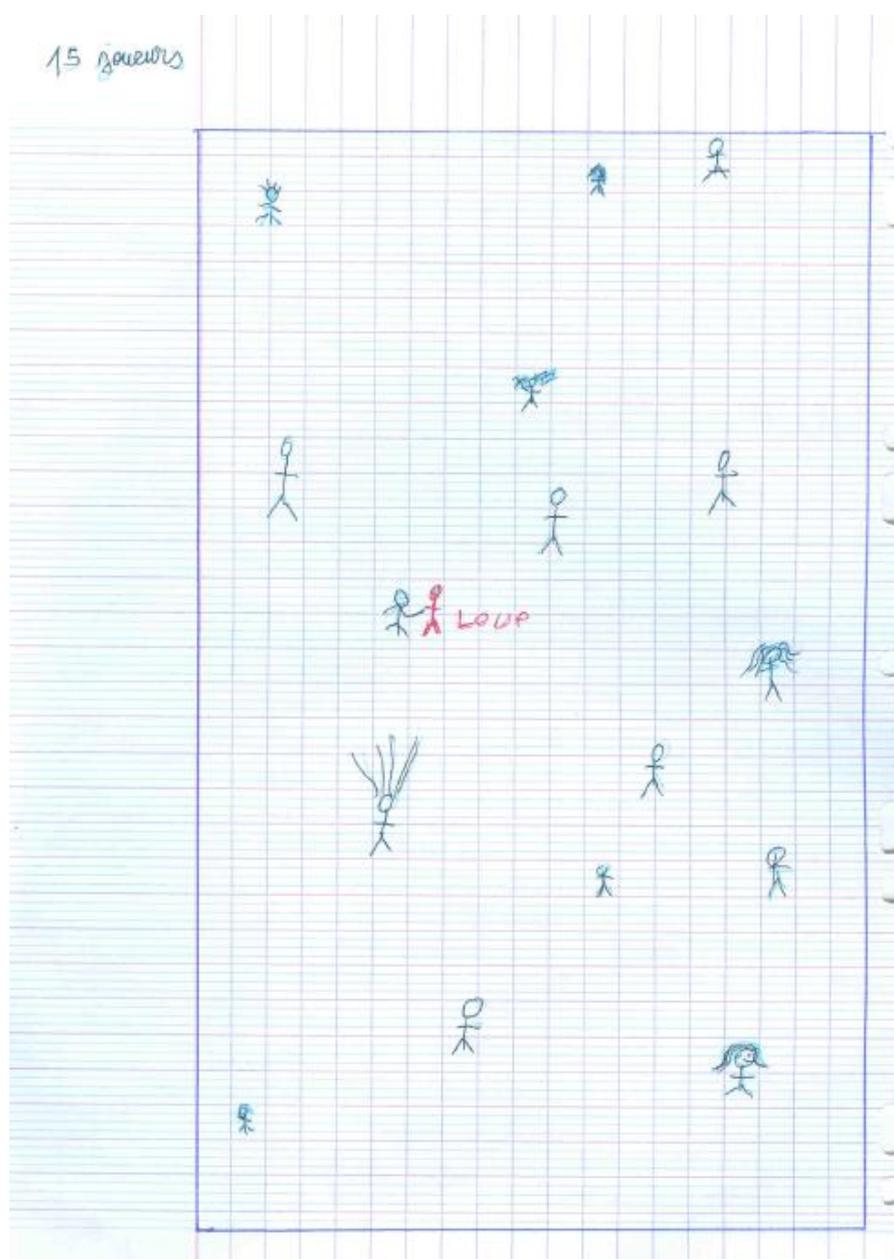
Aucun.

Terrain ou espace de jeu

Toute une cour.

Déroulement ou règles

Le loup-épervier doit toucher ses adversaires. S'il touche l'un de ses adversaires, il n'est plus loup-épervier. Celui qui s'est fait toucher devient loup-épervier.



Le Korfball

But du jeu	Marquer le plus de paniers possible.
Nombre de joueurs	Neuf par équipes.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un panier de basket, un ballon, un sifflet pour l'arbitre.
Terrain ou espace de jeu	Un terrain de basket divisé en trois zones.
Déroulement ou règles	<ul style="list-style-type: none">* Il faut installer 3 joueurs par équipe dans chacune des zones.* Les joueurs ont un rôle précis par zone:<ul style="list-style-type: none">-au milieu, il est passeur (passe la balle dans sa zone d'attaque)-dans la zone du panier, il est attaquant (essaie de marquer)-dans la zone adverse, il est défenseur (empêche les adversaires de marquer)* Les fautes commises donnent la balle au camp adverse:<ul style="list-style-type: none">-marcher avec la balle-prendre la balle à un adversaire-jouer hors zone-pas de dribble avec la balle-ne pas faire de passes dans les zones d'attaque et de défense* Lorsqu'un panier est marqué, la balle est remise en jeu par l'équipe adverse au bord du terrain <p>Ce jeu ressemble beaucoup au basket. Si vous n'avez pas de panier de basket ou de terrain de basket, délimitez les 3 zones dans la cour de l'école et utilisez de grosses poubelles en guise de panier. Amusez-vous bien ! Durée du jeu: Trois fois dix minutes.</p>

Ballon quilles

But du jeu	Faire tomber toutes les quilles de l'autre équipe.
Nombre de joueurs	Deux équipes égales.
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	Prévoir: - 4 ballons - des quilles
Terrain ou espace de jeu	Ce qu'il faut savoir: - ce jeu se joue dans un gymnase ou sur un terrain plat; - on place les quilles sur une distance éloignée.
Déroulement ou règles	Pour commencer, il faut un nombre égal de joueurs sur chaque côté du terrain. Il faut donner une quille à chaque joueur et chaque joueur doit protéger sa quille pour ne pas qu'elle tombe. Si l'adversaire réussit à faire tomber une quille, le joueur à qui appartient la quille est éliminé.

Les billes

Nombre de joueurs	Deux à plusieurs joueurs. On peut aussi faire des alliances pour ainsi s'associer.
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	Des billes, un objet comme une petite pierre ou un bout de bois pour délimiter le cercle magique.
Terrain ou espace de jeu	Prendre un coin de la cour et faire des limites. Il faut aussi faire un petit trou pour y lancer les billes.
Déroulement ou règles	<p>Étapes du jeu:</p> <ol style="list-style-type: none">1- Avant de débiter une partie, nous devons choisir si nous jouons avec perte ou gain ou seulement pour s'amuser.2- Le premier joueur commence la partie. Il lance sa bille.3- Ensuite, le deuxième joueur dépose sa bille par terre et pousse la bille pour toucher celle de son adversaire. S'il la touche, il gagne la bille de son adversaire. S'il ne la touche pas, la bille reste sur le jeu.4- Chaque joueur joue à son tour et gagne ou perd les billes s'il vise juste. <p>À vos billes! À vos sourires!</p> <p>Référence: http://www.billestraditions.com</p>



Les billes sont translucides ou opaques. La valeur de ce petit objet est étroitement associée aux couleurs qui la composent. Les enfants déterminent avec intérêt, les billes qui seront l'enjeu de la partie.

Nous avons créé des règlements afin que le jeu de billes passe bien dans la cour d'école. Nous les avons soumis à notre directeur qui les a acceptés. Nous sommes contents de pouvoir jouer aux billes dans la cour.

Voici les règlements:

- 1- Je suis honnête au jeu.
- 2- Dans l'école ou dans la classe, je garde mes billes dans mon sac.
- 3- Je joue sur les terrains assignés pour le jeu de billes.
- 4- J'évite les conflits pendant le jeu.
- 5- Je commence une partie et je la finis, excepté si la récréation est terminée.
- 6- Le vol est interdit.
- 7- Je garde les billes au sol.
- 8- Il faut toujours viser une bille en jouant. Éviter de les lancer n'importe où.
- 9- Si un(e) surveillant(e) parle, je m'arrête et je l'écoute.

Poursuivi/poursuivant

But du jeu	L'équipe gagnante est celle qui réussit à éliminer en moins de temps tous ses adversaires.
Nombre de joueurs	2 équipes ayant le même nombre de joueurs.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Une horloge, une montre ou un chronomètre.
Terrain ou espace de jeu	Dans une cour d'école ou dans un gymnase.
Déroulement ou règles	Une équipe court sur le terrain et l'autre équipe est assise sur le banc. Une personne à la fois se lève du banc et tente de toucher un adversaire sur le terrain. Si le joueur réussit à toucher un adversaire, celui-ci s'assoit par terre et le joueur court se rasseoir sur le banc à la fin de la file. L'autre joueur part pour essayer de toucher un autre adversaire. L'équipe gagnante est celle qui réussit à éliminer tous ses adversaires en moins de temps possible. Durée illimitée.

Le drapeau

But du jeu

Le but du jeu est très simple :

- pour l'équipe A, elle doit protéger le drapeau (en rouge);
- pour l'équipe B, elle doit aller chercher le drapeau et le ramener dans sa zone.

Nombre de joueurs

- 2 équipes composées d'un nombre égal de joueurs
- minimum de joueurs : 5 par équipe.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

- un bâton
- un cône ou un support pour le bâton
- un terrain délimité par des cônes
(terrain de ballon-prisonnier par exemple)

Terrain ou espace de jeu

Disposition des joueurs au début du jeu:

- Une équipe (B) doit se trouver à une extrémité du terrain et l'autre équipe (A) à l'autre extrémité près du drapeau.



Déroulement ou règles

Il y a quelques règles à respecter:

- Dans un premier temps, les membres de l'équipe B doivent franchir la ligne où se trouve l'équipe A sans se faire toucher. Si un membre de l'équipe B réussit, il vient se placer près du drapeau (plusieurs joueurs de l'équipe B pourront se retrouver en même temps près du drapeau). Au moment voulu, il doit se rendre jusque dans sa zone avec le drapeau sans se faire toucher par un membre de l'équipe A et ainsi donner un point à son équipe. Si un joueur de l'équipe A réussit à toucher au porteur du drapeau, alors le point ira à l'équipe A.
- Les membres de l'équipe A peuvent également protéger leur drapeau en touchant tout joueur qui désirerait entrer dans leur zone. Dans ce cas, la personne touchée de l'équipe B devra se retirer du jeu momentanément.
- De plus les joueurs de l'équipe A peuvent courir après ceux de l'équipe adverse qui s'aventureraient trop près du drapeau. Dans ce cas, ils entrent dans l'aire de jeu en courant en direction de la zone B. Un joueur de l'équipe A doit nécessairement toucher un joueur de l'autre équipe avant que ce dernier ne franchisse la ligne de la zone B. S'il réussit, il peut retourner derrière sa ligne et rejoindre les autres membres de l'équipe A. S'il ne réussit pas à toucher à un joueur de l'équipe B, il doit se retirer du jeu.
- Attention, si un joueur de l'équipe B se trouve près du drapeau, il ne peut pas toucher à ce dernier à moins de courir immédiatement vers sa zone avec le bâton.
- De plus un membre de l'équipe A qui entre dans l'aire de jeu ne peut plus revenir dans sa zone à moins de toucher un joueur de l'équipe adverse.
- La manche se termine lorsqu'un membre de l'équipe B réussit à ramener le drapeau dans sa zone sans se faire toucher et ainsi donner le point à son équipe. Dans le cas contraire, le point ira à l'équipe A.
- À la fin de la manche, les équipes inversent de rôle. Ainsi l'équipe B devient les défenseurs du drapeau et ceux de l'équipe A deviennent les voleurs. Tous les joueurs éliminés au cours de la manche reviennent dans le jeu. On recommence au début de la manche.
- L'équipe qui accumulera le plus de points au cours de la récréation gagnera la partie.

La marelle éducative

Nombre de joueurs	Diviser la classe en deux groupes.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Chaque élève aura déjà préparé des questions relatives à des thèmes variés (droits des enfants, pollution...), ou qui ont rapport avec ce qu'ils ont déjà vu en classe (langue, maths, histoire...)
Déroulement ou règles	<p>Numéroter les élèves de 1 à 8 pour une marelle de 8 cases (si les élèves sont nombreux, répéter un même numéro plus d'une fois).</p> <p>On commence à jouer : après avoir fini de jouer la première case de la marelle, et avant de passer à la deuxième case, répondre à la question posée par l'élève de l'équipe adverse, et qui a le numéro correspondant à la case jouée. Si on répond juste, on passe à la case suivante sinon le deuxième groupe aura à jouer à son tour.</p> <p>Un joueur qui ne peut répondre à une question, choisira quelqu'un de son groupe pour le faire.</p> <p>L'équipe qui gagne est celle qui a fini toutes les cases de la marelle, ou qui a dépassé l'autre au moment de l'arrêt du jeu.</p>

Le Boula-Boula

But du jeu	Ne pas se faire toucher par le Boula-Boula.
Nombre de joueurs	Vingt joueurs.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Aucun.
Terrain ou espace de jeu	Un grand terrain pour courir.
Déroulement ou règles	<ol style="list-style-type: none">1- Imaginez-vous dans un cimetière. Tous les élèves sont couchés et font les morts.2- L'animatrice choisit un gardien du cimetière qui est retiré du groupe.3- Les élèves doivent absolument fermer les yeux. Ensuite, l'animatrice circule dans le cimetière et touche la tête d'un élève. Il devient alors un Boula-Boula. Il doit rester couché.4- L'animatrice fait entrer le gardien du cimetière.5- Celui-ci réveille les morts en les touchant sur la tête. Les élèves réveillés font les zombies en marchant bras devant dans le cimetière.6- Lorsque le gardien réveille le Boula-Boula, celui-ci crie "Boula-Boula" et doit toucher le plus d'élèves possible en une minute. Les prisonniers se retirent. Ensuite, on compte le nombre de prisonniers et on recommence une autre partie. Tous les élèves reviennent au jeu.

Renards-vipères

Nombre de joueurs	Trois équipes de 8 à 15 joueurs.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Foulards de 3 couleurs, plots pour marquer le refuge de chaque équipe.
Déroulement ou règles	<p>Chaque équipe, basée rapidement dans leur refuge, a prise sur la seconde et est vulnérable vis-à-vis de la troisième. Ainsi, les renards prennent les poules qui prennent les vipères qui prennent les renards.</p> <p>Les prises se font par toucher de la main (double frappe).</p> <p>Les membres de chaque équipe peuvent se réfugier dans leur propre camp.</p> <p>Un joueur qui a pris un adversaire doit l'accompagner dans la prison de son camp et ne peut être touché durant le trajet.</p> <p>Les prisonniers peuvent faire une chaîne à partir de leur prison pour être tous délivrés lorsqu'un partenaire vient toucher le bout de la file. Le délivreur peut être touché à son tour, alors que les délivrés doivent passer par leur camp pour pouvoir rejouer.</p> <p>Gain de la partie : le jeu peut accidentellement s'arrêter lorsque tous les membres d'une équipe ont été faits prisonniers.</p> <p>Dans ce cas l'équilibre « écologique » est rompu et les autres équipes vont aussi mourir, faute de subsistance. Lorsque le jeu est compris par l'ensemble des joueurs, il se déroule, la plupart du temps, sans fin, par autorégulation.</p>

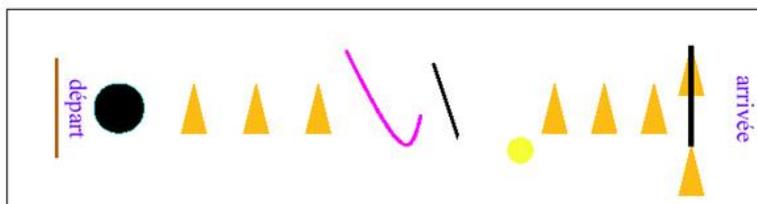
Les supers chronos (Défi extrême)

Nombre de joueurs Deux équipes de quatre joueurs.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Matériel requis

- * 8 cônes
- * 1 bâton de hockey par équipe
- * 2 bâtons de 1 mètre par équipe
- * 1 corde à danser par équipe
- * 1 petite balle par équipe
- * 1 gros ballon dur par équipe



**Déroulement
ou règles**

- 1- Les équipes s'affrontent et partent au même moment.
- 2- Tu mets un gros bâton derrière ton cou.
- 3- Tu fais passer le ballon entre les cônes avec les pieds.
- 4- Tu déposes ton bâton.
- 5- Tu sautes à la corde à danser trois fois.
- 6- Tu déposes la corde à danser.
- 7- Tu prends le bâton de hockey et tu contournes les trois cônes.
- 8- Tu passes la balle en dessous du petit pont.
- 9- Le deuxième joueur part lorsque le premier arrive à la ligne d'arrivée.
- 10- L'équipe gagnante est celle où tous les joueurs ont fait la course et qui termine la première.



Les supers chronos (Hockey spécial)

Nombre de joueurs Deux joueurs qui s'affrontent chacun leur tour.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

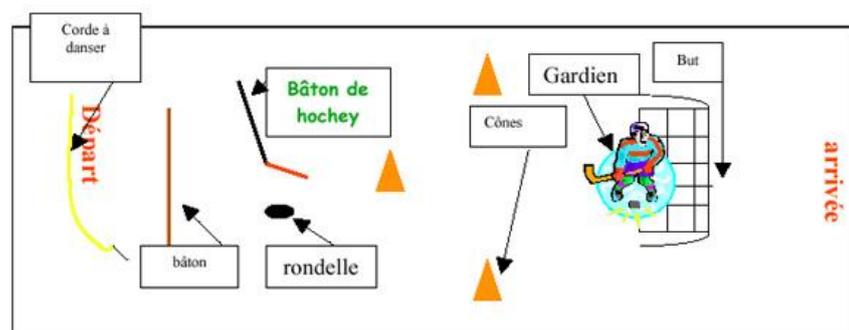
Matériel requis

- * Une corde à danser
- * Un bâton
- * Une rondelle ou une balle
- * Un bâton de hockey
- * Trois cônes
- * Un bâton de gardien
- * Un but



Déroulement ou règles

- 1- À la ligne de départ, tu sautes 2 fois avec la corde à danser.
- 2- Tu tournes 5 fois le bâton avec ta tête.
- 3- Tu prends le bâton de hockey et tu contournes les trois cônes.
- 4- Tu tires au but avec la balle et tu essaies de contourner le gardien. Si tu fais entrer la balle dans le but, tu obtiens un point.
- 5- C'est au tour de l'autre joueur et ainsi de suite.
- 6- Il y a 6 parties. Le joueur qui fait le plus de points gagne.
- 7- Si la partie est nulle, il y a une prolongation.



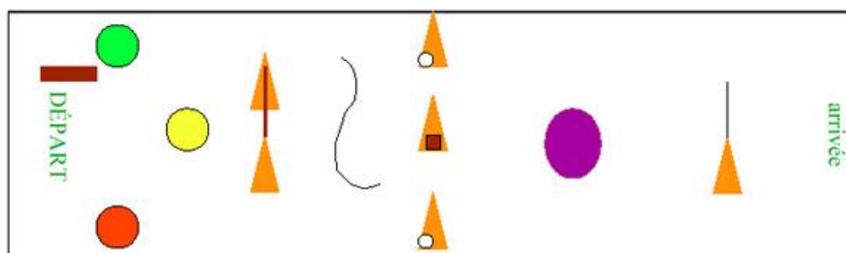
Les supers chronos (Le relais de la grenouille)

Nombre de joueurs Deux joueurs qui s'affrontent chacun leur tour.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Matériel requis

- * 6 cônes
- * 2 bâtons
- * 1 ballon pour sauter
- * 1 corde à danser
- * 3 cerceaux
- * 1 chronomètre



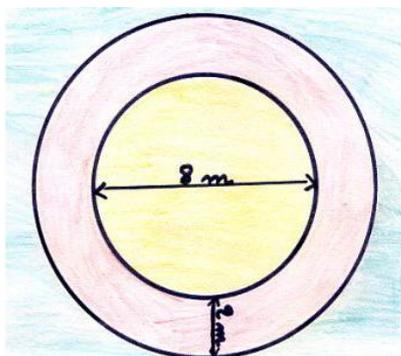
**Déroulement
ou règles**

- 1- L'arbitre part le chronomètre.
- 2- Tu sautes dans les trois cerceaux placés en forme de triangle avec un cylindre dans tes mains.
- 3- Tu sautes par dessus un ballon.
- 4- Tu sautes à la corde à danser trois fois et tu gardes le cylindre dans tes mains.
- 5- Tu choisis un des cônes placés devant toi, qui cachent des balles et un cylindre. Si tu choisis celui où il y a les balles, la course est terminée et tu es éliminé. Si tu choisis celui où il y a le cylindre, tu continues la course.
- 6- Avec le ballon sauteur, tu sautes trois tours sur toi-même.
- 7- Tu mets les deux cylindres dans le bâton placé dans un cône.
- 8- L'arbitre arrête le chronomètre et note le temps.
- 9- Le deuxième joueur part.
- 10- Le gagnant est celui qui a le meilleur temps.



Alésia

But du jeu	Romains et Gaulois doivent se toucher. L'équipe qui a le plus de joueurs à la fin a gagné.
Nombre de joueurs	La classe divisée en deux avec des équipes équilibrées.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Deux ballons.
Terrain ou espace de jeu	Un terrain avec des limites (voir plan).



	Camp des Romains
	Zone neutre
	Camp des Gaulois

Déroulement ou règles

Les Gaulois peuvent aller dans la zone neutre pour tirer sur un Romain (il possède un ballon) ou récupérer une balle morte. Dans les autres cas, ni les Romains ni les Gaulois ne pénétreront dans cette zone neutre.

Si le Gaulois est touché par un ballon (le ballon doit toucher directement une partie du corps), il devient Romain et joue le rôle du Romain. Dès que le ballon a touché la terre, le Gaulois peut s'en saisir sans risque pour lui. Il a alors deux possibilités:

- * il envoie le ballon le plus loin possible au pied (selon l'espace) ou à la main de façon à gagner du temps;

- * il peut pénétrer dans la zone neutre et tirer sur un Romain. Si un Romain est touché directement par la balle, il devient Gaulois et joue son rôle.

Rappel:

Il y a deux ballons, il peut y avoir des stratégies à mettre en place !

Variantes:

On peut commencer avec un ballon. On peut ne pas mettre de zone neutre.

Alésia*: C'est le nom d'une grande bataille entre Romains et Gaulois sous l'Antiquité.

Durée: Des matchs de cinq minutes.

Bonne chance!

La tomate

But du jeu	Ne pas laisser passer le ballon entre ses jambes.
Nombre de joueurs	De 5 à 30.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un ballon.
Terrain ou espace de jeu	À jouer sur un terrain plat.
Déroulement ou règles	<p>Comment jouer?</p> <ol style="list-style-type: none">1) Les enfants forment un cercle, ils écartent les jambes, les pieds doivent toucher ceux du voisin de droite et de gauche.2) Se pencher en avant, contre le bas, tendre les bras et joindre les deux mains afin de frapper le ballon pour le repousser.3) Le/la maître (ss) e fait rouler le ballon à l'intérieur du cercle.4) Les jambes écartées représentent un but et chaque enfant doit tenter de ne pas laisser le ballon franchir ce but. Pour cela, si le ballon arrive vers un enfant et qu'il va passer entre ses jambes, il le "frappe" avec ses mains jointes dans le sens inverse, contre l'intérieur du cercle. (Attention, le ballon doit toujours rester au sol!)5) Si le ballon passe entre les jambes d'un enfant, il n'a désormais le droit de se servir que d'une main pour repousser le ballon.6) Si le ballon passe une deuxième fois entre les jambes de cet enfant, il doit se retourner (faire dos au cercle) et peut utiliser à nouveau ses deux mains jointes pour repousser le ballon.7) Si le ballon franchit une troisième fois les jambes de ce même enfant, il reste retourné et n'a plus le droit qu'à une main pour repousser le ballon.8) Lorsque le ballon passe une quatrième fois entre les jambes de l'enfant, celui-ci est éliminé du jeu. <p>Variante plus courte:</p> <p>Si le ballon passe une fois entre les jambes de l'enfant, il ne peut repousser le ballon qu'avec une main.</p> <p>Si le ballon passe une deuxième fois entre les jambes de l'enfant, ce dernier est alors éliminé.</p> <p>Voilà! Nous espérons que ce jeu ne sera pas trop connu des autres classes... A bientôt!</p>

Jeu du loup

But du jeu

Les souris doivent aller chercher la nourriture (sac de fèves) dans la maison du loup et rapporter la nourriture dans leur maison sans se faire attraper par le loup.

Nombre de joueurs

Une classe.

Groupe d'âge

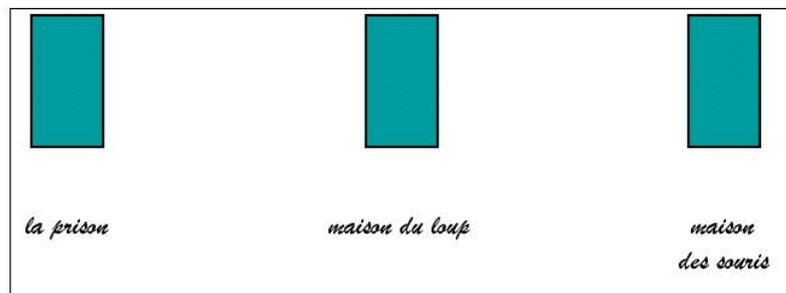
8 à 10 ans

Matériel requis

-des foulards
-des sacs de fèves

Terrain ou espace de jeu

Sur un terrain, il faut déterminer où se trouve la prison, la maison du loup et la maison des souris.



Déroulement ou règles

On met des sacs de fèves dans la maison du loup. On choisit un loup et les autres font les souris. Les souris mettent un foulard dans la ceinture de leur pantalon à l'arrière pour se faire une queue.

Les souris transportent un sac de fèves à la fois de la maison du loup à leur maison.

Le loup doit attraper les souris. Le loup ne peut pas attraper les souris lorsqu'elles sont dans leur maison ou dans la maison du loup. Pour les attraper, le loup doit leur arracher la queue. Le loup attrape une souris à la fois et va la mener à la prison. Il lui remet son foulard et la souris remet sa queue. Lorsqu'elle se fait délivrer, elle peut repartir. Les souris peuvent délivrer leurs amis en prison. Elles doivent les toucher pour les faire sortir de la prison. Le loup ne peut pas attraper une souris qui est en train de délivrer une autre souris. Il doit attendre qu'elles soient sorties de la prison.

Le jeu se termine lorsque tous les sacs de fèves sont rendus dans la maison des souris ou que toutes les souris sont en prison. On change de loup et on recommence.

Variante:

Le loup pourrait laisser le foulard dans sa maison. La souris qui délivre la souris qui est en prison doit aller la porter en sécurité dans leur maison et aller par la suite chercher le foulard dans la maison du loup sans se faire prendre. Ensuite, elle va le porter à la souris.

Ballon diamant

Nombre de joueurs	Deux équipes de 15 à 20 joueurs.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un ballon et un cône.
Terrain ou espace de jeu	Trois zones : zone rouge et zone bleue aux limites extrêmes du terrain (zone d'équipe) et zone verte au centre du terrain (zone d'attaque). Le cône et le ballon sont placés à un mètre en avant du secteur bleu.
Déroulement ou règles	<ul style="list-style-type: none">* Le début de la partie se fait par un tirage au sort pour connaître l'équipe qui commencera dans la zone rouge.* Pour commencer la partie, les deux équipes sont dans leur zone respective, l'arbitre donne un coup de sifflet en levant les bras.* Les joueurs de la zone rouge qui dépassent la limite de leur zone sont obligés de sortir pour retirer un joueur adverse, sinon ils sont retirés du jeu.* Un joueur de la zone rouge qui sort dans la zone verte, doit obligatoirement toucher un joueur de l'équipe adverse dans la zone verte, sinon ce même joueur est retiré du jeu.* Après chaque sortie d'un joueur de la zone rouge, ce joueur peut retirer un seul joueur de l'équipe. Le joueur doit retourner dans la zone rouge avant de faire une seconde poursuite. Un joueur ne peut pas faire un retrait lorsqu'il revient dans la zone rouge.* Pour arrêter le jeu, les arbitres doivent lever un bras au-dessus de la tête et donner trois petits coups de sifflet.* Pointage : une partie est gagnée lorsqu'un ou des joueurs réussissent à rapporter le ballon dans la zone bleue sans avoir été touché par aucun joueur de l'équipe de la zone rouge.* Pour une identification plus facile des joueurs, une des deux équipes devra porter un dossard.* Pointage : deux points, si on réussit une passe et trois points, si on réussit deux passes.* La partie sera gagnée par l'équipe qui aura cumulé le plus de points durant les manches, après le passage équitable des deux équipes dans la zone bleue, selon le temps alloué pour la partie.* Si deux joueurs de la zone rouge poursuivent un adversaire, le premier qui touche ce joueur pourra retourner dans la zone rouge, l'autre devra sortir du jeu, à moins qu'il puisse toucher un autre adversaire dans la même poursuite. À ce moment-là, les deux joueurs pourront retourner dans la zone rouge.* Si le joueur qui a volé le diamant se fait toucher dans la zone verte, le ballon revient sur le cône, le joueur est retiré et la partie continue.* La ligne du côté ne compte pas.* Les joueurs doivent avoir les deux pieds dans la zone pour être protégés.* Comme on le fait au jeu du drapeau, on peut rentrer à la ligne, se placer dans la zone protégée et attendre le moment propice pour prendre le ballon. Une variante de ce jeu est présentée au numéro 304

Les hommes des cavernes attaquent les Trolls

But du jeu Il faut que les joueurs (TROLLS) évitent de se faire toucher par les HOMMES DES CAVERNES.

Nombre de joueurs Quinze et plus...

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Matériel requis Quatre ballons et un sifflet.

Terrain ou espace de jeu Illimité.

Déroulement ou règles Les règles:
Il faut déterminer 4 joueurs qui auront le rôle des HOMMES DES CAVERNES. Tous les autres joueurs seront des TROLLS sauf 1 qui sera choisi par le professeur en secret et qui sera le TROLL-MYSTÈRE.

Les TROLLS sont des joueurs qui se promènent sur tout le terrain et qui peuvent se cacher, au besoin, derrière un arbre, sous un buisson, etc..

Les HOMMES DES CAVERNES doivent essayer de devenir un TROLL en touchant les joueurs (TROLLS) qui n'ont pas de ballon. Le TROLL-MYSTÈRE est celui qui met fin à la partie. (Lorsque le professeur choisit le TROLL-MYSTÈRE, il lui remet un sifflet discrètement.

Le jeu :

Les 4 HOMMES DES CAVERNES se promènent sur le terrain et essaient de lancer leur ballon sur les TROLLS. Si un TROLL attrape le ballon sans l'échapper, le joueur qui était HOMME DES CAVERNES gardera son rôle... Si le TROLL échappe le ballon ou se fait toucher par le ballon, les 2 joueurs changent de rôle. Le TROLL devient HOMME DES CAVERNES et doit maintenant toucher un autre TROLL avec le ballon.

Les TROLLS n'ont jamais le droit de toucher au ballon... sauf pour l'attraper en cas "d'attaque".

Les 4 HOMMES DES CAVERNES bougent en même temps, continuellement, sur le terrain et il est permis, aux TROLLS de se cacher quelques instants pour éviter d'être attaqués par les hommes des cavernes. Lorsque le ballon se retrouve dans les mains du TROLL-MYSTÈRE ou que celui-ci se fait toucher par le ballon, il sort son sifflet et siffle pour mettre fin à la partie.

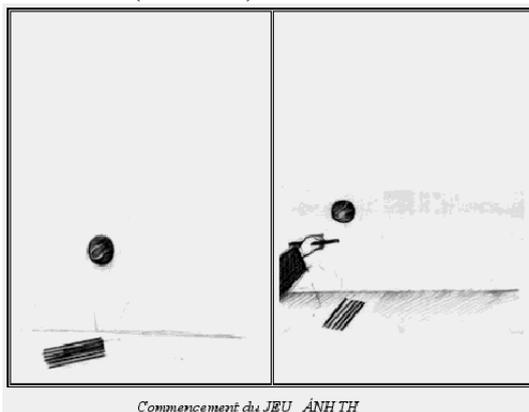
Défi :

Jouez à ce jeu dans de la neige fraîchement tombée... Que de plaisir... surtout s'il y en a une bonne quantité...

Sortez vos raquettes au besoin !

Jeu populaire du Viet-nam: ánh th

But du jeu	Jouer avec la balle et les bâtonnets.
Nombre de joueurs	Équipe de deux.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	- 6 bâtonnets en bambou de 25cm en longueur (le diamètre est environ de 0,5 cm) - une balle (de tennis)



Terrain ou espace de jeu



Déroulement ou règles

Règlements :

1ère séance :

Dans la même main, tenir et la balle et les 6 bâtonnets (ou sticks), lancer la balle en l'air et le temps de la recueillir, poser par terre les 6 bâtonnets. Cette étape consiste à reprendre en main les bâtonnets un à un, à chaque lancement de la balle.

2e séance :

Les gestes sont les mêmes que dans la 1ère séance sauf que cette fois-ci les bâtonnets sont pris 2 à 2 à chaque lancement de la balle.

3e séance :

Les bâtonnets sont pris 3 à 3..... et ainsi de suite jusqu'à la 6e séance.

Jeu du "Khúm" : poser les 6 bâtonnets par terre en un petit tas. Lancer la balle et prendre 3 sticks à la fois, lancer la balle à nouveau pour prendre les 3 restants.

Jeu du "Khíu" : 2 sticks à la fois pour chaque lancement.

Jeu du "Gang" : en 3 ou 4 sticks, faire une figure sur le sol en lançant la balle. Puis lancer la balle à nouveau et prendre ces 3 ou 4 sticks à la fois.

Jeu du "C_u" : prendre 4 ou 5 sticks, les poser tour à tour au dos de la main, entre les dents, sous l'aisselle, par terre. Lancer la balle, les prendre tous à chaque fois et les remettre dans la main avec les sticks restants.

Jeu du "Giã" : prendre 3 sticks dans chaque main, imiter les coups du pilon, 3 coups pour chaque lancement.

Jeu du "_ng" : les sticks sont dans la même position que dans le "Giã", mais à

chaque lancement de la balle, les sticks de la main droite viennent frapper ceux de la main gauche (6 lancements).

Jeu du “G_t” : les sticks sont dans la même position que dans le “Giã” et le “_ng” sauf qu’à chaque lancement de la balle, le bout des sticks de la main droite caresse les sticks de la main gauche (Les gauchers font le contraire).

Jeu du “Sanh” : les sticks sont dans la même position que dans le jeu précédent mais cette fois-ci, à chaque lancement de la balle, les 2 bouts des sticks de la main gauche frappent ceux des sticks de la main droite en 3 paires.

Jeu du “Chuy_n” : rassembler les sticks en un seul faisceau, faire la culbute du faisceau 12 fois, chaque culbute va avec un lancement de la balle (1 culbute = un changement momentané de main avec un virevolte du faisceau dans le sens de la longueur).

À chaque fois, dire les paroles suivantes. Une culbute compte une paire.

Deux culbutes comptent deux paires.

.....
Six culbutes comptent six paires

Une culbute de plus pour en faire 13.

Passer de main une 13e fois.

(Les paroles prononcées)

Le pont est franchi, retires les planches, dévissons les clous ;

Le pont de bambou vacille.

Qui veut s’élever prend la chaise.

Qui veut s’abaisser prend le tabouret bas.

Qui veut être pourpre met du rouge.

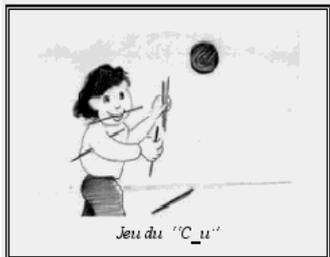
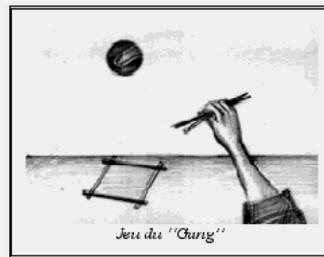
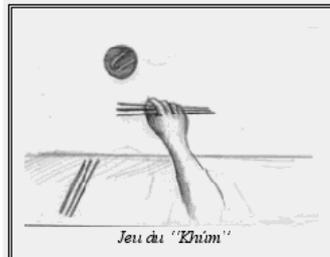
Qui veut être jaune se met du safran.

Allons chez tante Hu_ (Lys)

Rentrons chez tante Lan (Orchidée).

Après cela, poser tous les bâtonnets à terre. Prendre un à un, frapper tour à tour les 2 bouts à terre, verticalement. Puis prendre le faisceau à 2 mains, frapper horizontalement le faisceau à terre. À la fin, c’est l’adversaire qui doit tendre le jarret pour y être frappé du faisceau.

Le joueur qui arrive au terme de toutes les étapes, gagne.





La phrase mystérieuse

But du jeu	Découvrir et mettre dans l'ordre une phrase cachée. Principe de la gamelle amélioré.
Nombre de joueurs	De 4 à +50.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Papier crépon de 3 couleurs différentes, ciseaux. Feuille de papier, carton, feutre. Un ballon
Terrain ou espace de jeu	Dans une forêt (plus de caches), dans un parc arboré ou dans la cour (si on peut se cacher).
Déroulement ou règles	<p>Préparation du jeu</p> <ul style="list-style-type: none">* On commence par définir le chat qui sera " le gardien de la phrase ".* On définit des limites de jeu. On définit le périmètre du gardien (2 à 3 mètres).* On pose le ballon au sol au milieu du périmètre.* Ensuite, on divise le reste des joueurs en trois équipes équitables. Ils seront les " Elfes de la vallée ". On donne une couleur de crépon à chaque équipe et chaque elfe doit porter " visiblement " un morceau de crépon sur lui.* Dès qu'ils sont reconnaissables, les elfes partent se cacher dans la forêt.* Le gardien pense à une phrase (assez longue) qu'il fractionne en plusieurs morceaux. Il écrit ces morceaux de phrase sur des feuilles de papier (de 3 à 10 pour compliquer le jeu).* Une fois ceci fait, il pose les feuilles (qui peuvent être cartonnées) devant lui (à 3m) face contre terre de sorte que les elfes ne puissent voir leur contenu. Le jeu peut alors commencer. <p>Déroulement du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none">* Les elfes vont devoir se rapprocher du " gardien de la phrase ", et, sans se faire voir par lui, aller vers la feuille de leur choix le plus discrètement possible et la retourner pour en lire le contenu. Ensuite, ils reposent la feuille face contre terre.* Ils repartiront alors dans leur cachette avec une partie de la solution. Ils tenteront alors de réfléchir à la phrase. Plus les elfes iront soulever de feuilles, plus ils auront de chances de reconstituer la phrase.* Si un elfe est vu par le gardien. Il est nommé par celui-ci et devient prisonnier.* Le gardien, dès qu'il voit et reconnaît un elfe, doit venir taper sur le ballon (avec le pied ou la main) et dire " vu X " et précise l'endroit où X a été repéré. Celui-ci sort alors de sa cache.* Les elfes qui ont été appelés, sont prisonniers du gardien et ne peuvent plus participer au jeu pour l'instant.* Pour les délivrer, il faut qu'un elfe vienne toucher le ballon, sans être repéré, et dire " délivrance ".* A ce moment-là, les elfes de son équipe, et seulement eux, sont délivrés et peuvent donc continuer leur quête.* Quand un elfe vient retourner un morceau de la phrase, il est impossible, au gardien, de le faire prisonnier à partir du moment où il a touché la feuille (principe des bases au base-ball). Par contre, il est impossible, à l'elfe, de venir délivrer ses coéquipiers.* Il retourne alors dans la forêt essayer de former la phrase avec le morceau lu.* La première équipe qui trouve la phrase, vient la proposer au gardien en faisant un signe de " pause ". Si celle-ci est correcte, l'équipe remporte la manche.* Le gardien change la phrase et on recommence le jeu ou alors, on change de gardien.



Plan du jeu

Variantes :

- * On peut compliquer le jeu en mettant plusieurs phrases écrites sur le sol (en prenant soin d'écrire ces phrases avec des couleurs différentes pour que l'on puisse les distinguer).
 - * On peut limiter le jeu en définissant que les prisonniers ne seront pas libérables.
 - * On peut mettre les feuilles, avec les morceaux de phrases, dans des endroits à chercher : arbres, sous les feuilles etc.. (ce qui complique la tâche des elfes).
- Avec ces explications, nous vous souhaitons de bonnes parties.

La balançoire-ballon

But du jeu

Attraper la balle.

Nombre de joueurs

Des équipes.

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

Ballons et balançoires.

Déroulement
ou règles

Règles:

1. Faire autant d'équipes que de balançoires disponibles.
2. Un enfant va sur la balançoire.
3. Les autres enfants de la même équipe se placent une moitié devant la balançoire et l'autre moitié derrière.
4. Les premiers joueurs des deux colonnes doivent passer le ballon sous la balançoire sans que l'enfant qui est sur la balançoire ne la touche avec ses pieds.
5. Si l'enfant la touche, il laisse sa place à l'enfant qui a lancé la balle (il va derrière sa colonne).
6. On fixe à l'avance le temps pour le jeu car il n'y a pas de gagnants ou de perdants.



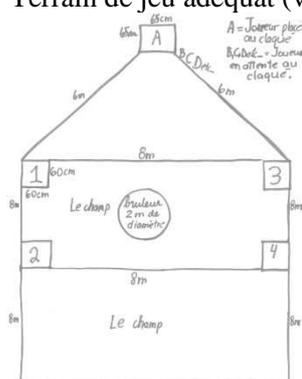
Ballon brûlé

Nombre de joueurs Deux équipes équivalentes

Groupe d'âge 11 à 12 ans

Matériel requis Ballon.

Terrain ou espace de jeu Terrain de jeu adéquat (voir plan)



Déroulement ou règles

- 1- Une équipe va au claquer et l'autre va à la surface de jeu défensive.
 - 2- L'équipe au claquer se place en file indienne.
 - 3- L'équipe de la défensive doit se choisir un brûleur. C'est cette personne qui devra attraper le ballon dans la zone indiquée sur le plan, pour éliminer les joueurs.
 - 4- 3 façons d'éliminer les joueurs :
 - A) Ballon attrapé au vol par un joueur de la défensive.
 - B) Ballon attrapé par le brûleur, avant que le claqueur n'atteigne un but.
 - C) Frapper 3 fois à l'extérieur des limites du jeu.
 - 5- Lorsque le joueur claquer le ballon dans la zone défensive, il doit immédiatement courir vers un but.
 - 6- Lorsque le ballon atterrit dans la zone défensive, les joueurs doivent tout de suite remettre le ballon au brûleur afin de l'éliminer.
 - 7- Pour retourner au claquer, tous les joueurs de l'équipe doivent être éliminés. Variante : Après 3 retraits, on change d'équipe.
 - 8- Il faut toucher le 4e but pour marquer 1 point.
 - 9- Lorsque le ballon est attrapé au vol, les joueurs qui sont sur les buts doivent y rester pour ne pas se faire éliminer.
 - 10- Il ne faut pas être plus que 5 joueurs sur un but sinon, tous les joueurs sont éliminés.
 - 11- Si le joueur en course touche volontairement le ballon, ce joueur est éliminé.
- Variantes :
- On ne claquer pas le ballon mais on le lance (le ballon doit cependant dépasser une ligne placée devant le cercle du brûleur).
 - On place les buts comme au baseball, le quatrième but étant le marbre.
 - On fait une zone de « circuit » dans le fond du terrain, l'élève peut ainsi vider les buts.
- Suggestions :
- Placer une personne de l'équipe adverse juste à côté du claqueur, comme le receveur au baseball, pour que l'équipe au claquer ne fasse pas de faux coups (frapper le ballon vraiment pas fort pour qu'il reste loin du brûleur).
 - Élargir les limites pour que ce soit plus facile de frapper en dedans du terrain.

Béret-ballon-cloche-pied

But du jeu

Réussir à marquer 5 points.

Nombre de joueurs

Deux équipes en nombre égal d'au moins 6 joueurs et un arbitre.

Groupe d'âge

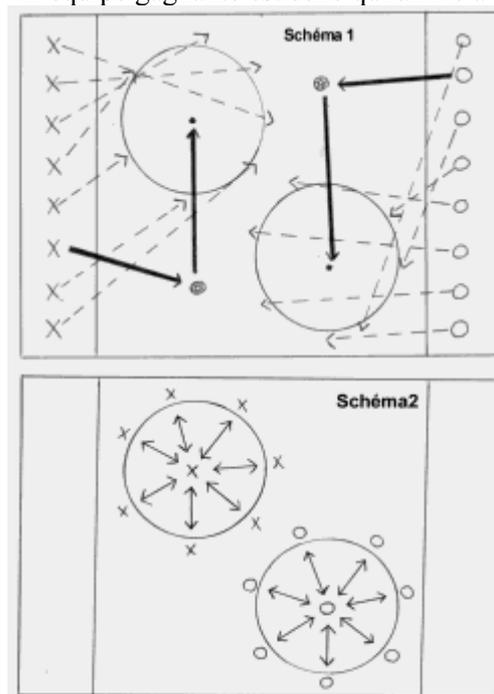
8 à 10 ans

Matériel requis

Deux ballons et deux cerceaux.

Déroulement ou règles

- Chaque équipe se place dans son camp.
- Il y a un ballon au centre d'un cerceau pour chaque équipe.
- Quand l'arbitre appelle un numéro, chacun des deux joueurs ayant ce numéro va chercher le ballon à cloche-pied.
- Dès que cette personne a le ballon entre les mains, chaque membre de l'équipe doit aller se placer à cloche-pied autour de son cerceau. (schéma 1)
- Celui ou celle qui a le ballon dans les mains vient se mettre à l'intérieur de son cerceau et passe le ballon à chaque personne de son équipe. (schéma 2)
- Ensuite le joueur qui a le ballon le remet où il était au départ et retourne dans son camp.
- Les autres joueurs de l'équipe rejoignent leur camp le plus vite possible.
- La première équipe arrivée marque un point.
- L'équipe gagnante est celle qui arrive à 5 points.



Les loups et les moutons

But du jeu

Le loup doit attraper tous les moutons de l'équipe adverse. C'est lorsque qu'il n'y a plus de moutons d'une couleur que l'autre équipe a gagné.

Nombre de joueurs

Il faut deux équipes de nombre égal de joueurs.

Groupe d'âge

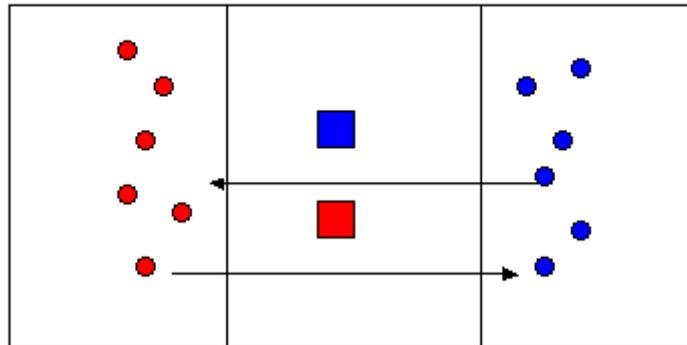
8 à 10 ans

Matériel requis

- Une craie
- Dossards de 2 couleurs différentes

Terrain ou espace de jeu

Il faut délimiter le terrain à l'aide de la craie.



Déroulement ou règles

- * Chaque équipe prend une couleur de dossard.
- * Dans chaque équipe, on choisit un loup.
- * Dans chaque équipe, les élèves ont un numéro attribué, sans que les loups entendent.
- * Les numéros sont les mêmes pour les deux équipes.

Règles :

- * Les loups se trouvent sur leur territoire et n'ont pas le droit d'en sortir.
- * Les loups doivent appeler chacun leur tour un numéro au hasard.
- * Les moutons de chaque équipe portant ce numéro doivent traverser le territoire des loups et passer dans le camp adverse où ils gardent le même numéro.
- * Le loup rouge doit toucher les moutons bleus et le loup bleu doit toucher les moutons rouges.
- * Les moutons touchés sont éliminés et sortent du terrain.
- * Les moutons n'ont pas le droit de feinter, et doivent traverser dès que leur numéro est appelé.

Suggestion : Ne faudrait-il pas que se soit une personne extérieure au jeu qui annonce les numéros?

Jeu du drapeau

But du jeu

Réussir à voler le drapeau sans se faire toucher.

Nombre de joueurs

Minimum 4, Maximum 15 par équipe.

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

- une planche de bois avec un trou au milieu
- un bâton qu'on entre dans le trou et il faut qu'il penche vers l'équipe qui essaye de le voler.
- un foulard qu'on accroche au bout du drapeau.
- ou un cône avec un foulard au bout.

Terrain ou espace de jeu

Un grand terrain.

Déroulement ou règles

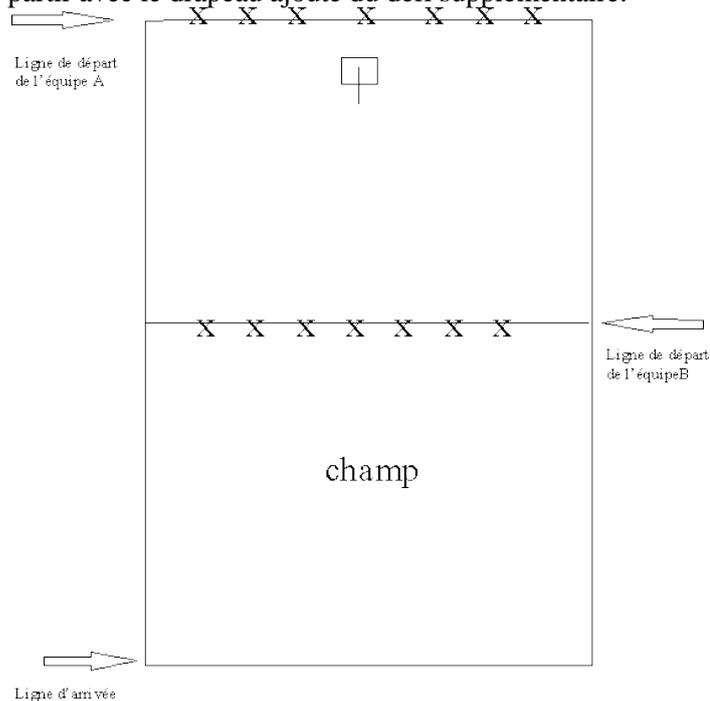
Il y a 2 chefs : le premier chef choisit un joueur et ça continue à tour de rôle. Quand les équipes sont faites, l'équipe du deuxième chef s'en va au champ (voir dessin) et la partie commence.

L'équipe qui est au champ essaye de voler le drapeau sans se faire toucher. Si quelqu'un le vole et qu'il se fait toucher le point va à l'équipe adverse et les équipes changent de côté.

Si un membre de l'équipe B réussit à traverser la ligne de l'équipe A sans se faire toucher il peut voler le drapeau dans ce sens (même sens que l'équipe A). Cependant, vous n'êtes pas obligé de rentrer pour le voler.

Les membres de l'équipe A doivent rester sur leur ligne. Si un des membres quitte la ligne pour aller toucher un des membres de l'équipe B et qu'il en touche un, celui-ci est éliminé; s'il ne touche personne, c'est lui qui est éliminé.

Suggestion : Utiliser plus qu'une " mouche ", donc 2 ou plus qui essaient de partir avec le drapeau ajoute du défi supplémentaire.



Questions, réponses :

- Est ce que l'équipe du deuxième chef est l'équipe B?

oui

- Vous dites qu'un membre de l'équipe B qui réussit à traverser la ligne de l'équipe A sans se faire toucher, peut voler le drapeau dans ce sens. S'il a dépassé la ligne de l'équipe A, doit-il revenir en arrière pour voler le drapeau? Il n'est pas obligatoire de revenir avec son équipe, il peut le voler à partir de la ligne de l'équipe adverse.

- Que voulez-vous dire par même sens que l'équipe A?

Nous voulons dire qu'à partir de la ligne de l'équipe A, on peut le voler.

Comme si vous étiez dans l'équipe A mais à la place d'aller toucher les membres de l'équipe B, on vole le drapeau en partant de cette ligne.

- Que voulez-vous dire par " vous n'êtes pas obligés de rentrer pour le voler " ?

Nous voulons dire que même si vous ne traversez pas la ligne de l'équipe A, vous pouvez le voler. Comment ?

Vous avancez jusqu'au drapeau et vous le volez sans vous faire toucher.

- À quoi sert le chef de l'équipe et pourquoi choisit-il un joueur? Quel est le rôle de ce joueur?

Nous fonctionnons toujours de la même façon, c'est-à-dire qu'avant de débiter le jeu, nous choisissons deux chefs (A et B) pour former les équipes. Les chefs choisissent leurs joueurs à tour de rôle. Après, le chef n'a plus de rôle, il fait partie de l'équipe tout simplement.

- Est-ce que les membres de l'équipe A ont le droit d'aller au champ?

Ils n'ont pas le choix s'ils veulent réussir à toucher un joueur de l'équipe B. Si un joueur A décolle de sa ligne, il doit aller toucher un joueur B en traversant le terrain derrière celui-ci pour le toucher. S'il le touche, le joueur B est " mort " (il sort du jeu) sinon, c'est le joueur A qui est " mort " (éliminé).

- Où doit aller le joueur qui a réussi à voler le drapeau pour gagner?

Il doit retourner à sa ligne (B) sans se faire toucher par un joueur de l'autre équipe.

- Comment sait-on que le joueur de l'équipe A est éliminé?

Aussitôt qu'un joueur de l'équipe A décolle de sa ligne, il doit toucher un joueur de l'équipe adverse sinon il est éliminé.

La forteresse

But du jeu

Le but du jeu est de capturer le roi ou la reine de l'équipe adverse en le touchant avec le ballon.

Nombre de joueurs

Deux équipes d'une dizaine de joueurs (+ ou -).

Groupe d'âge

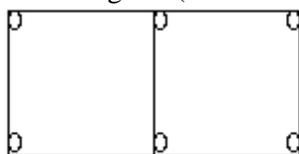
tous

Matériel requis

- * 1 ballon
- * 6 cônes
- * 1 terrain assez grand (environ 20 m X 10 m)

Terrain ou espace de jeu

Les 6 cônes sont répartis de manière à former 1 grand rectangle comprenant 2 sections égales (forteresses). Limites à ne pas dépasser.



Forteresse A Forteresse B

Déroulement ou règles

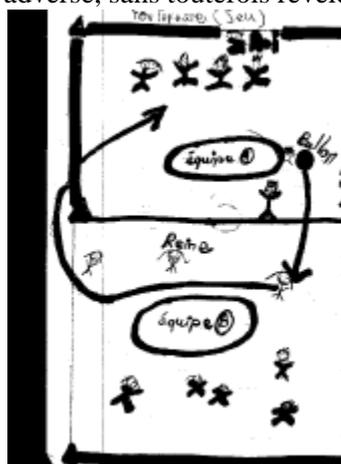
* Chaque équipe doit déterminer 1 roi ou 1 reine de la forteresse (au hasard, à tour de rôle, en caucus ou autre méthode). Ce choix ne doit pas être révélé à l'autre équipe. C'est un secret.

* Le but du jeu est de capturer le roi ou la reine de l'équipe adverse en le touchant avec le ballon.

Une équipe doit tirer le ballon en 1°. Le roi est touché lorsque le ballon le frappe et tombe par terre ensuite. Si le roi n'échappe pas le ballon, il n'est pas capturé.

* Lorsqu'une équipe touche un joueur adverse, elle doit lui demander si il est le roi. Si c'est bien le roi, cette équipe vient de remporter la partie... Yes!

* Si ce n'est pas le roi, le joueur touché est capturé et doit se joindre à l'équipe adverse, sans toutefois révéler qui est le roi de son équipe d'origine!



Dessin de notre jeu.

Le kick-ball

But du jeu	L'équipe qui compte le plus de points.
Nombre de joueurs	Deux équipes de 10 joueurs et plus.
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	Un ballon et cinq coussins (buts).
Terrain ou espace de jeu	De préférence un terrain de balle-molle sinon, une cour d'école.
Déroulement ou règles	<ol style="list-style-type: none">1. Se diviser en deux équipes.2. L'équipe A : une personne à chaque but (trois buts) une personne pour rouler le ballon (lanceur) les autres placées dans le champ.3. L'équipe B se place en ligne pour frapper, chacun leur tour, le ballon qui leur est roulé.4. Le frappeur donne un coup de pied sur le ballon en l'envoyant le plus loin possible. S'il sort des limites du jeu par les côtés, c'est une " fausse balle ". Le frappeur doit recommencer. Quatre fausses-balles égalent un retrait!5. Le frappeur court ensuite vers le premier but. Le prochain frappeur se présente au marbre et essaie à son tour.<ul style="list-style-type: none">* Il ne peut y avoir qu'un seul joueur par but à la fois. Donc, le premier sera obligé de courir au deuxième but.6. L'équipe A, qui est dans le champ, doit attraper le ballon et l'envoyer au lanceur avant que le frappeur ait atteint son but.<ul style="list-style-type: none">* Si le ballon est attrapé en plein vol, sans qu'il ait touché par terre, le frappeur est retiré.* Si le ballon touche par terre, l'Équipe A doit envoyer le ballon au lanceur.* Si le lanceur attrape le ballon et touche son coussin avant que le frappeur ait franchit son but, le frappeur est retiré.7. Après avoir retiré 3 joueurs, les équipes changent de côté de jeu.8. L'équipe gagnante est celle qui réussira le maximum de points dans le temps alloué. <p>Amusez-vous bien! Ce jeu ressemble à la balle-molle.</p>

La balle au mur

Nombre de joueurs Pour ces jeux, il faut de deux à une dizaine de joueurs car si on est trop, ça ne va plus.

Groupe d'âge 11 à 12 ans

Matériel requis Pour ces jeux, il vous suffit d'une balle, évidemment, et un mur.

Déroulement ou règles

Règles: Il y a deux sortes de balle au mur:

1. Il y a la balle au mur où plusieurs personnes se collent à un mur et où quelqu'un shoote avec son pied ou avec sa main et les personnes collées doivent esquiver la balle. On peut se défendre avec les mains ou les pieds.
2. Il y a la balle au mur où il faut tirer la balle avec le pied chacun à son tour et ne pas la retoucher une deuxième fois. En tirant, on peut toucher un adversaire à condition que la balle retouche le mur. Evidemment le mur est délimité (sinon ce n'est pas marrant).



Suggestions :

1- Quand il reste un joueur contre le mur, le tireur a le droit à 3 essais pour le toucher, si il rate, le joueur contre le mur a gagné. Dans le cas contraire c'est le tireur qui a gagné.

2- Il faudrait donner un ordre et quand il y en a un qui oublie son tour, il est éliminé.

Variante :

Le but est de lancer le ballon contre le mur afin d'éliminer le joueur suivant qui est chargé de le rattraper. Il faut donc employer la force ou la ruse pour mettre hors de portée la balle. Succession de tirs forts pour éloigner du mur l'adversaire ou de tirs plus fins si celui-ci est très loin du mur. Si la balle s'immobilise, le joueur suivant est éliminé. S'il ne peut la relancer sur le mur, il est aussi éliminé. Ce jeu se joue avec les pieds et balle à terre.

On peut compliquer le jeu en traçant, sur le mur, une ligne horizontale à 20 ou 30 cm du sol, que le ballon devra dépasser à chaque tir.

Les voleurs de pierres précieuses

But du jeu	Rapporter la pierre précieuse cachée (ballon) de l'équipe adverse dans sa base.
Nombre de joueurs	2 équipes de 10 à 15 joueurs.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	<ul style="list-style-type: none">* 1 ballon rouge (Rubis)* 1 ballon bleu (Saphir)* 1 cerceau rouge (base des Rubis)* 1 cerceau bleu (base des Saphirs)* Des fanions (force) (bandes de tissus qu'on insère à l'arrière de notre pantalon)* au moins 2 fanions bleus par joueur de l'équipe des Saphirs.* au moins 2 fanions rouges par joueur de l'équipe des Rubis.
Terrain ou espace de jeu	Terrain vaste avec des cachettes.
Déroulement ou règles	<ol style="list-style-type: none">1. Chaque équipe doit aller cacher sa pierre précieuse (son ballon) sans tricher!!! Pas le droit de regarder l'autre équipe.2. Chaque équipe se choisit un emplacement central pour placer sa base (cerceau). Cette dernière est l'endroit où l'on doit aller se chercher une nouvelle force (un fanion) et où la pierre précieuse adverse doit être rapportée.3. Un signal est donné pour annoncer le début du jeu4. Les joueurs doivent aller à la recherche de la pierre précieuse adverse sans se faire enlever leur fanion (leur force).5. Si un joueur perd son fanion (sa force), il retourne à sa base s'en chercher un nouveau car sans fanion il ne peut enlever le fanion des adversaires ni aller chercher la pierre précieuse.6. En cours de partie, on peut organiser un échange de fanion avec l'adversaire si nous sommes à sec!7. Lorsqu'un joueur trouve et vole la pierre précieuse, il doit la ramener à sa base, sans faire de passe et sans perdre son fanion. S'il réussit, son équipe gagne, sinon c'est l'autre équipe qui gagne.

La forêt enchantée

But du jeu

Description des personnages :

- * Lutin : il essaie de toucher à tous les bûcherons.
- * Bûcherons : ils ne doivent pas se faire toucher par le lutin ou par les arbres.
- * Arbres : les arbres sont des bûcherons qui ont été touchés par le lutin ou par d'autres arbres.

Nombre de joueurs

1 classe.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Prévoir un dossard pour que le lutin soit plus visible.

Terrain ou espace de jeu

10m x 15m.

Déroulement ou règles

Tous les joueurs sont sur le terrain. Personne ne doit dépasser les limites sinon on devient un arbre. Le lutin doit toucher tout le monde (bûcherons) en se promenant dans le terrain. Lorsqu'un joueur est touché, il devient un arbre donc, ses pieds ne doivent plus bouger et il peut agiter ses branches (mains) afin de toucher les autres bûcherons. Les bûcherons doivent donc se sauver du lutin et des arbres. Le dernier bûcheron à ne pas avoir été touché soit par le lutin ou par tous les arbres, devient le lutin de la partie suivante.

Règles : Chacun doit bien respecter son rôle. Les arbres doivent bien agiter leurs branches et les bûcherons ne doivent pas faire semblant d'être des arbres.

Variante : Pour que la partie soit plus intéressante, on peut ajouter un lutin supplémentaire.

La balle aux chasseurs

But du jeu	Pour les chasseurs, toucher tout le monde; pour les joueurs ne pas être touchés.
Nombre de joueurs	Autant qu'on veut mais pas moins de 15 car sinon ce n'est pas marrant, et pas plus de 1000 car sinon on ne rentre pas dans le terrain et il manquera du matériel.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Ballons souples et des foulards.
Déroulement ou règles	<ul style="list-style-type: none">-Choisissez 1 ou plusieurs chasseurs.-Mettez un foulard autour du cou des élèves désignés pour les reconnaître.- Donnez-leur une balle.-Placez les autres joueurs autour des chasseurs.-Au signal, dispersez-vous dans le terrain.-Quand un joueur est touché, il devient chasseur. <p>Règles : Les chasseurs ne peuvent pas</p> <ul style="list-style-type: none">* faire plus de 3 pas avec la balle,* se faire des passes à la main <p>Interdiction de toucher la tête. Si elle est touchée, le joueur ne devient pas chasseur, il peut repartir.</p> <p>Ne pas dépasser les limites du terrain. Si la balle sort, 1 chasseur va la chercher et la ramène.</p> <p>Après que la balle ait fait un rebond, le joueur touché ne devient pas chasseur.</p> <p>Variantes :</p> <p>Quand un joueur est touché, il est glacé (il ne bouge plus). On peut le délivrer en passant sous les jambes.</p> <p>Jouer dans la forêt où on peut se cacher.</p> <p>Quand un joueur est touché, il est éliminé.</p> <p>Toucher avec la balle des parties précises du corps.</p> <p>Nous espérons que notre jeu va vous plaire.</p> <p>AMUSEZ VOUS BIEN!!!!</p>

Ballon capitaine

But du jeu

Passer la balle au capitaine.

Nombre de joueurs

10 ou plus

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Un ballon, des dossards et deux cerceaux.

Terrain ou espace de jeu

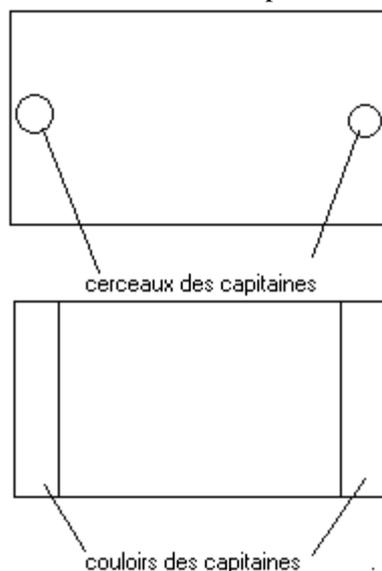
Cour ou terrain rectangulaire d'environ 25 m de longueur et 10 m de largeur.

Déroulement ou règles

Former deux équipes. Dans chaque équipe, on choisit les capitaines. Chaque capitaine se placera dans un cerceau à l'extrémité du terrain dans le camp adverse. On se fait des passes à la main pour essayer de donner le ballon au capitaine. Si l'équipe adverse arrête le ballon, c'est elle qui essaye de passer le ballon à son capitaine et vice versa pour l'autre équipe. Si le ballon touche le sol avant que le capitaine attrape le ballon, l'équipe (qui a passé le ballon au capitaine) n'a pas le point.

Fin du jeu : Le jeu se termine quand une équipe a 20 points.

Variante : Les capitaines ne sont plus dans des cerceaux mais chacun dans un couloir derrière le camp des adversaires, ils peuvent s'y déplacer.



Base-Aki

But du jeu

Faire plus de points que l'équipe adverse.

Nombre de joueurs

2 équipes de 5 ou 6 joueurs.

Une classe pourrait se diviser et utiliser toutes les surfaces de jeu du ballon-chasseur de la cour de récréation.

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

Un aki (un aki ou en anglais un " footbag " est une sorte de petite balle que l'on maintient le plus longtemps dans les airs en la frappant avec l'intérieur du pied)

Terrain ou espace de jeu

Un rectangle d'environ 7 mètres par 15 mètres. Les terrains de ballon-chasseur sont parfaits.

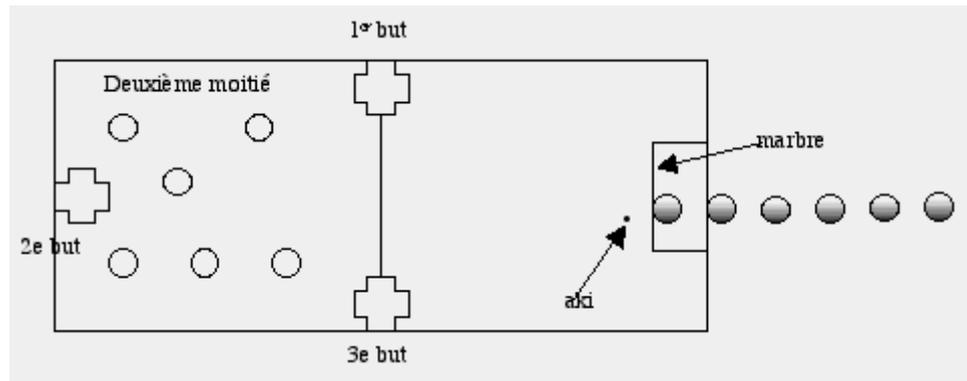


Déroulement ou règles

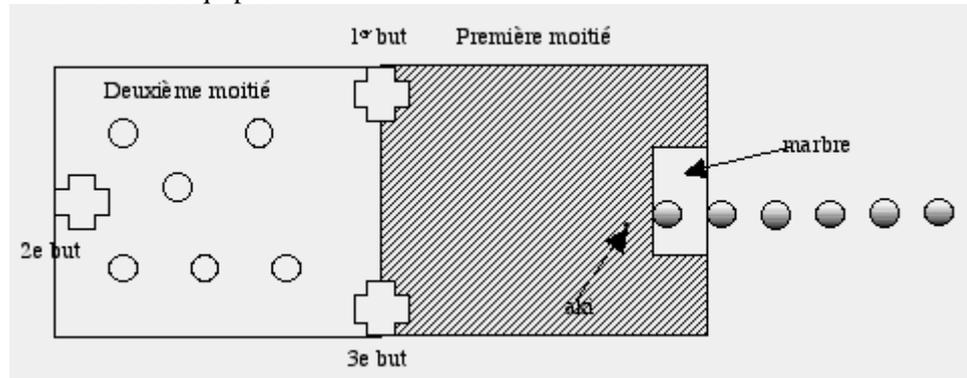
Ce jeu est une variante du baseball, moins connu dans les écoles d'Europe mais bien connu au Québec puisque nous avons une équipe dans la Ligue Majeure de Baseball, les Expos de Montréal.

Règles :

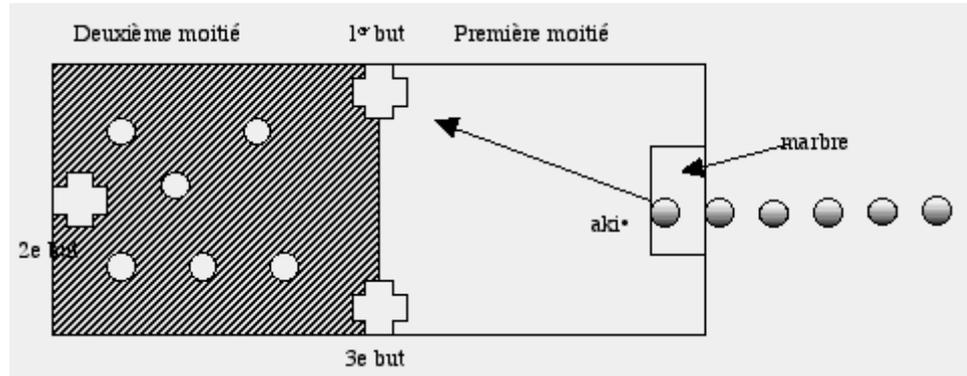
1. Il y a une équipe qui va au marbre en file indienne et l'autre équipe se place en défensive dans l'autre partie du terrain (voir schéma 1).
2. Le premier joueur de l'équipe qui est au marbre lance le aki dans les airs et le frappe comme un service au tennis mais avec la main ouverte (voir photo).
3. Si le aki tombe dans la première moitié du terrain ou à l'extérieur droit ou gauche, c'est une fausse balle. Le joueur doit recommencer. Si le joueur fait 3 fausses balles, il est retiré et on compte un retrait. (voir schéma 2)
4. Si le aki tombe par terre dans la deuxième moitié de terrain, il court au premier but. Le joueur avance d'un but à chaque fois qu'un coéquipier réussit un coup dans cette partie de terrain. Si le joueur finit par passer au 2e but, au 3e et revenir au marbre, alors il marque un point pour son équipe. (voir schéma 3)
Le joueur n'a le droit que de courir un seul but à la fois à moins qu'on frappe un circuit, ce qui vide les buts comme au baseball.
5. Si le aki tombe derrière la troisième ligne, c'est à dire dépassé la deuxième moitié de terrain, c'est un circuit. Tous les joueurs sur les buts font alors le tour des buts et marquent un point par joueur. (voir schéma 4)
Si le aki est attrapé derrière la troisième ligne, c'est un retrait.
6. Si le aki est attrapé directement par un joueur à la défensive, il est retiré et on compte un retrait.
7. À trois retraits les deux équipes changent de position. Et on continue à compter les points.
8. On continue ainsi jusqu'au son de la cloche, l'équipe gagnante est celle qui a le plus de points.



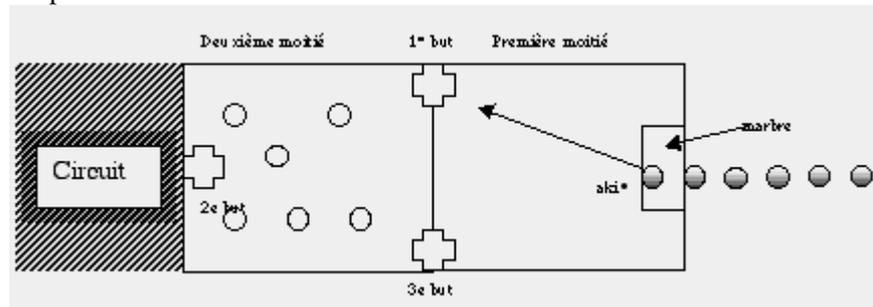
Placement des équipes



Retrait



Au premier but



Circuit

Questions, réponses :

- Qu'est-ce qu'on fait quand un défenseur laisse échapper la balle?

C'est un coup sûr et le joueur qui a frappé le aki peut se rendre au premier but.

- Quand un défenseur attrape la balle, le frappeur a-t-il trois chances comme pour les fausses balles?

Non, c'est un retrait.

Les quatre équipes ennemies

Nombre de joueurs Pour les joueurs il faut faire quatre équipes de nombre égal (4, 5 ou 6) avec chacune la couleur qui correspond à celle de leurs trois ballons.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Matériel requis Il faut pour faire le jeu, 4 paniers en cartons (ou autre) et aussi 12 ballons de 4 couleurs différentes (3 de chaque couleur).
Il faut tracer un cercle de un mètre de rayon autour de chaque panier.

Terrain ou espace de jeu Le terrain peut être une cour, un préau, une salle de sport...

Déroulement ou règles

LE PRINCIPE

Chaque équipe doit mettre les ballons de sa couleur dans chacun des paniers adverses. Elle doit le faire ballon après ballon. La première équipe à réussir gagne.

LES DEPLACEMENTS

On ne bouge pas avec le ballon.

LES PANIERS

On n'a pas le droit d'entrer dans le cercle du panier adverse pour marquer.

REMARQUES DU PROFESSEUR

C'est un jeu pour lequel les équipes doivent s'organiser. Elles doivent choisir qui et combien défendront leur propre panier. Combien et comment d'autres iront attaquer.

Les phases de jeu étant très courtes, il faut prévoir plusieurs parties. Ça laisse la possibilité aux équipes de changer de tactique.

Le ballon-fou

But du jeu

Les élèves se dispersent dans un espace donné (gymnase ou autre) et les personnes qui tiennent les ballons (sans bouger) tentent d'atteindre les autres joueurs.

Nombre de joueurs

Une classe.

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

4 ou 5 ballons et des élèves!

Déroulement ou règles

Il n'y a pas d'équipe. Une fois le ballon lancé, le joueur peut bouger. Si un ballon atteint un joueur et que ce joueur échappe le ballon, il (le joueur) doit s'asseoir à l'endroit où il a été touché.

Pour être délivré (revenir au jeu de façon active), le joueur assis doit attraper un ballon et le lancer sur quelqu'un en restant assis. Si ce quelqu'un échappe le ballon, alors il s'assoit à son tour et l'autre peut se relever.

Une autre façon de se délivrer est de réussir à toucher de la main un joueur distrait qui passe près de celui assis. Si cela arrive, le joueur assis se relève et l'autre s'assoit.

Le vainqueur est le dernier (2, 3, 4 selon vos goûts) qui reste debout.

Nous avons joué à ce jeu plus d'une fois et nous aimons vraiment cela. Attention pour ne pas entrer en collision avec d'autres joueurs, vous devez rester concentrés!!!

Variantes :

- Un joueur debout ne peut bouger sauf s'il fait rouler le ballon par terre pour s'approcher des joueurs qui se cachent souvent dans les coins et loin de l'action.
- Le joueur assis ne peut toucher à un joueur pour se délivrer.
- Le joueur assis peut lancer sur un joueur debout pour se délivrer mais il peut aussi passer son ballon à d'autres joueurs assis pour faire une chaîne et si le dernier joueur de la chaîne réussit à toucher à un joueur debout, tous les joueurs ayant participé à cette chaîne (la chaîne peut être de 2-3-4-5-6...joueurs) sont libérés mais si le dernier joueur vise quelqu'un et le manque, la chaîne tombe à zéro et c'est à recommencer. Ce règlement aide les personnes assises surtout celles qui n'ont pas un lancer fort et encourage l'entraide.
- Une période de jeu est de 3 minutes après quoi, tout le monde se relève et on recommence.

Suggestions :

-On peut réduire le terrain pour augmenter la difficulté.

-On peut aussi faire stationner debout les personnes touchées les jambes écartées. Pour les délivrer, il faut qu'un joueur mobile passe entre les jambes du joueur statique. Attention à ne pas se faire délivrer, dans ce cas, par deux personnes à la fois ! Sinon, il vaut mieux avoir des casques.

Billes: La poursuite

Nombre de joueurs Elle se joue à deux.

Groupe d'âge tous

**Déroulement
ou règles** Un joueur lance une bille devant lui. L'autre joueur vise la bille lancée par le premier. S'il ne la touche pas, le premier se met là où est sa bille. Il la reprend et vise l'autre bille, et ainsi de suite.

Celui qui touche la bille de l'autre la ramasse et le jeu de poursuite s'arrête.

Billes: La pyramide

But du jeu Faire tomber la pyramide de billes.

Nombre de joueurs Deux ou plus.

Groupe d'âge tous

Matériel requis Des billes



Déroulement ou règles

Ce jeu de billes consiste à mettre six billes sur le sol en forme de pyramide : 3 à la base, 2 au premier niveau et 1 au dessus. Ensuite on convient d'une distance à respecter pour le visé.

On vise donc la pyramide avec une bille. Si on fait tomber la pyramide, c'est gagné. On empoche toutes les billes de la pyramide. Sinon, on donne notre bille à celui qui a installé la pyramide.

Billes: Tir au calot

Nombre de joueurs

C'est un jeu pour un petit nombre de joueurs.

Groupe d'âge

tous

Déroulement ou règles

Chaque joueur donne une ou plusieurs billes qui sont alors disposées en ligne droite.

L'écart entre chacune des billes doit être suffisant pour en laisser passer deux.

Chaque joueur tire avec un CALOT et peut garder les billes qu'il touche.

Le CALOT du joueur reste où il atterrit.

Le second joueur tire avec son CALOT. S'il touche le CALOT d'un autre le propriétaire de ce dernier doit ajouter une bille à la ligne.

Billes: Le tir

But du jeu	L'objectif est de mettre la bille directement dans le trou pour la gagner.
Nombre de joueurs	C'est un jeu pour plusieurs joueurs, qui demande de l'adresse.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Des billes.
Terrain ou espace de jeu	Tout d'abord il faut trouver un trou ou en faire un de 8 cm de largeur environ à 30 cm d'un mur et les joueurs sont à 1 m du trou.
Déroulement ou règles	<p>Un joueur lance sa bille puis un autre et ainsi de suite.</p> <p>C'est celui qui a la bille la plus proche du trou par rapport aux autres qui commence.</p> <p>Lorsqu'un joueur a mis sa bille dans le trou, il la gagne et prend une autre du jeu pour la relancer et essayer de nouveau de la mettre dans le trou. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de billes.</p>



Billes: Le rapprochement

Nombre de joueurs Deux.

Groupe d'âge tous

Matériel requis Se joue avec toute sorte de billes.

Déroulement ou règles
Un enfant lance une bille.
L'autre lance la sienne et essaie de la mettre la plus près possible de la première mais sans la toucher sinon il a perdu.
Ensuite, il mesure et vérifie si les billes sont entre le pouce et l'index. Si les deux billes sont moins éloignées que cette distance, alors il a gagné la bille de son copain, sinon l'autre joue et essaie de la mettre la plus près. Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un des deux gagne la partie.



Billes: Le parcours

But du jeu

Le jeu consiste à faire le parcours sans sortir de la piste.

Nombre de joueurs

Deux ou plus.

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

Des billes de couleurs différentes.

Terrain ou espace de jeu

Le parcours peut se faire sur du gravier ou mieux du sable avec bien sur des montées, des creux, des passages de « canyon », etc...



Déroulement
ou règles

Chaque joueur a une bille de couleur différente. Le jeu consiste à faire le parcours sans sortir de la piste. Si vous sortez de la piste retournez au départ et recommencez le jeu. Pour gagner le jeu il faut tomber dans le trou de l'arrivée.



Billes: Le rond magique

But du jeu

Faire sortir les billes du rond.

Nombre de joueurs

Deux ou plus.

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

Des billes.

Terrain ou
espace de jeu

Tracez un rond de 30 cm de diamètre par terre et introduisez des billes dedans.



Déroulement
ou règles

Placez-vous à deux mètres du rond environ. Avec un biscaille (grosse bille) essayez de faire sortir les billes du rond. Quand les billes sortent du rond gardez-les.

Billes: Le Pot

Nombre de joueurs Quatre joueurs.

Groupe d'âge tous

Matériel requis Des billes.

**Déroulement
ou règles**

On creuse un petit trou "le pot" qui sera la cible. On se place à environ 3 m de distance.

A tour de rôle, les joueurs/euses vont lancer une bille en essayant de la rentrer dans le pot (les ricochets, toucher une de ses billes lancées précédemment pour la rentrer dans le pot sont acceptés).

On pourra également essayer de toucher une bille adverse pour l'écartier du pot.

Chaque bille dans le pot vaut 10 points, ainsi que chaque bille adverse touchée.

A gagné celui ou celle qui atteint un total de 110 points.

Bien sûr on peut faire des variantes sur le score ou autre.

Billes: Le classique

But du jeu	Le but est de mettre toutes les billes choisies dans le trou ou le creux.
Nombre de joueurs	Ce jeu se joue à deux ou plus.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Des billes.
Déroulement ou règles	<p>Au départ les joueurs fixent un nombre de billes ou calots, ou maxi boulets à jouer.</p> <p>On choisit un trou ou un creux dans la cour.</p> <p>Au départ, on lance les billes vers ce trou.</p> <p>Puis l'un commence en utilisant une technique comme le tir ou la pichenette. Le suivant tir à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les billes soient mises dans le trou.</p> <p>Celui qui a gagné est celui qui a mis la dernière bille dans le trou.</p> <p>Bonne chance.</p>

Billes: Pair ou impair

Nombre de joueurs Deux.

Groupe d'âge tous

Matériel requis Des billes.

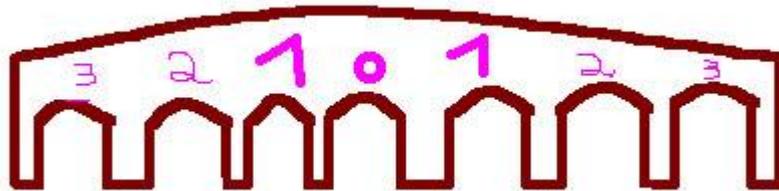
**Déroulement
ou règles** Semblable à un jeu de devinettes, le jeu Pair ou impair comporte 2 joueurs : le questionneur (qui a caché un certain nombre de billes dans sa main et qui pose la question Pair ou impair) et le receveur (qui doit deviner si le nombre qu'a le questionneur dans sa main est pair ou impair). Si le receveur a bien deviné, le questionneur donne une bille au receveur.

Billes: Le viaduc

Nombre de joueurs Il y a un lanceur et un gardien.

Groupe d'âge tous

Matériel requis Il faut une planche avec de 1 à 7 trous.
Des billes.



Déroulement ou règles

Au début du jeu, on se fixe un nombre de lancers à faire chacun.

Le lanceur se met à 1,5 m environ et on vise un trou et le gardien se positionne derrière la planche. Si la bille s'arrête avant, c'est le gardien qui prend la bille. Si ça va dans le 3 c'est le gardien qui donne 3 billes à celui qui a marqué. Si ça va dans le 2 c'est le gardien qui donne 2 billes. Si ça va dans le 1, c'est le gardien qui donne 1 bille. Si ça va dans le zéro le lanceur récupère sa bille et le gardien n'en donne pas.

La ringuette

But du jeu

Marquer le plus de buts contre l'adversaire.

Nombre de joueurs

7 personnes par équipe (6 joueurs et 1 gardien par équipe)

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Un anneau en caoutchouc, un bâton de hockey sans palette et deux buts.



Terrain ou espace de jeu

Extérieur/intérieur ou sur glace. Un terrain rectangulaire mesurant 14 m sur 6 m environ.

Déroulement ou règles

Les équipes doivent être de force égale. Comme au hockey, le jeu commence par une mise au jeu au centre du terrain. Pour déplacer l'anneau, tu insères ton bâton au milieu de l'anneau. En faisant des passes à tes coéquipiers, tu dois déjouer le gardien de l'équipe adverse. Il est important qu'il n'y ait pas plus de deux bâtons au centre de l'anneau à la fois.

L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de buts.



L'Élastique

Nombre de joueurs

Il faut minimum 3 joueurs. Deux tiennent l'élastique et le troisième joue.

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

Prenez un élastique de couture de plus ou moins 5 mètres. Attachez les deux bouts ensemble.

Déroulement ou règles

Les deux joueurs qui tiennent l'élastique se mettent face à face à plus ou moins 2 mètres d'écart. Ils doivent mettre l'élastique autour de leur cheville. Quand cela est fait, vous pouvez commencer à jouer.

1er jeu : il faut sauter au dessus de l'élastique sans le toucher.

2e jeu : il faut sauter entre les deux élastiques et puis en sortir.

3e jeu : il faut sauter de manière à avoir un pied dans l'élastique et l'autre dehors.

Ensuite, le pied qui était à l'intérieur sort et l'autre entre à l'intérieur de l'élastique.

4e jeu : il faut tenir un des côtés dans sa main. Un de ses pieds doit être à l'intérieur et l'autre à l'extérieur. Inversez les pieds 6 fois en tenant toujours l'autre bout de l'élastique.

Il y a encore une dizaine d'autres jeux...vous pouvez aussi en inventer.

Quand le premier joueur a fini, il va tenir l'élastique et c'est à l'autre de jouer.

Pour compliquer le jeu, mettez l'élastique aux genoux.

Capitaine

But du jeu	Éliminer les joueurs du camp adverse.
Nombre de joueurs	+ ou - 20 (un nombre pair).
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	·Un balle ·Un terrain
Terrain ou espace de jeu	Intérieur / Extérieur Terrain rectangulaire.
Déroulement ou règles	<p>On fait 2 équipes égales. On choisit un capitaine pour chaque équipe. Une équipe prend la balle puis un joueur la lance en essayant de toucher un joueur de l'équipe adverse. Si ce joueur est touché, il va dans la prison du camp adverse. Pour que la personne revienne dans l'équipe, il faut qu'elle attrape la balle et qu'elle la relance sur un joueur de l'équipe adverse. Si la balle touche une personne le prisonnier retourne dans son équipe. Quand il n'y a plus personne dans 1 équipe, le capitaine joue tout seul et essaye de ne pas se faire toucher pour libérer son équipe comme expliqué plus haut. Remarque : Le capitaine peut se faire éliminer comme tous les autres joueurs pendant le jeu mais à la fin, quand il n'y a plus personne d'autre, il a une dernière chance de revenir dans son camp et de libérer les autres joueurs en leur lançant la balle.</p>



Colorette

But du jeu	Passer de l'autre côté d'un terrain sans la couleur demandée. Celui qui a cette couleur doit passer sans se faire toucher.
Nombre de joueurs	Minimum : 5, maximum : 15.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Aucun sauf des joueurs.
Terrain ou espace de jeu	Intérieur / Extérieur 10 m sur 6m.
Déroulement ou règles	<p>Il y a une personne au milieu du terrain qui crie une couleur. Lorsque la couleur est donnée, les autres joueurs doivent passer de l'autre côté le plus vite possible. La personne qui est au milieu doit essayer de toucher ceux qui ont un habit de la couleur criée sur eux.</p> <p>Ceux qui ont été touchés doivent tenir avec la personne du milieu et essayer de toucher les autres participants.</p> <p>Le gagnant est le dernier ou la dernière qui ne s'est pas fait toucher.</p>



Mort à...vie à...

But du jeu	Éliminer le plus de joueurs de l'équipe adverse en utilisant un ballon.
Nombre de joueurs	Min 10, max 20.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	1 filet ou une ligne imaginaire. Par exemple, 2 cônes et un ballon.
Terrain ou espace de jeu	Intérieur / Extérieur 10 m de largeur et 20 mètres de longueur.
Déroulement ou règles	Il y a 2 équipes de nombre égal. Un joueur d'une équipe lance la balle en disant " Mort à ou Vie à quelqu'un ". Si la balle tombe dans le camp adverse, le joueur qui a été nommé meurt. A ce moment, il doit sortir du terrain. Pour faire revenir un camarade éliminé sur le terrain, il faut lancer la balle dans la partie adverse du terrain en criant " Vie à... ". L'élève peut revenir jouer si la balle touche le sol. Si un enfant la rattrape le joueur éliminé reste sur le côté.



Le jeu des enfants rapides

But du jeu Faire rebondir le plus de fois possible la balle contre le mur.

Nombre de joueurs Maximum 8 joueurs.

Groupe d'âge 11 à 12 ans

Matériel requis Un ballon... et des joueurs.



Terrain ou espace de jeu

Intérieur / Extérieur
Un mur dans une école ou dans un grand espace où il y a un mur.



Le jeu des enfants rapides



Déroulement ou règles

Le premier joueur lance le ballon qui doit faire un rebond à terre avant de toucher le mur, en tapant avec le poing.

Le second court vers la balle et tape également dans le ballon qui doit faire un rebond à terre puis contre le mur.

Et ainsi de suite, chacun à son tour.

Tant que personne n'est éliminé, le jeu continue normalement.

Personne n'est éliminé durant le premier tour.

Les joueurs sont éliminés si la balle va directement contre le mur sans faire de rebond à terre ou si elle fait 2 rebonds avant de toucher le mur.



L'awelé

But du jeu	Gagner le plus d'objets en tentant de bloquer son adversaire.
Nombre de joueurs	Deux joueurs.
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	Objets de la forme d'une bille, il en faut 48 en tout.
Déroulement ou règles	<p>Préparation du jeu : Creuser six trous parallèles à six autres et deux grands trous de chaque côté (un à droite et un à gauche).</p> <p>Mettre quatre objets dans chaque petit trou.</p> <p>Déroulement :</p> <p>Chaque joueur à son tour doit prendre tous les objets qui se trouvent dans l'un de ses six trous, puis les poser un à un dans chaque petit trou, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Pour gagner des objets, dans le camp adverse, il faut qu'il y ait 2 ou 3 objets dans le trou, après avoir posé son dernier objet.</p> <p>Règle du jeu :</p> <p>On n'a pas le droit de gagner les objets qui sont de notre côté.</p>

Ballon brûlé

But du jeu	Ne pas brûler.
Nombre de joueurs	Deux équipes égales.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Cylindre vide, un ballon pour frapper avec le pied et des coussins minces.
Terrain ou espace de jeu	15 mètres de longueur et 9 mètres de largeur (48 mètres de périmètre).
Déroulement ou règles	<p>Une fois que les équipes sont formées, on installe le cylindre au centre du jeu. Les coussins, aux quatre coins du jeu.</p> <p>Une des équipes va au mur et l'autre équipe s'éloigne du cylindre, mais éparpillée. Un ou deux membres de l'équipe va autour du cylindre et un élève prend le ballon et le fait rouler à la personne sur le coussin. La personne sur le coussin frappe le ballon avec son pied. Il court au premier coussin, au deuxième, au troisième et revient au départ.</p> <p>L'autre équipe attrape le ballon avant que la personne ne soit rendue au quatrième coussin.</p> <p>Si la personne échappe le ballon, elle fait moins de 4 passes et le met dans le cylindre.</p> <p>Fin du jeu : Quand tout le monde a frappé le ballon avec son pied.</p>



Ballon but

But du jeu

Lancer le ballon dans le but.

Nombre de joueurs

2 équipes de 10 à 15 joueurs chacune.

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

1 ballon et 4 bornes pour les buts.

Terrain ou espace de jeu

9 mètres de largeur, 15 mètres de longueur et 48 mètres, c'est la grandeur du jeu.



Déroulement ou règles

Quand tu lances le ballon dans le but ça te fait un point.

Si le ballon te touche en retombant par terre tu vas sur la ligne et si quelqu'un l'attrape, tu reviens au jeu.

Quand le ballon touche au gardien de but, il ne va pas sur la ligne parce qu'il arrête le ballon. Aussi, si un joueur dépasse la ligne du milieu, il va sur la ligne de son équipe.

Fin du jeu : le jeu se termine quand on veut et l'équipe gagnante est celle qui a fait le plus de points.



Ballon racheteur

But du jeu Éliminer les adversaires et racheter ton équipe.

Nombre de joueurs 20 maximum.

Groupe d'âge tous

Matériel requis Ballon et une craie pour faire les lignes.

Terrain ou espace de jeu 9 par 15 mètres



Déroulement ou règles

Il faut essayer de lancer sur l'autre équipe. Si le ballon te touche et tu ne l'attrapes pas, tu vas sur la ligne de gauche ou de droite. Tu peux mettre un seul pied hors de la ligne et l'autre pied reste sur ton côté.

Fin du jeu : Quand tous les ennemis sont éliminés, on recommence la partie.



Corde (horloge)

But du jeu	Faire les 12 numéros.
Nombre de joueurs	Illimité.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Corde à danser assez longue.
Terrain ou espace de jeu	Cour de récréation.
Déroulement ou règles	<p>Une personne saute dans la corde.</p> <p>Au numéro un, un seul bond comme le numéro deux et trois.</p> <p>Au numéro quatre, faites quatre bonds avec les mains sur les hanches.</p> <p>Au numéro cinq, tourner la corde de gauche à droite pour faire le bateau.</p> <p>Numéro six, sauter comme une grenouille jusqu'à six.</p> <p>Le numéro sept, tourner la corde dans l'autre sens.</p> <p>Au numéro huit, tourner la corde quatre coup lentement et quatre coups rapidement.</p> <p>Le numéro neuf, un œil fermé.</p> <p>Au numéro dix, les deux yeux fermés.</p> <p>Au numéro onze, faire des sauts de cheval.</p> <p>Au numéro douze, sauter sur un pied.</p> <p>Fin du jeu : quand les douze numéros sont terminés.</p>



Le thème foot

But du jeu	Faire faire le plus de tours possible à une balle.
Nombre de joueurs	Joueurs partagés en deux équipes.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	2 ballons, dont un de foot.
Terrain ou espace de jeu	40m x 20m environ.
Déroulement ou règles	<p>-L'équipe A forme un cercle.</p> <p>-L'équipe B se disperse sur le terrain.</p> <p>-Un joueur de l'équipe A lance le ballon le plus loin possible.</p> <p>En même temps, cette équipe commence à se faire passer la deuxième balle avec les mains.</p> <p>L'équipe B récupère le ballon de foot et essaie de l'envoyer dans les buts.</p> <p>Quand le but est marqué, l'arbitre stoppe les passes de l'équipe A et arrête de compter les tours.</p> <p>On totalise le nombre de tours quand tous les joueurs de A ont lancé, chacun son tour, le ballon de foot.</p> <p>On inverse les rôles. L'équipe gagnante est celle qui a fait faire le plus de tours complets à la balle.</p> <p>Variante :</p>



**BUT DE FOOT
OU
PANIER DE BASKET**

B

B

B

B

B

B

B

B

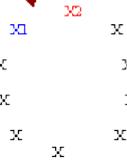
B

B

LES JOUEURS DE L'EQUIPE « B »
DOIVENT RECUPERER LE BALLON
LE PLUS VITE POSSIBLE ET
ESSAYER DE MARQUER UN BUT
OU UN PANIER.

LE JOUEUR X1 EXPEDIE LA BALLE
DE FOOT OU DE BASKET VERS LE
TERRAIN

X2 COMMENCE À FAIRE PASSER LA
DEUXIEME BALLE A SES PARTENAIRES



Le drapeau

But du jeu

Délivrer le drapeau et le faire revenir dans son camp.

Nombre de joueurs

2 équipes de 10 à 15 joueurs chacune.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

40m x 20m environ

Déroulement ou règles

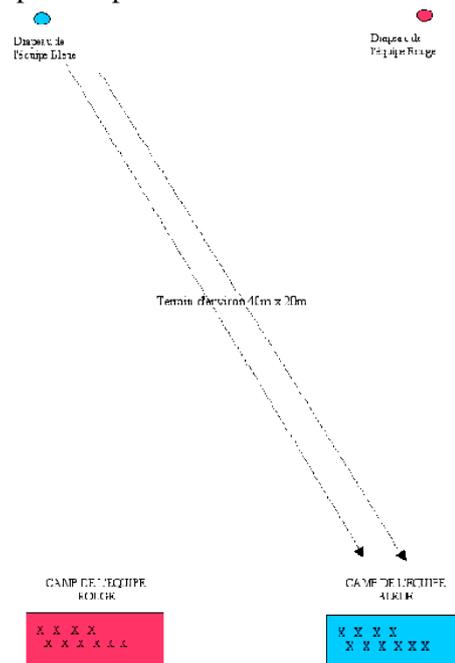
Chaque équipe se place dans son camp et choisit un joueur pour faire le drapeau. Il va se placer à l'autre bout du terrain en diagonale.

1. Au signal de l'arbitre, un joueur de l'équipe A sort pour délivrer son drapeau en le touchant. Tous les joueurs de l'équipe B le poursuivent pour l'en empêcher. S'il est touché, il reste sur place. S'il arrive à délivrer le drapeau, celui-ci essaie de retourner dans son camp sans se faire toucher.

2. L'équipe B à son tour, envoie un joueur pour délivrer son drapeau.

3. Les joueurs qui sortent seuls, ont le droit de délivrer leurs partenaires qui ont été touchés aux tours précédents. Cela donne plus de possibilités pour gagner.

Remarques : le joueur qui est drapeau ne peut qu'essayer de rentrer dans son camp. Il n'a pas le droit de délivrer ses camarades.



On peut élaborer des tactiques diverses :

*Envoyer systématiquement des joueurs pour surveiller le drapeau.

*Former une chaîne en se faisant toucher à des endroits précis pour être plus efficace.

*Faire semblant d'être touché (ou se faire oublier) et attendre que l'équipe adverse soit retournée dans son camp pour aller délivrer le drapeau.

Zagamor

But du jeu	Le but du jeu est d'attraper le drapeau avant que l'équipe adverse attrape le vôtre. Il faut au minimum dix enfants par équipe. Plus on est nombreux, plus c'est amusant.
Nombre de joueurs	Deux équipes comportant le même nombre de joueurs.
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	<p>On a besoin de papiers où il y a marqué des nombres autant qu'il y a de joueurs en sachant qu' il y a un drapeau, une bombe et un démineur qui ne sont pas numérotés.</p> <p>Il y a deux équipes comportant chacune le même nombre de joueurs. Chaque joueur possède un nombre équivalent dans l'équipe adverse. Il faut distribuer les papiers au hasard.</p>
Déroulement ou règles	<p>-Plus le nombre est faible plus le rôle est important.</p> <p>-Le démineur ne tue que la bombe.</p> <p>-Si le drapeau rencontre l'autre drapeau, la partie s'annule. Si la bombe de l'équipe adverse rencontre l'autre bombe, ils sont éliminés etc.</p> <p>Vous devez toucher les joueurs de l'équipe adverse et regarder les papiers. Si celui que vous avez touché vous bat, vous sortez du jeu ou si vous le battez, il sort du jeu. Lorsque vous êtes sorti du jeu, vous ne devez plus dire un seul mot.</p> <p>Fin du jeu :</p> <p>Le jeu est fini quand le drapeau d'une des deux équipes se fait toucher et l'équipe qui gagne a un point.</p> <p>Le jeu se termine vraiment lorsqu'une équipe a atteint le nombre de points déterminé avant le début de la partie</p>

Le chat américain

But du jeu

Le chat doit attraper les souris, les souris doivent délivrer les autres souris prisonnières et ne pas se faire attraper.

Nombre de joueurs

Il faut être 3 pour jouer au chat américain, mais plus on est nombreux, plus c'est amusant.

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Déroulement ou règles

Les souris touchées doivent rester immobiles et écarter les jambes de façon à ce que les autres souris qui n'ont pas encore été touchées puissent les délivrer en passant sous leurs jambes.

Le chat n'a pas le droit de toucher une souris lorsque celle-ci passe en dessous des jambes d'une souris immobile.

Il n'y a pas de maisons: il n'y a pas d'endroit où peuvent se réfugier les souris sans être touchées.

Fin du jeu :

Quand toutes les souris ont été touchées, le chat a gagné. Pour recommencer une partie la première souris touchée devient chat.

Répartition des participants : Celui qui attrape est le chat et ceux qui se font attraper sont les souris. Il y a un chat par groupe de 5 souris.

La thèque

But du jeu

Faire le tour de toutes les bases le plus vite possible avant que le lanceur (le chien) ait attrapé la balle grâce à son équipe.

Nombre de joueurs

2 équipes composées de 5 personnes. C'est à partir de 10 joueurs que ça devient intéressant.

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

- une batte de baseball (ou une raquette).
- des plots (4) pour entourer le lanceur et 4 à 15 bases.
- des balles de tennis et 1 cerceau pour les batteurs.

Déroulement ou règles

Les points :

Le lanceur lance la balle au batteur de l'équipe adverse, le batteur tire dans la balle et la lance le plus loin possible.

Au bout de 3 lancers ratés, le batteur est éliminé.

Le batteur lâche la batte et se met à courir le plus vite possible autour des bases pour gagner le maximum de points.

On gagne 5 points quand on fait le tour des bases sans s'arrêter.

Si on arrive à faire le tour, mais si on est obligé de s'arrêter sur une base, on ne gagne que 2 points.

Si le lanceur récupère la balle et que le batteur se trouve entre 2 bases, celui-ci est éliminé.

Mi-temps

À la mi-temps les équipes s'inversent quand les batteurs sont tous passés.

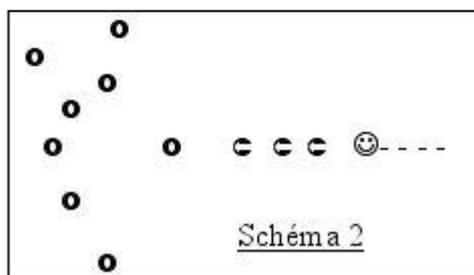
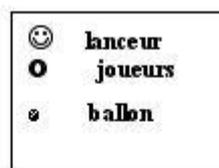
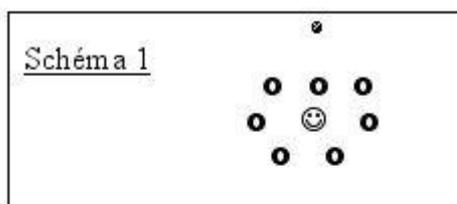
Fin du jeu

Le jeu s'arrête quand les 2 équipes ont fini leur tour, on compte tous les points de chaque équipe et on voit qui a gagné.

Répartition des postes : un batteur et plusieurs attrapeurs dans 1 équipe et dans l'équipe adverse, un lanceur, et les autres sont tous attrapeurs

Dauphin-Dauphine

- But du jeu** Être le dernier joueur à ne pas être éliminé.
- Nombre de joueurs** 10 à 20, c'est l'idéal.
- Groupe d'âge** 8 à 10 ans
- Matériel requis** Un ballon léger.
- Terrain ou espace de jeu** Terrain limité 30 m par 15 m ou terrain non limité (cour de récréation).
- Déroulement ou règles**
- 1) Les joueurs forment un cercle autour d'un volontaire en possession du ballon.(voir schéma 1)
 - 2) Ce volontaire lance le ballon verticalement en prononçant le nom d'un des joueurs.
 - 3) Le joueur appelé va chercher le ballon tandis que les autres, même le lanceur, s'éloignent le plus possible (sans dépasser les limites si le terrain est limité).
 - 4) Si l'élève appelé rattrape le ballon avant qu'il ne touche terre, il le relance et prononce le nom d'un autre joueur. Par contre s'il le rattrape après qu'il ait touché terre, il crie " STOP ".
 - 5) Sur le " stop ", tout le monde s'arrête et ne bouge plus.
 - 6) Le possesseur du ballon a le droit de faire 3 pas avec ou sans élan pour se rapprocher le plus possible d'un des joueurs afin de le toucher avec le ballon. (voir schéma 2).
 - 7) Le joueur visé n'a pas le droit de bouger les pieds mais il peut se baisser ou rattraper le ballon sans bouger les pieds.
 - 8) Si le lanceur a touché la personne visée celle-ci est éliminée.
 - 9) Par contre si le lanceur rate la personne visée, c'est lui qui est éliminé.
 - 10) Le dernier joueur restant est le gagnant, il devient Dauphin ou Dauphine. Dans la prochaine partie, les autres joueurs devront l'appeler Dauphin(e). S'il se fait toucher, il n'est pas éliminé car il a une vie mais après on doit alors l'appeler par son vrai nom.



Note: Il est préférable d'avoir un arbitre pour le bon déroulement du jeu.
Bonne partie!!!

Le loup-prison

Nombre de joueurs 10 ou plus

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Matériel requis Aucun.

Terrain ou espace de jeu Toute une cour avec un endroit pour une prison (une poutre par exemple) et un endroit pour le camp (une cabane par exemple).

Déroulement ou règles On choisit des loups (4 ou 5). Il vaut mieux prendre deux enfants très rapides et deux enfants assez rapides. Les loups doivent compter jusqu'à 10 et il peuvent attraper les autres enfants en les touchant. Quand un enfant est touché, il va en prison. Quand on est touché à la capuche ou au pied, ça ne compte pas. Il ne faut pas plus de deux loups pour attraper un enfant. Il faut essayer de délivrer les enfants prisonniers en les touchant, sans se faire toucher. On n'a pas le droit de rester tout le temps dans le camp sans rien faire.

Les loups n'ont pas le droit de garder le camp, mais ils peuvent garder la prison (pas plus de deux).

Fin du jeu :

Quand il ne reste plus qu'un enfant dans le camp, on choisit un seul loup qui essaye d'attraper cet enfant.

La table tournante

Nombre de joueurs Trois ou plus pour tourner autour de la table.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Matériel requis Un ballon et une table de ping-pong.



Étapes 1-2-3

Terrain ou espace de jeu



Déroulement ou règles

««««Étapes»»»»

1. Les joueurs se répartissent de part et d'autre de la table.
2. Pour le service, le joueur doit faire rebondir la balle une fois avant le filet et une fois après le filet. La balle doit traverser la table en diagonale.
3. L'autre joueur renvoie la balle sans la bloquer, comme une passe de volley. Elle doit rebondir après le filet.
4. Lorsque le joueur a renvoyé la balle, il tourne, c'est-à-dire il va à la queue en face de lui de l'autre côté de la table, puis attend son tour.
5. La finale se joue par deux, mais on ne tourne pas autour de la table. Les règles restent les mêmes. Le premier joueur qui obtient trois points gagne un bonus. Le joueur peut utiliser le bonus s'il est éliminé et continuer à jouer. Il peut aussi le donner à un autre joueur qui pourra l'employer.
6. Après la finale, les joueurs recommencent une nouvelle partie.



Étapes 4-5-6



Règles 1-2-3



Règles 4-5-6



Règles 7-8

«««Règles particulières»»»

- 1-Si la balle touche le filet et tombe par terre, le joueur est éliminé.
- 2-Si la balle touche le filet et atterrit de l'autre côté, les joueurs continuent la partie.
- 3-Si le joueur bloque la balle dans les mains, il est éliminé.
- 4-Si le joueur renvoie la balle sans qu'elle ne touche la table de l'autre côté, il est éliminé.
- 5-Si un joueur est gêné par un autre joueur, on recommence l'action.
- 6-Si le joueur manque la balle et n'arrive pas à la renvoyer, il est éliminé.
- 7-Si un joueur laisse taper le ballon deux fois de son côté du filet, il est éliminé.
- 8-Si un joueur fait rebondir le ballon avant le filet, il est éliminé.

Gouli-gouli touche

But du jeu

Jeu d'adresse qui consiste à viser des joueurs en mouvement.

Nombre de joueurs

Minimum 5, maximum 10-12 joueurs.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

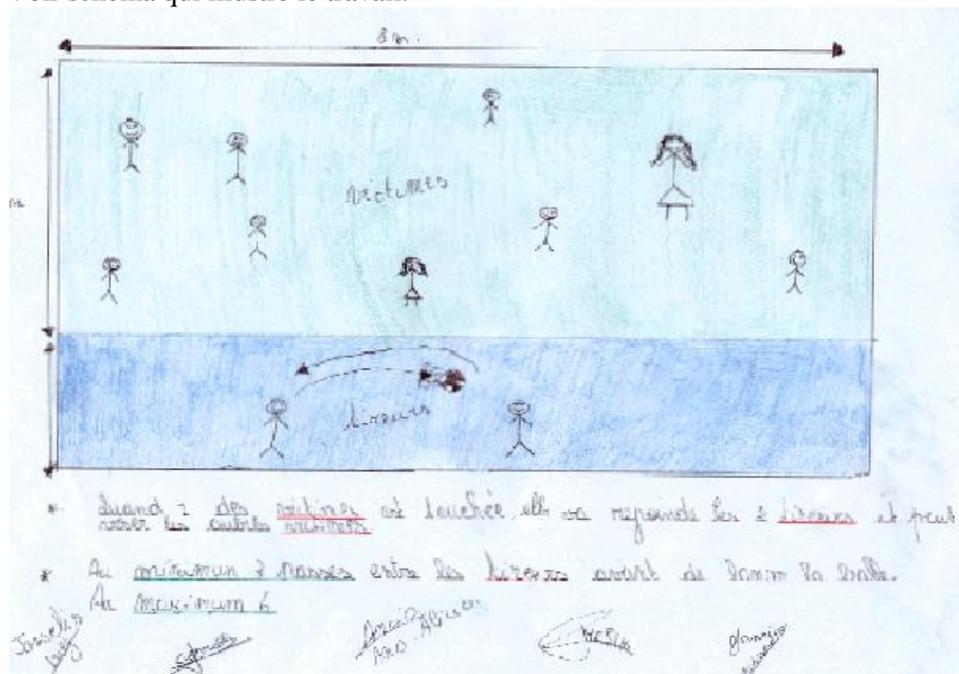
Une balle et un mur.

Terrain ou espace de jeu

Extérieur

Un rectangle de 2 m de largeur et 8 m de longueur.

Voir schéma qui illustre le travail.



Déroulement ou règles

Il faut 8 joueurs dans la zone de tir.

2 joueurs (les tireurs) sont devant les 8 autres (les victimes) et se font des passes avec une balle (minimum 3, maximum 6) puis ils peuvent tirer.

Ils doivent essayer de toucher le plus d'enfants possible en leur envoyant la balle dans les jambes.

La balle peut faire un rebond à terre avant de toucher les victimes.

Quand il y a 5 tireurs dans la zone de tir, il doit y avoir deux balles.

Dégradation croissance infernale

But du jeu	Arriver à la fin des 30 passes.
Nombre de joueurs	De 2 à 5 joueurs.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un ballon
Terrain ou espace de jeu	Intérieur / Extérieur Pas de terrain précis.
Déroulement ou règles	<ol style="list-style-type: none">1) Pour commencer, il faut se mettre face à face.2) Ensuite, on doit se faire 10 passes avec 3 rebonds.3) Après on se fait 20 passes avec 2 rebonds.4) On se fait 30 passes avec 1 rebond.5) Et si on ne rattrape pas la balle, on recommence tout.



La force est avec toi

But du jeu Avoir dans une partie de terrain le plus de joueurs.

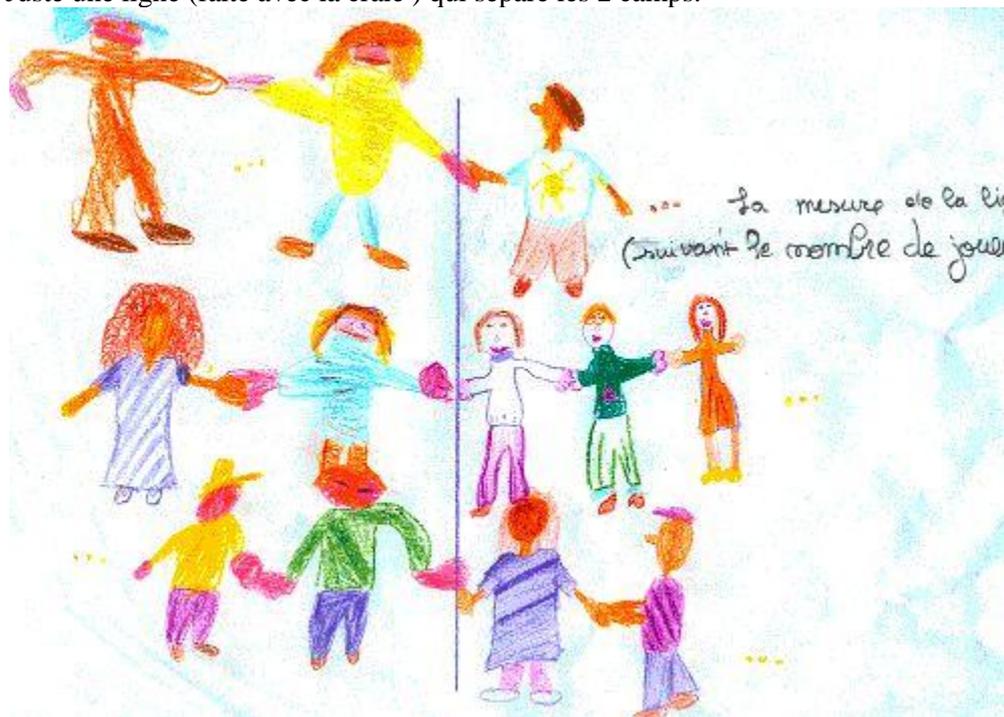
Nombre de joueurs Au moins 6 joueurs par équipe.

Groupe d'âge tous

Matériel requis

- Une craie de couleur (pour tracer le terrain)
- De la force (ha ha ha ha ha)

Terrain ou espace de jeu Intérieur et Extérieur
Juste une ligne (faite avec la craie) qui sépare les 2 camps.



Déroulement ou règles

1. On fait 2 groupes
2. On choisit une personne dans l'autre groupe pour être son adversaire.
3. On se tient par le poignet.
4. On tire le plus fort possible
5. Celui qui a passé (avec un ou plusieurs pieds) la ligne (de l'autre côté) doit aller dans l'autre groupe.
6. Après ± 6 minutes, le groupe qui est le plus grand a gagné le jeu. Plusieurs élèves peuvent se mettre ensemble pour tirer un adversaire. Ceux qui aident peuvent tirer par les deux mains.
P.-S. On ne peut pas utiliser plus qu'une main.
BONNE CHANCE !

Force Snack

But du jeu

Éliminer l'autre équipe ou faire le plus de passes entre les deux groupes.

Nombre de joueurs

2 ou 4

Groupe d'âge

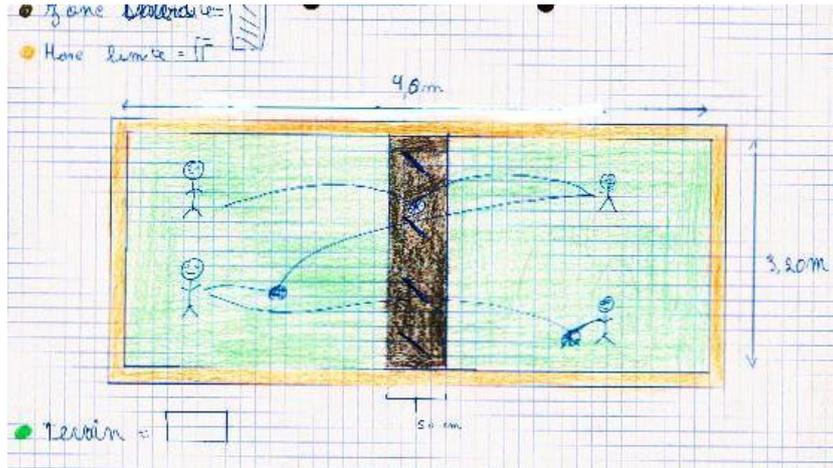
tous

Matériel requis

Ballon gonflé.

Terrain ou espace de jeu

Intérieur / Extérieur.



Déroulement
ou règles

Ce jeu se joue à coups de poings dans le ballon.

Au service, la balle doit faire un bond dans la zone de service puis, l'adversaire doit la renvoyer sans qu'elle ne touche le sol.

L'adversaire doit renvoyer la balle qui ne doit plus faire qu'un seul bond mais cette fois, dans l'autre partie du terrain (et donc, plus dans la zone de service).

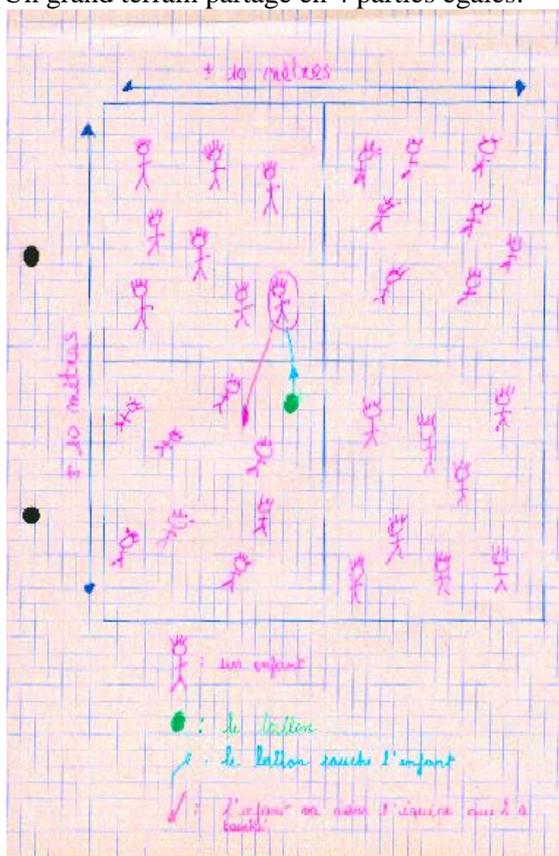
Attention ! Une fois le service fait, la balle ne peut plus rebondir dans la zone de service.

Le plus jeune des joueurs fait le service en premier. Si tout le monde a le même âge, on tire à pile ou face ou autre chose pour choisir le serveur.

Au service, si le serveur réussit son service, son équipe a le point et s'il rate 2 fois, le service est à l'autre équipe.

La bataille des continents

But du jeu	Avoir le plus grand continent !
Nombre de joueurs	Le plus possible mais au minimum 8 enfants par équipe.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un ballon et quelque chose pour tracer des lignes au sol.
Terrain ou espace de jeu	Intérieur/ Extérieur Un grand terrain partagé en 4 parties égales.



Déroulement ou règles

On répartit les joueurs dans les 4 petits terrains.
On tire à la courte paille l'équipe qui aura le ballon. L'équipe qui a le ballon doit essayer de toucher un joueur. On répartit les joueurs dans les 4 petits terrains.
On tire à la courte paille l'équipe qui aura le ballon. L'équipe qui a le ballon doit essayer de toucher un joueur d'une autre équipe en le lançant.
S'il réussit, le joueur touché vient dans l'équipe qui a lancé le ballon.
Lorsqu'un terrain est vide, l'équipe qui a le plus de joueurs peut avoir le petit terrain de vide.
Chaque équipe porte un nom de continent différent. Durant le jeu, les joueurs devront tenter d'agrandir le leur.
Mais, le plus important est de s'amuser !!!

Le roi et ses chiens

Nombre de joueurs Illimité.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Terrain ou espace de jeu Un grand espace d'environ 30 mètres sur 15 mètres.
L'espace doit être partagé en 3 parties : une au milieu plus grande que les autres d'environ 20 mètres et 2 de chaque côté de l'espace.

Déroulement ou règles Une personne, le roi, est au milieu et les autres doivent passer d'un côté à l'autre sans se faire toucher par le roi.
Si une personne se fait toucher, il ou elle doit partir au milieu de l'espace: il devient un chien. Il doit essayer d'attraper les autres personnes qui passent mais ne peut pas toucher les autres. Il doit les retenir et appeler le roi pour qu'il les touche et qu'il le fait venir au milieu et lui aussi pourra attraper les autres.
Le jeu se termine quand le roi a attrapé tous les joueurs.
Il ne reste que le roi et ses chiens.
BON AMUSEMENT À TOUS!

Gogos et Joos

Nombre de joueurs	Deux.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Gogos et Joos (ce sont des pions).
Terrain ou espace de jeu	2X3 mètre.
Déroulement ou règles	<p>Il faut essayer de le lancer le plus près du mur sans le toucher. Si le pion touche le mur, il est gagné par l'adversaire. Le joueur qui est le plus près gagne le pion de l'autre. On recommence tant que l'on a des pions.</p>

Air, terre, mer

Nombre de joueurs

Pour ce jeu, il faut au minimum 3 personnes .

Groupe d'âge

tous

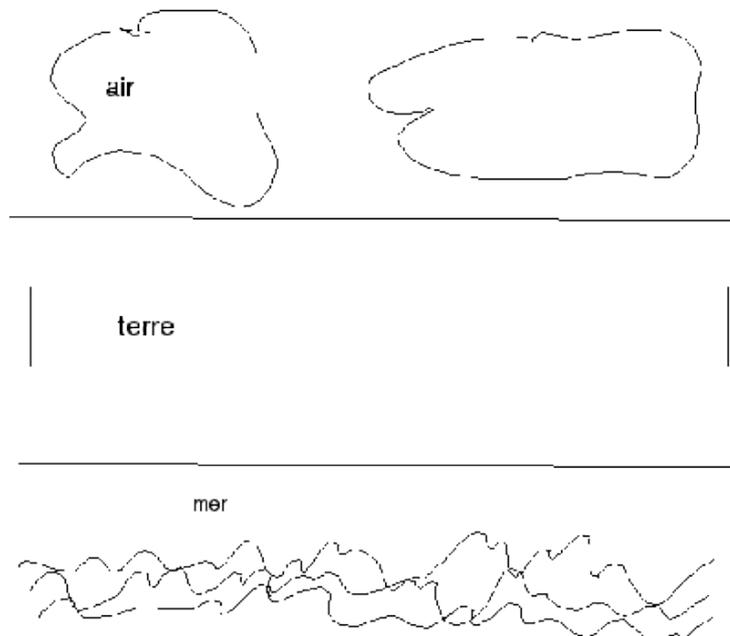
Terrain ou espace de jeu

Un terrain de jeu assez grand divisé en 3 parties (air, terre, mer).

Déroulement ou règles

La lettre A représente celui qui va parler. Les croix x représentent les joueurs. Le joueur A va dire un animal, une plante, un objet etc.... exemple: un oiseau . Les joueurs x vont aller se mettre dans la partie air parce que l'oiseau vit dans l'air.

Par la suite, le joueur A va redire un animal et les joueurs X vont devoir se placer où l'animal vit et ainsi de suite.



La bombe aidée

But du jeu	Éliminer tous les joueurs.
Nombre de joueurs	Illimité.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Une balle en mousse.
Terrain ou espace de jeu	Une salle de gym de plus ou moins 400 mètres carrés.
Déroulement ou règles	<ul style="list-style-type: none">-On choisit parmi les participants, un joueur qui devient le roi.-Le roi prend la balle, la lance en l'air en disant un nom et le joueur dont on a cité le nom doit rattraper la balle.-Quand il a attrapé la balle, l'arbitre siffle et tous les joueurs s'immobilisent.-S'il attrape la balle sans qu'elle ne tombe, il peut faire 3 pas pour lancer la balle et toucher un autre joueur.-À chaque rebond de la balle, le nombre de pas diminue d'un pas et au quatrième rebond, il est éliminé.-Le joueur qui est touché est éliminé. Le jeu se termine quand tous les joueurs sont éliminés.

Tomate pourrie

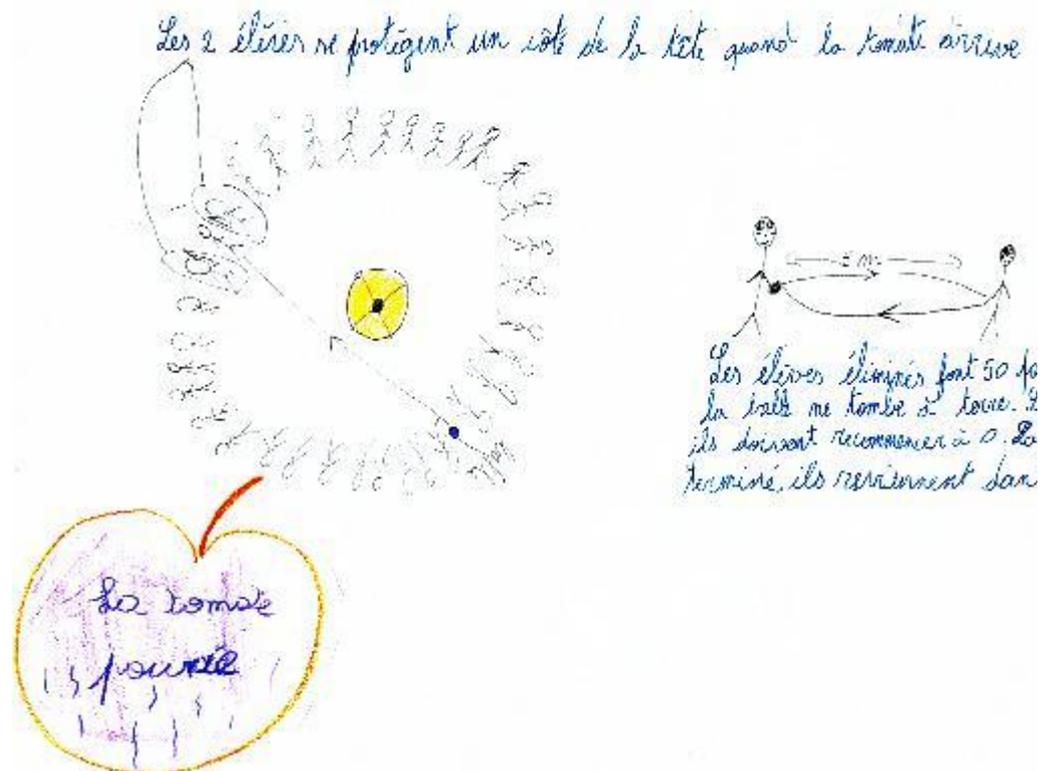
But du jeu Se retrouver en dernier sur le terrain en se protégeant des éclaboussures de la tomate qui est lancée.

Nombre de joueurs Minimum 8.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Matériel requis Une balle de tennis ou plus sécuritairement une balle en éponge.

Terrain ou espace de jeu Intérieur / Extérieur
Un cercle dont la taille dépend du nombre de personnes qui jouent.



Déroulement ou règles

On forme un cercle en se touchant le bout des doigts. Quand on a les bras tendus, on se fait des passes avec la balle.

(Les personnes qui sont à gauche et à droite doivent se protéger du côté où la balle est lancée.)

Un enfant lance la balle vers un autre.

Quand la balle arrive, les 2 joueurs qui sont à côté doivent se protéger le visage du côté où va le projectile (avec leur main).

Quand 1 joueur ne rattrape pas la balle ou qu'il ne s'est pas protégé, il n'a plus qu'une main. S'il ne la rattrape pas une deuxième fois, il est éliminé.

Par 2, les élèves éliminés doivent se faire 50 passes sans que la balle ne tombe à terre et à 5 m d'écart.

Quand c'est fait, ils peuvent revenir dans le cercle.

Quand 1 enfant ne s'est pas protégé, il n'a plus qu'une main. La 2ème fois, il est éliminé et doit faire le même exercice que le joueur qui ne rattrape pas la balle.

Poule-poussins-renard

But du jeu

Poule : Protéger ses poussins
Renard : Attraper les poussins
Poussins : Courir pour éviter de se faire toucher par le renard.
(Sorte de touche-touche amélioré)

Nombre de joueurs

De 7 à 17

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

Aucun

Terrain ou espace de jeu

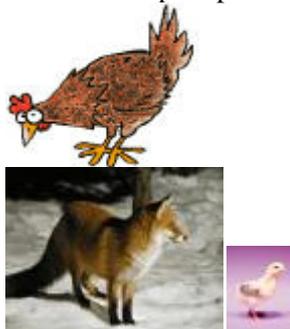
A l'intérieur et à l'extérieur.



Renard: doit toucher les poussins pour qu'il devienne des renardeaux.
Poule: doit protéger les poussins.
Poussins: doit essayer de ne pas se faire toucher par le renard.

Déroulement ou règles

La poule a pour objectif de protéger ses poussins et le renard doit les toucher.
Quand un poussin se fait toucher par le renard, il devient renardeau.
Le renardeau ne peut pas toucher mais doit bloquer.
Quand la poule n'a plus aucun poussin, elle peut se faire toucher.
On peut jouer à ce jeu en ajoutant plusieurs vies aux poussins.
Le poussin se fait toucher une fois, il n'a plus qu'une jambe, la deuxième il n'a plus de bras et la troisième, il est renardeau.
Le renard ne peut pas toucher le même poussin deux fois de suite.



Les anges de l'enfer

But du jeu

Éliminer les joueurs de l'équipe adverse en les touchant avec le ballon.

Nombre de joueurs

Un nombre pair au-dessus de huit, y compris.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

- *Un ballon
- *Une grosse craie pour tracer le terrain.

Terrain ou espace de jeu

Intérieur / Extérieur

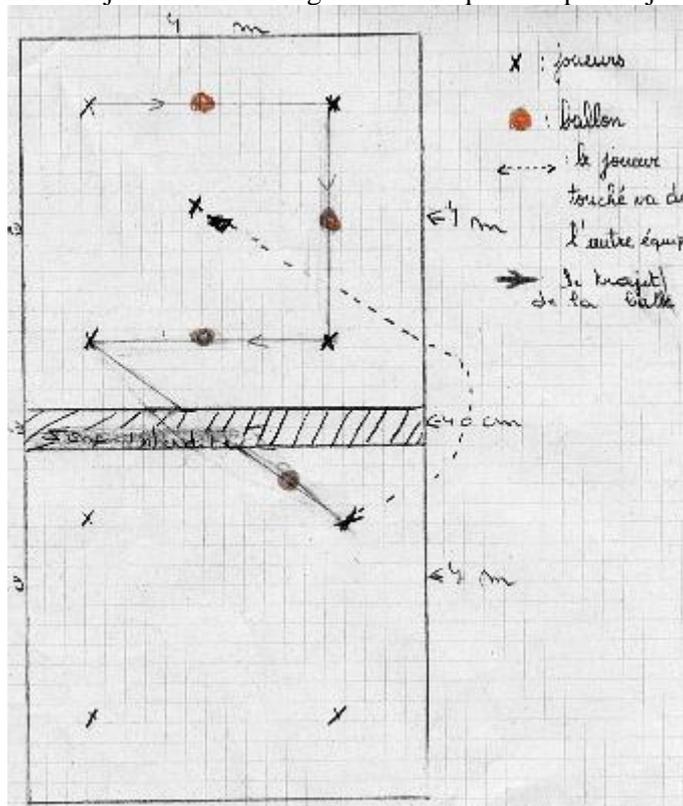
Pour 4 joueurs par équipe.

Longueur du terrain : 8,40 m

Largeur : 4 m (min mais il faut respecter les proportions du terrain).

Entre les deux parties, il y a les 40 cm d'espace (voir schéma).

Il faut rajouter 1 m de longueur de chaque côté pour 2 joueurs en + par équipe.



Déroulement ou règles

Il y a 1 équipe de chaque côté du filet. Il faut que les joueurs d'une équipe se fassent minimum 3 passes avant d'envoyer le ballon sur 1 joueur de l'équipe adverse.

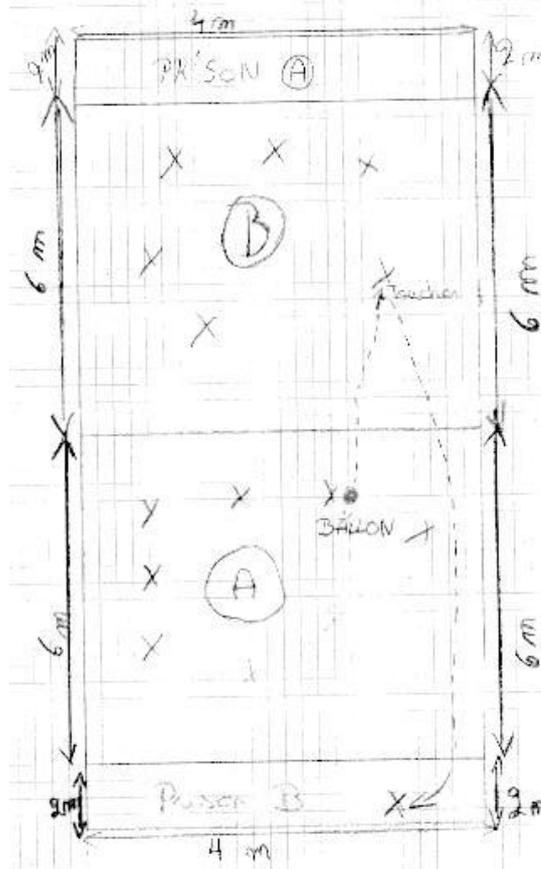
Si le ballon touche un joueur, celui-ci passe dans l'autre équipe et en fait partie. Le but du jeu est donc de ne pas se faire toucher par la balle car on perd ses copains.

Si le ballon sort de la zone de jeu, l'équipe qui a touché le ballon en dernier le perd.

Bon amusement !

La balle cannibale

But du jeu	Éliminer les joueurs de l'équipe adverse.
Nombre de joueurs	Minimum 5 personnes par équipe.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	1 ballon et une corde pour délimiter le terrain.
Terrain ou espace de jeu	Extérieur Terrain rectangulaire de 12M sur 6M coupé en 2. Derrière les deux rectangles se trouve la prison.



Déroulement ou règles

Dans chaque équipe, il y a min 5 joueurs. Une équipe a le ballon pour commencer le jeu. Un joueur le lance pour toucher un joueur de l'autre équipe. Quand un joueur de l'équipe adverse est touché, il va dans la prison de l'équipe qui a lancé le ballon. Pour libérer un camarade emprisonné, il faut lui lancer le ballon qu'il doit prendre et lancer pour toucher un de ses adversaires. S'il n'en touche pas un, il ne peut pas revenir dans son équipe. Quand le ballon sort de la zone, c'est l'équipe qui n'a pas lancé le ballon qui le récupère.



La brique de feu

But du jeu

Lancer un objet à un endroit donné pour gagner le plus de points.

Nombre de joueurs

5 joueurs

Groupe d'âge

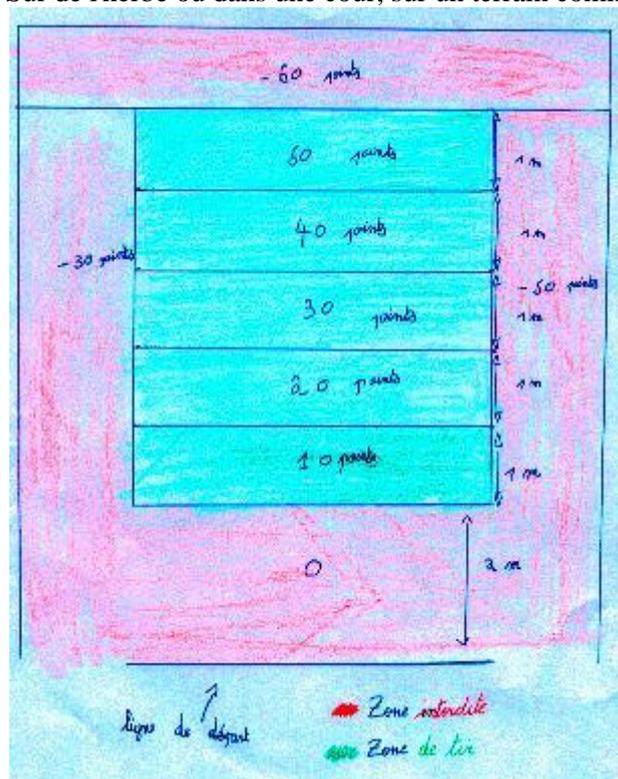
tous

Matériel requis

Une craie pour tracer le terrain.
Un cube en bois qu'on peut lancer ou une balle.

Terrain ou espace de jeu

Intérieur / Extérieur
Sur de l'herbe ou dans une cour, sur un terrain comme sur le schéma.



Déroulement
ou règles

Il faut au moins 5 joueurs pour que ce soit amusant mais on peut jouer à moins.
Sur le terrain, des lignes sont tracées. Ce sont les zones de tir.

Les joueurs sont en file indienne.

À tour de rôle, ils doivent lancer l'objet en visant une zone de points.

Le gagnant est celui qui arrive en premier à 350.

Si la balle sort de la zone de jeu, des points sont retirés à l'équipe

Le ballon mexicain

Nombre de joueurs	Une classe.
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	Deux ballons mous sont mis au jeu.
Terrain ou espace de jeu	Tous les élèves se dispersent dans l'espace de jeu (un grand carré).
Déroulement ou règles	<ol style="list-style-type: none">1- Lorsque tu as le ballon, tu essaies d'éliminer les autres joueurs en les touchant avec le ballon.2- Lorsqu'un joueur est éliminé, il va s'asseoir sur un banc à l'extérieur de l'espace de jeu.3- Lorsque le joueur qui t'a éliminé est à son tour éliminé par un autre joueur, tu reviens au jeu.4- Si un joueur reçoit le ballon dans le visage, il n'est pas éliminé.5- Le joueur doit rester sur place lorsqu'il a le ballon dans les mains.6- Lorsqu'un seul joueur n'est pas éliminé, il devient le gagnant du jeu. <p>Bonne partie !!!!</p>

Policiers-voleurs

But du jeu

VOLEURS: Les voleurs doivent prendre le ballon qui est sur le cône et le rapporter dans leur zone sans se faire toucher par les policiers.
POLICIERS: Empêcher les voleurs de prendre possession de la balle.

Nombre de joueurs

Illimité.

Groupe d'âge

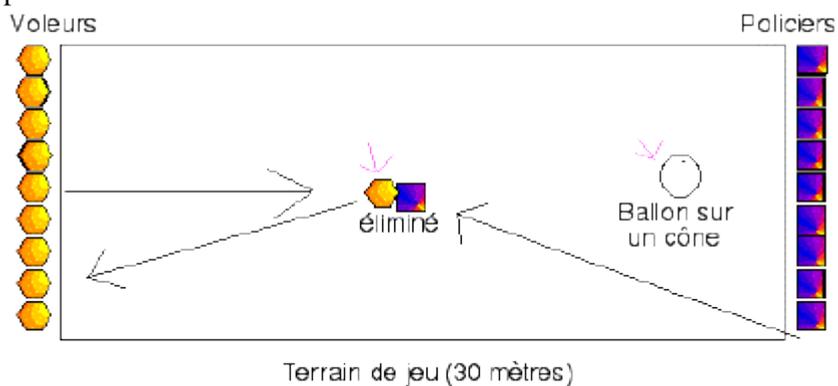
11 à 12 ans

Matériel requis

Un cône et un ballon

Terrain ou espace de jeu

Un terrain d'environ 30 mètres (un terrain de ballon-chasseur ou un gymnase). Mettre le cône à un bout du terrain (à 1 mètre de la section des policiers) et on place le ballon dessus.



Déroulement ou règles

Quand un policier sort de sa zone, les voleurs doivent retourner dans leur zone. Si un voleur se fait toucher par un policier dans la surface de jeu, il est éliminé. Le policier qui touche des voleurs dans leur zone est éliminé. Si le policier sort de sa zone, il doit obligatoirement toucher un voleur sinon il est éliminé. Pour ajouter une difficulté, on peut dire qu'un policier ne peut pas sortir deux fois de suite. De cette manière, on évite qu'un élève rapide puisse éliminer tous les adversaires.

Attention au ballon!

Nombre de joueurs

Toute la classe peut jouer ensemble.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Il faut un ballon de taille moyenne, pas trop dur.

Déroulement ou règles

Un joueur lance la balle en l'air et annonce le prénom de l'un de ses copains. Celui qui est appelé court rattraper la balle (même si elle est par terre). Dès que le prénom est dit, les autres s'éparpillent (de préférence loin). Lorsque le ballon est dans ses mains, l'enfant dit " STOP "; alors tout le monde s'arrête. Il essaie de toucher quelqu'un mais n'a pas le droit de changer de place (seul pivoter est permis). Celui qui est touché lance le ballon à son tour et le jeu reprend. Si personne n'est touché, l'enfant appelé doit recommencer.



Commando ou sentinelle

But du jeu

Le but est de rapporter le plus d'objets possible sans se faire voir par le commando et les ramener dans la base.

Nombre de joueurs

Illimité.
Exemple : deux équipes de 12 et un commando.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Objets proposés à aller chercher : anneaux, poches ou autres...
-Un micro si possible pour parler plus fort.
-Grands et petits obstacles pour se cacher. Exemples : tapis, bancs, gros cylindres, cheval d'arçons ou autres...

Terrain ou espace de jeu

-Une grande salle comme un gymnase.

Déroulement ou règles

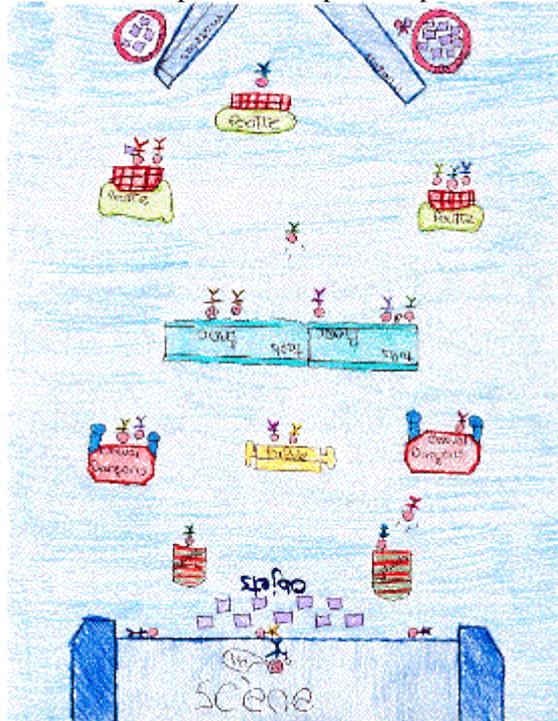
Une fois le gymnase installé, les deux équipes s'en vont au fond de la salle (leur base). Une personne choisie commando va à l'avant et, sans regarder les autres joueurs, dit : << commando 1, commando 2... jusqu'à 5 >>.

Pendant qu'il dit ces cinq phrases, les deux équipes doivent aller en avant pour prendre les objets (seulement 1 objet à la fois) et revenir vers leur base afin de les déposer avant que notre compte ne se retourne. Il va nommer ton nom et tu devras remettre ton objet, retourner dans ton territoire et recommencer.

À la fin du jeu, les deux équipes vont compter ce qu'elles ont ramassé et celle qui en a le plus est la gagnante.

Trucs et astuces :

- Il faut avoir beaucoup de matériel pour se cacher en arrière avant que le commando ne se retourne.
- Se cacher en petite boule pour ne pas se faire voir par le commando.



Durée : Au goût ! Environ 20 minutes.

Baseball-poche

But du jeu Faire des points en lançant les poches aux bons endroits sur le jeu de poches.

Nombre de joueurs Entre 6 et 8 joueurs par équipe.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Matériel requis
-4 cônes
-1 jeu de poches*
-3 poches

Terrain ou espace de jeu Tu dois délimiter un petit terrain dans la cours de récréation afin de pouvoir placer les cônes qui te serviront de but, comme au vrai jeu de baseball.

Ki conpâce le marbre

X
Cône

1^{er} but
X
cône

3^{er} but
X
cône

2^{er} but
X
cône

Déroulement ou règles

- Il faut deux équipes.
- Les équipes sont de nombre égal.
- Tirer au sort laquelle des deux équipes débutera la partie.
- Le premier joueur se place sur la ligne et lance les poches en essayant de se rendre sur les buts. Pour se rendre sur les buts, une de ces poches doit entrer dans un des bons trous. Pour avancer sur les buts, le joueur doit lancer la poche dans une des cases indiquées, un but, deux buts, trois buts ou circuit. Si aucune des trois poches n'entre dans un bon trou, il y a un retrait.
- Pour passer à l'équipe suivante, la première équipe doit avoir trois retraits.
- Dans le cas où aucune poche ne se rend sur les cibles, le joueur retiré cède la place à un autre membre de l'équipe.
- Pour compter les points, il faut additionner le nombre de joueurs qui franchissent le quatrième but, celui qu'on appelle le " marbre ".

 retrait	 1 ^{er} but	 retrait
 2 ^{es} but	 circuit	 3 ^{es} but
 retrait	 1 ^{er} but	 retrait



*Les poches sont des petits sacs de sable.

Foot aux buts mobiles

But du jeu	Marquer des points en tirant dans les buts de sa couleur.
Nombre de joueurs	Pas plus de douze, nombre pair.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Une corde ou une barre d'environ un mètre cinquante, un ballon rond, un sifflet et des dossards.
Terrain ou espace de jeu	Notre terrain mesure environ 20m x 15m. Sur un terrain plus grand, les équipes doivent pouvoir être plus nombreuses !
Déroulement ou règles	En Europe, on l'appelle football. Au Canada, il semble que ça s'appelle " soccer ".

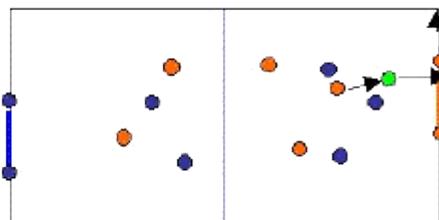
Nous aimons bien une variante, que nous allons vous décrire.

Les règles sont celles du foot : on joue au pied, on doit marquer des buts, en cas de faute ou de sortie, c'est l'autre équipe qui remet en jeu...

Mais il n'y a pas de gardien de but, et les buts, c'est une barre ou une corde d'environ 1,50m, tenue par deux joueurs à tour de rôle. Les buts se déplacent le long de la ligne du fond du terrain, et ils aident leur équipe à marquer, c'est à dire à mettre le ballon entre eux et sous la barre.

Bien sûr, on tire dans les buts de sa couleur !

- ballon
- joueur de l'équipe A
- joueur de l'équipe B



Durée : Environ dix minutes.

Balle au prisonnier (variante)

Nombre de joueurs Indéterminé.

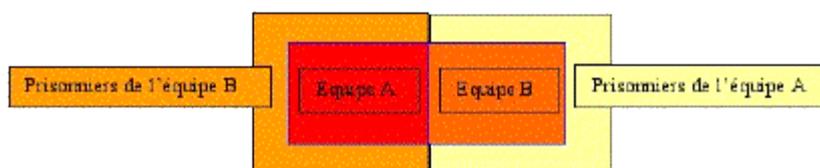
Groupe d'âge 8 à 10 ans

Déroulement
ou règles

Nous jouons selon la même règle que celle de l'école St Michel (n° 34), mais nous ajoutons une règle qui évite de stagner trop longtemps dans le camp du prisonnier :

*Le camp des prisonniers de l'équipe A est sur trois côtés du camp de l'équipe B, et pas seulement sur un seul. Même chose pour le camp des prisonniers de l'équipe B qui se retrouvent tout autour du terrain adverse.

*Les prisonniers sont délivrés dans leur ordre d'arrivée : quel que soit le prisonnier qui arrive à toucher un adversaire, c'est le premier arrivé qui est délivré.



Le loup coupé

But du jeu	Le loup doit attraper un autre joueur pour qu'il devienne loup à sa place.
Nombre de joueurs	Jusqu'à une quinzaine.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Terrain ou espace de jeu	Une demi-cour de récréation.
Déroulement ou règles	<p>On désigne un loup, et le jeu peut commencer.</p> <p>Le loup choisit un enfant, et il doit le poursuivre jusqu'à ce qu'il l'ait touché, il n'a pas le droit de changer.</p> <p>Cependant, si un autre joueur passe entre le loup et l'enfant poursuivi, on dit qu'il " coupe " entre le loup et sa proie.</p> <p>Le loup doit alors essayer d'attraper celui qui vient de couper.</p> <p>On peut couper autant de fois qu'on veut, mais si le loup vous attrape une fois que vous avez coupé, vous devenez loup à sa place.</p> <p>Remarques : Si deux enfants coupent en même temps, le loup poursuit celui qui est le plus près de lui.</p> <p>Si les joueurs sont très nombreux, il peut y avoir plusieurs loups, mais ils doivent alors porter un foulard ou un dossard.</p> <p>Durée : La durée de la récréation.</p>

Le loup couleur

But du jeu	Le loup doit attraper le joueur appelé avant qu'il ne touche sa couleur.
Nombre de joueurs	Jusqu'à une quinzaine.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Terrain ou espace de jeu	Une demi-cour de récréation.
Déroulement ou règles	<p>Au début du jeu, on choisit un loup, qui se met à part.</p> <p>Les autres joueurs choisissent chacun une couleur qui se trouve dans la cour. Ils disent quand ils sont prêts.</p> <p>Les joueurs sont groupés dans un coin de la cour, le loup est un peu plus loin, on peut commencer !</p> <p>Le loup crie : " Toc, toc, toc</p> <ul style="list-style-type: none">- Qui est là ? répondent les enfants- C'est moi, le loup couleur !- Entre et essuie-toi bien les pieds sur le paillason." <p>Le loup dit une couleur au hasard. Si personne n'a choisi cette couleur, il en annonce une autre. Si un enfant entend sa couleur, il doit courir et chercher à toucher un objet de cette couleur dans la cour. Le loup lui court après.</p> <p>*S'il l'attrape, l'enfant devient loup à sa place, et on choisit de nouvelles couleurs.</p> <p>*S'il ne l'attrape pas, on recommence à partir de la comptine.</p> <p>Remarques : On peut choisir une couleur de vêtement, mais pas sur un vêtement d'un joueur, ni bien sûr sur soi-même.</p> <p>Durée: La durée de la récréation.</p>

Le loup espagnol (ou loup arabe)

But du jeu	Le loup doit attraper les autres joueurs pour qu'ils soient transformés en statues. Les autres joueurs doivent délivrer les joueurs touchés.
Nombre de joueurs	Jusqu'à une quinzaine.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Terrain ou espace de jeu	Une demi-cour de récréation.
Déroulement ou règles	<p>Un loup est choisi pour commencer. Il doit toucher tous les autres joueurs pour les transformer en pierre.</p> <p>Un joueur touché doit rester immobile, les bras tendus, les jambes écartées. On peut le délivrer en passant entre ses jambes !</p> <p>La partie est finie quand tous les joueurs sont changés en statue. Le dernier attrapé est le loup de la partie suivante.</p> <p>Durée : La durée de la récréation.</p> <p>Remarques : Souvent, le loup n'arrive pas à toucher tout le monde, alors on peut se donner un temps, et puis changer de loup.</p> <p>On peut aussi choisir plusieurs loups, mais il vaut mieux qu'ils aient des dossards.</p>

Drag foot

But du jeu

Deux équipes s'affrontent, une équipe doit prendre possession du ballon et le ramener dans sa zone en faisant un maximum de passes sans se faire toucher par l'équipe adverse. Le nombre de passes détermine le nombre de points accordés à l'équipe.

Nombre de joueurs

Une classe.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

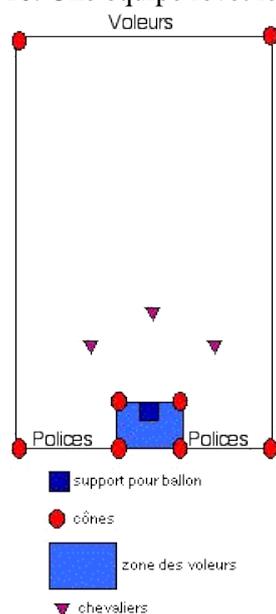
- * 1 ballon de football (américain) ou de rugby
- * 1 support pour le ballon
- * 8 cônes
- * 1 série de dossards
- * 1 chronomètre
- * 1 sifflet
- * 1 feuille de pointage avec un crayon (feuille de cartable)

Terrain ou espace de jeu

- * 1 rectangle de 17m x 9m

Déroulement ou règles

1. Diviser le groupe en 2 équipes d'égales forces :
 - *1 équipe : policiers
 - *1 équipe : voleurs
2. Chaque équipe se place sur sa ligne (extrémité du rectangle).
3. Les voleurs se nomment 3 chevaliers qui peuvent éliminer les policiers en les touchant, les policiers essaient de toucher les voleurs avant que ces derniers franchissent leur ligne.
4. Les voleurs doivent dérober le ballon et faire le maximum de passes à leurs coéquipiers sans échapper le ballon et sans se faire toucher par les policiers.
5. Pas plus de 2 voleurs peuvent franchir la zone des policiers.
6. Si un joueur sort des limites du terrain, il est éliminé.
7. Chaque jeu est d'une durée de 2 minutes.
8. L'arbitre siffle le début et la fin du jeu, si nécessaire. Il voit aussi au respect des règlements. Il note le pointage.
9. Tout élève qui triche ou utilise un langage vulgaire peut être sorti du jeu.
10. Une équipe revêt les dossards pour se différencier de l'autre.



Donjons-Dragons

But du jeu

Les dragons doivent éliminer les chevaliers à l'aide d'un ballon. L'unique chevalier survivant gagne la partie.

Nombre de joueurs

Il faut un minimum de 4 dragons et 12 chevaliers.

Groupe d'âge

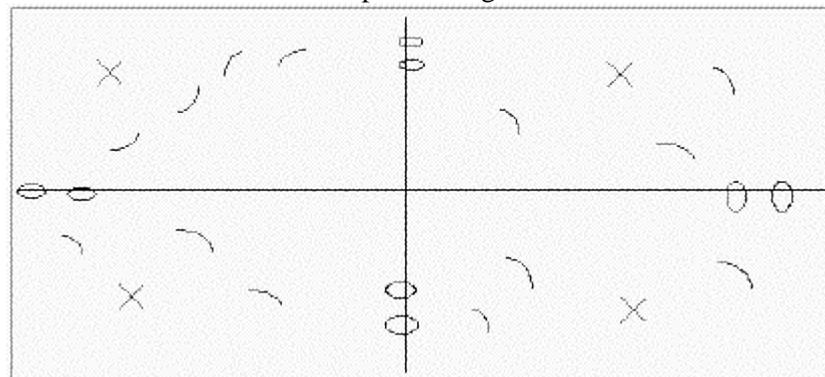
11 à 12 ans

Matériel requis

- *4 dossards afin d'identifier les dragons
- *8 cônes
- *2 ballons mousses

Déroulement ou règles

Diviser le terrain en 4 parties égales à l'aide de lignes imaginaires. Chaque dragon possède 1/4 du terrain. Cette partie devient un donjon. Il y a donc 4 dragons et chacun d'eux possède un donjon. Les dragons s'y déplacent et ils ne peuvent en sortir. Le jeu commence au coup de sifflet de l'arbitre. Les chevaliers circulent à travers les donjons afin d'éviter de se faire toucher par les dragons. Pour en sortir, ils doivent obligatoirement passer par les portes formées par les cônes. Les dragons essaient de les toucher avec le ballon. Attention, il est interdit de lancer le ballon sur les chevaliers. Les dragons doivent s'approcher des chevaliers et les toucher avec le ballon qu'ils continuent d'avoir en main. Toutefois, les dragons peuvent se lancer le ballon entre eux car il n'y a que deux ballons pour les 4 dragons. Si un chevalier se fait toucher par un dragon, il est éliminé. Il se retire du jeu.



- OO : cônes
- X : dragons
- : chevaliers
- + : lignes imaginaires

Bon jeu !

Chat-délivrance

But du jeu

Si on est souris c'est de ne pas se faire attraper par les chats. Si on est chat c'est d'attraper toutes les souris.

Nombre de joueurs

Il faut au minimum 6 joueurs mais on peut être jusque 30 ou plus...

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Terrain ou espace de jeu

Le terrain doit être assez grand (selon le nombre de joueurs). Il faut trouver un endroit au milieu du terrain où se mettront les souris prisonnières pour faire la chaîne.



Déroulement ou règles

Les chats doivent attraper le plus de souris dans la cour, mais les souris doivent courir pour ne pas se faire attraper.

Les souris attrapées doivent se mettre en chaîne en se donnant la main.

Pour délivrer les souris, il suffit de toucher une souris de la chaîne en criant "délivrance".

Quand une souris vient d'être attrapée par un chat, elle doit écarter les bras en allant rejoindre les autres souris attrapées. Si le chat ne tient pas la souris qu'il vient d'attraper quand elle rejoint les autres souris prisonnières, une autre souris peut la toucher pour la délivrer.

Trucs et astuces :

Côté chat :

Il faut des chats qui gardent les souris et d'autres qui attrapent les souris.

Il faut se mettre à plusieurs sur une souris.

Côté souris :

Il est interdit de se faire passer pour une souris attrapée.

On n'a pas le droit de crier délivrance avant de toucher réellement une souris de la chaîne.

Il faut zigzaguer pour échapper aux chats.

Bien tendre la chaîne pour avoir plus de chance d'être délivré.

Attaquer à plusieurs souris pour que tous les chats viennent et qu'une souris puisse aller délivrer les prisonniers.

Pour les autres trucs et astuces nous vous laissons deviner...



Au moment où l'on va commencer le jeu, les chats sont alignés en face des souris. Une fois le départ donné, tout le monde se met à courir. Le jeu commence !!! Le nombre de chats doit être le tiers de celui des joueurs: (2 chats et 4 souris, pour 6 joueurs)

On peut faire trois équipes égales; une des trois équipes fait les chats, les deux autres font les souris.

Durée du jeu:
On joue 5 min par équipes, donc, pour trois équipes : 15 min (juste le temps de la récréation!). Au bout de 5 min, on arrête la partie et on compte combien il y a de souris de prises.

Une légère variante de ce jeu est présenté sous le nom de "La Del" (Jeu 310).

Ballons-Cônes-Buts

But du jeu

Le but du jeu est de faire tomber tous les cônes de l'équipe adverse ou d'éliminer tous les joueurs.

Nombre de joueurs

Vous pouvez jouer avec le nombre de personnes que vous voulez mais pour tirer un meilleur avantage du Ballons-Cônes-Buts, il est préférable d'avoir environ dix personnes par équipe.

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

- * 6 ballons mous
- * 2 buts (2 mètres de longueur par 1,5 mètres de hauteur)
- * 8 cônes

Déroulement ou règles

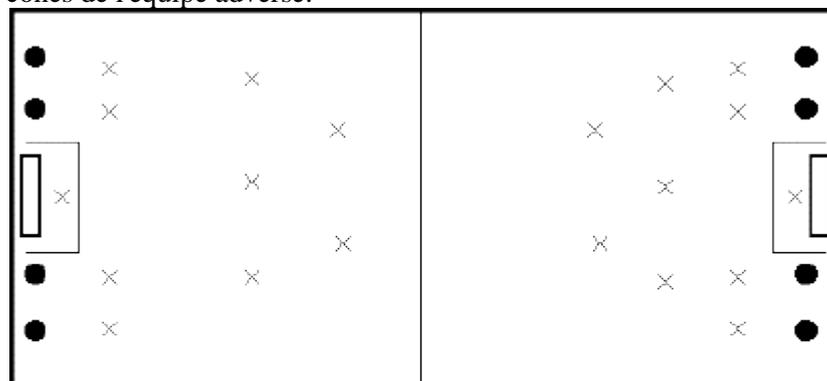
Avant de débiter, il est important de se choisir un gardien de but. Celui-ci est invincible à moins de sortir de la zone des buts. Cette zone est de 1 mètre devant les buts et de 50 cm de chaque côté.

Il faut aussi remettre 3 ballons à chacune des équipes.

On place 2 cônes de chaque côté des buts (les cônes doivent être à 1,5 mètres de distance l'un de l'autre).

Pour éliminer un joueur, il faut lancer le ballon sur une personne sans que celle-ci l'attrape et ce, sans que le ballon touche le sol auparavant. Lorsqu'un joueur est éliminé, il doit se retirer du jeu. Par contre, lorsqu'une équipe marque un but, cela permet à tous les joueurs de son équipe de revenir au jeu. Si un joueur réussit à attraper le ballon, il crie: " miracle " et voit le premier joueur de leur équipe qui a été éliminé revenir au jeu.

L'équipe gagnante est celle qui a éliminé tous les joueurs ou fait tomber tous les cônes de l'équipe adverse.



● Cône

┃ but

x joueur

Bon jeu!!!

Bataille

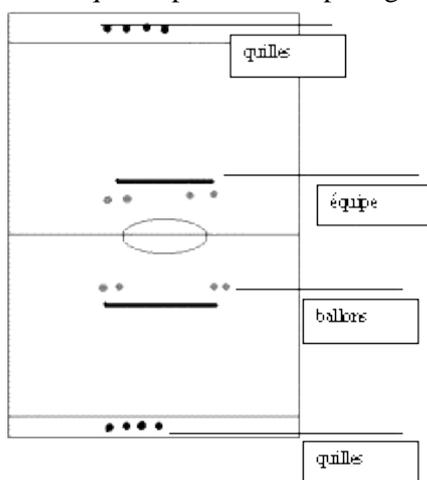
Nombre de joueurs Il y a deux équipes, chaque équipe a le même nombre de joueurs. Minimum 5 joueurs, maximum 10 joueurs, par équipe.

Groupe d'âge 11 à 12 ans

Matériel requis Chaque équipe a quatre quilles et quatre ballons de volley-ball.

Déroulement ou règles Les joueurs lancent les ballons de n'importe quelle façon pour faire tomber les quilles de l'autre équipe.

- 1- Les joueurs peuvent bouger jusqu'à la ligne du milieu.
- 2- Les joueurs peuvent attraper le ballon quand l'autre équipe lance les ballons.
- 3- Les joueurs de l'autre équipe ne peuvent pas être éliminés.
- 4- Les deux équipes partagent tous les ballons.
- 5- Les quilles peuvent être protégées, mais, juste deux personnes par quille.



Les poissons-pêcheurs

Nombre de joueurs 10 minimum.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Déroulement
ou règles

Il y a 2 équipes : une de poissons et une de pêcheurs.

*Les équipes sont de nombre égal.

*Les pêcheurs doivent faire une ronde, les poissons restant à l'extérieur de la ronde (Fig 1).

*Les pêcheurs se regroupent et décident d'un nombre (n'importe lequel mais pas trop petit), sans que les poissons entendent.

*Les pêcheurs reprennent la ronde.

*Les pêcheurs scandent lentement (comme les secondes) la suite de nombre (0-1-2-3...).

*Les poissons doivent traverser le filet des pêcheurs (le cercle) en passant sous les bras des pêcheurs. (fig 2)

*Les poissons ne doivent pas rester trop longtemps en dehors du filet lors des passages (pas plus de 3 secondes) pendant que les pêcheurs comptent.

*Il est interdit aux poissons de faire un seul passage.

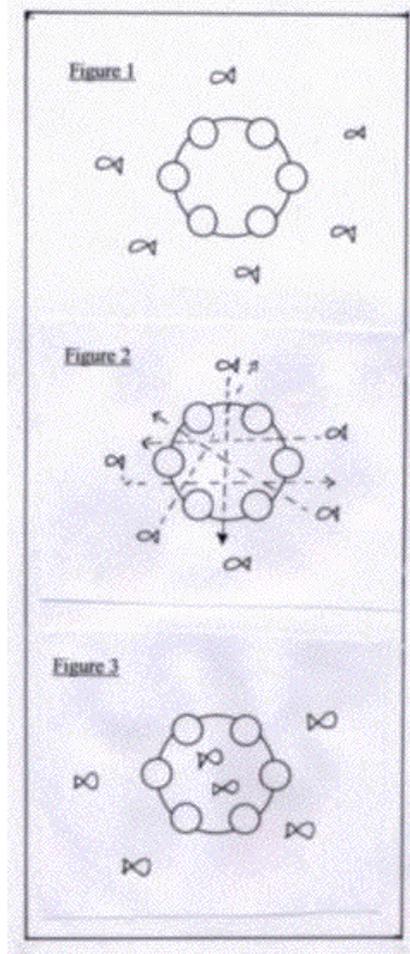
*Quand les pêcheurs arrivent au nombre convenu, ils ferment le filet en s'accroupissant. (Fig 3)

*Les poissons prisonniers deviennent pêcheurs.

*Au bout de 10 coups de filet :

*S'il reste des poissons en dehors du filet, les poissons ont gagné.

*Si les pêcheurs ont pêché tous les poissons, les pêcheurs ont gagné.



Policiers-voleurs

But du jeu

Il faut voler le diamant. Le diamant est un ballon placé sur un cône.

Nombre de joueurs

Le jeu se joue à deux équipes. Il faut environ 22 joueurs ou moins.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

**Terrain ou
espace de jeu**

Il se joue dans un gymnase.

**Déroulement
ou règles**

Il y a une équipe qui surveille le diamant et une autre qui essaie de prendre le ballon.

Si les Policiers touchent un joueur de l'autre équipe, celui qui s'est fait toucher va s'asseoir sur le banc. S'il y a un Policier qui sort de son territoire et qu'il ne touche pas un joueur de l'autre équipe, il est éliminé. Si les Voleurs volent le diamant des Policiers, on change de côté.

C'est un jeu avec de l'action, il est extraordinaire. Il faut être en forme pour jouer à ce jeu-là.

On espère que vous pourrez jouer et vous amuser.

Bonne partie !

La couleur patapouf

But du jeu

Le but du jeu est de ne pas se faire toucher par le patapouf. Quand on se fait toucher on devient un patapouf.

Nombre de joueurs

Illimité.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Terrain ou espace de jeu

Il faut avoir un terrain rectangulaire.

Déroulement ou règles

Les personnes doivent traverser le terrain.

Le Patapouf est au milieu, il nomme une couleur.

Les personnes qui n'ont pas la couleur, le Patapouf doit les toucher. Les autres qui ont la couleur ne peuvent pas se faire toucher par le Patapouf.

C'est un jeu drôle et on ne meurt jamais. Je vous rappelle qu'on ne peut pas toucher les personnes qui ont la couleur.

Ballon King

Nombre de joueurs

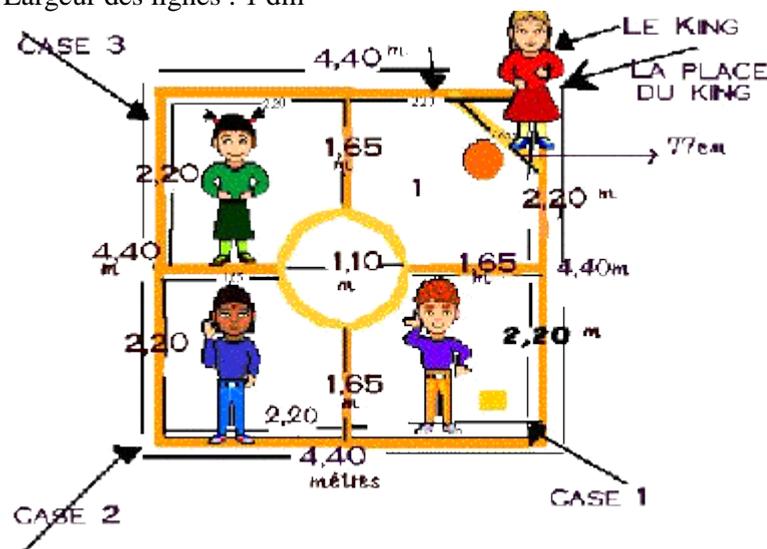
Il y a 4 joueurs sur l'aire de jeu en même temps.

Groupe d'âge

6 à 7 ans

Terrain ou espace de jeu

Largeur des lignes : 1 dm



Déroulement
ou règles

Service :

Le King est celui qui fait le service et il est à l'intérieur du triangle. Il ne doit pas lancer le ballon sur la ligne du cercle et dans le cercle.

Il laisse tomber le ballon et il le frappe avec ses mains dans la case d'un autre joueur. Si le ballon va à l'extérieur du jeu, le King est éliminé.

Réception du service :

Le joueur reçoit le ballon et le frappe avec ses mains. Le ballon doit faire un bond dans sa case avant de le frapper.

Joueur éliminé :

*Quand le ballon fait deux bonds dans notre case.

*Quand le ballon va dans le cercle ou sur la ligne du cercle.

*Quand le ballon tombe à l'extérieur du jeu.

*Quand le joueur attrape le ballon avec ses mains.

*Quand le joueur lance le ballon dans sa case.

*Quand le ballon fait deux ou plusieurs bonds dans sa case.

*Quand le joueur frappe avec toutes autres parties de son corps sauf ses mains.

*Quand le joueur met un pied dans la case du voisin ou la ligne du cercle ou dans le cercle.

*Quand le ballon fait un bond dans sa case et que le joueur n'y touche pas.

Partie annulée :

Quand le ballon tombe dans un coin.

Quand le ballon touche une ligne transversale et qu'aucun joueur ne touche au ballon.

Quand toute autre personne arrive sur le terrain et empêche le joueur de continuer la partie.

Ce jeu est individuel. Chaque joueur joue dans sa case. Par contre, il peut y avoir d'autres joueurs qui attendent à la file à l'extérieur du jeu. Quand un joueur est éliminé, un joueur de la file s'en va au #1 et les autres joueurs se déplacent d'une case dans le sens des aiguilles d'une horloge.

La tomate

Nombre de joueurs	Minimum 5, maximum 10.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un ballon.
Déroulement ou règles	<p>Faire une ronde.</p> <p>Écarter ses jambes et toucher les pieds des autres.</p> <p>Essayer d'éliminer les autres en passant le ballon entre les jambes des autres avec les mains jointes.</p> <p>Quand le ballon passe dessous les jambes 1 fois, la personne continue le jeu en lançant avec une main.</p> <p>Quand le ballon passe trois fois sous la même personne, elle doit rester tournée en enlevant une main.</p> <p>Quand le ballon passe quatre fois sous la même personne, elle a perdu</p>

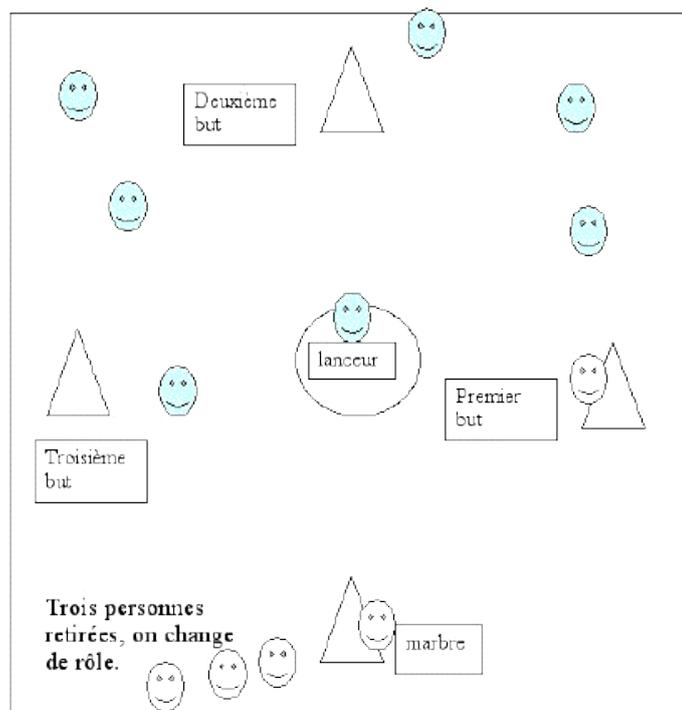
Kick ball

Nombre de joueurs 16 et plus.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Matériel requis Un ballon et des buts.

Terrain ou espace de jeu



Déroulement ou règles

Il faut deux équipes et un lanceur.

Il faut se disperser, il y a une équipe au champ et une à la frappe.

Le lanceur roule le ballon au frappeur qui doit frapper avec son pied.

Quand le ballon est frappé, le frappeur court jusqu'au premier but.

Pour retirer une personne :

*tu peux lancer le ballon au lanceur avant que le frappeur n'arrive au but;

*tu peux attraper le ballon avant qu'il ne touche le sol.

Pour marquer un point, tu dois rentrer au marbre.

On a trois chances pour frapper.

Amusez-vous bien.

Le soki trotte

Nombre de joueurs	6 à 8 joueurs par équipe
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Douze à seize trottinettes, un ballon, deux buts, un casque protecteur, des souliers de course, des patins à roulettes pour l'arbitre et les gardiens de buts.
Terrain ou espace de jeu	Une cour asphaltée
Déroulement ou règles	<p>Il y a deux équipes et toutes les personnes ont des casques protecteurs et des trottinettes. Les gardiens de buts ont des patins à roulettes. L'arbitre lance le ballon et tu as besoin d'attraper le ballon avec ta trottinette, tu dois frapper avec ton pied et mettre le ballon dans le but de l'équipe adverse et tu as un point. L'équipe qui a le plus de points gagne.</p>

-Pas le doit de frapper le ballon dans la figure.

-Il n'y a pas plus que sept joueurs par équipe sur le terrain : un gardien de but, un ailier droit et un ailier gauche, un joueur de centre, un joueur de défense à droite et joueur de défense à gauche.

-On change les joueurs quand il y a un arrêt du jeu.

L'arbitre siffle et arrête la partie quand :

*Quelqu'un prend le ballon dans ses mains.

*Quelqu'un pousse un autre joueur.

*Le ballon sort du terrain.

*On compte un but.

*Quelqu'un se blesse

*Une trottinette brise.

Il y a 3 périodes dans une partie. Chaque période dure 15 minutes.

La course des vélos

But du jeu

Le premier arrivé a gagné.

Nombre de joueurs

Au choix

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Pour jouer; il faut des vélos miniatures, et des billes. Et si on n'a pas de vélos, on peut fabriquer des petits drapeaux avec des allumettes et du papier.

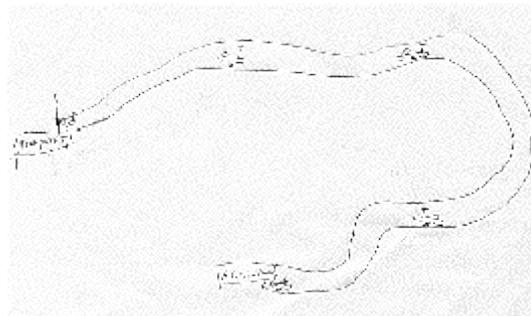
Terrain ou espace de jeu

On doit jouer dans du sable ou sur de la terre.

Déroulement ou règles

D'abord, on doit faire un parcours.

Pour jouer, on met les vélos sur la ligne de départ, et les billes à côté. Dès qu'on dit "go", on doit lancer chacun son tour sa bille dans le parcours. On pose le vélo là où la bille s'est arrêtée. Puis, on continue de lancer les billes et de mettre les vélos jusqu'à la fin du parcours. Le premier arrivé a gagné.



Le morpion de Sauve

But du jeu

Le but du jeu est de placer des signes dans un tableau.

Nombre de joueurs

Ce jeu se joue à deux ou trois.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

**Déroulement
ou règles**

Chaque joueur place son signe dans une case à son tour. Pendant le jeu, on cherche à aligner ses signes et empêcher les autres joueurs de le faire.

Il faut que ces trois mêmes signes se trouvent alignés.

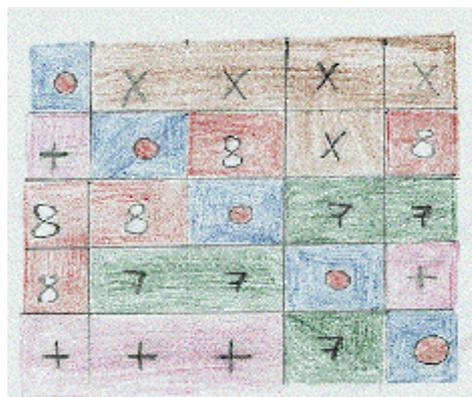
A ce moment, le joueur a gagné.

On peut varier les signes.

Là, c'est le O qui a gagné car il est placé 5 fois en diagonale.

Il peut y avoir des suites dans tous les sens .

On peut y jouer sur une feuille, sur un tableau, sur de la terre...



L'attrape-mouches

But du jeu

Avoir le plus de mouches à la fin du jeu.

Nombre de joueurs

Ce jeu se joue de 2 à autant qu'on veut.

Groupe d'âge

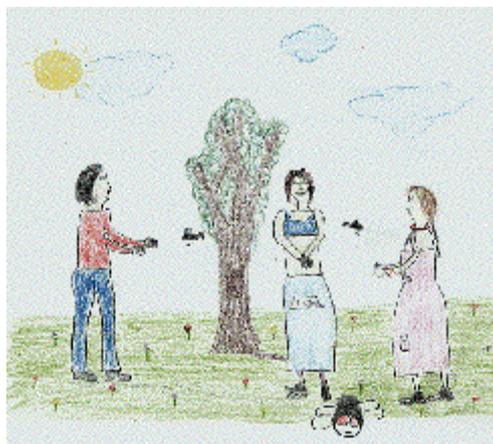
8 à 10 ans

**Déroulement
ou règles**

On met les mains jointes.

On imagine qu'on a cinq mouches dans les mains.

On en envoie une à quelqu'un d'autre et celui-ci doit à chaque fois ouvrir les mains pour l'attraper. Si on ouvre les mains alors que l'autre n'en a pas lancé une, on perd toutes ses mouches. Il faut compter combien on en reçoit et combien on en a.



Football humain

But du jeu	Accumuler dix points.
Nombre de joueurs	Une classe de 24 à 30 élèves.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	12 cônes.
Terrain ou espace de jeu	Longueur: 6 mètres Largeur: 6 mètres

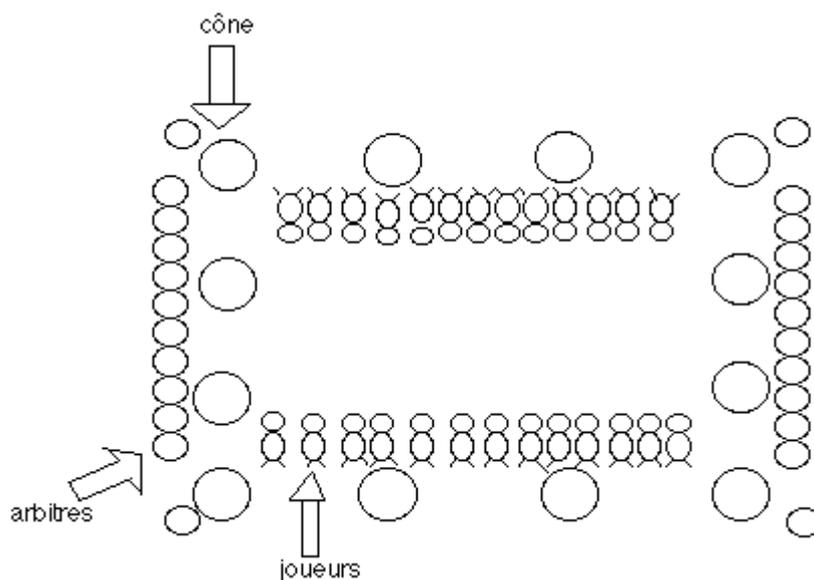
Déroulement ou règles

Diviser la classe en quatre équipes, ce qui donne environ 6 à 8 élèves par équipe. Ensuite délimiter le terrain en mettant des cônes à tous les deux mètres. Discuter ensemble de qui sera contre, car seulement deux équipes pourront s'affronter, les autres seront les arbitres.

Les deux équipes se placent alors aux extrémités, ensuite l'équipe désigne une personne. Cette personne sera le ballon. Le ballon est celui qui doit toucher l'autre extrémité du terrain. Quand l'équipe aura trouvé qui est leur ballon, ils le disent à un arbitre. Lorsque tout ça est fait chez les deux équipes, les arbitres leur font signe que le jeu est commencé. Alors tout le monde s'élance sauf les défenseurs parce qu'ils doivent surveiller afin que le ballon de l'équipe adverse ne touche pas leur extrémité. Le rôle des arbitres est de faire en sorte que tous les joueurs restent à quatre pattes, sinon il est sorti de la partie (s'il a seulement les genoux à terre c'est correct). Une autre chose importante, il faut bien se défendre, cela est sûr, c'est un jeu d'action, mais pas vulgaire.

Comment on se défend, sans coup de poing, seulement des gestes que tu dois réfléchir avant de faire. Pour faire un point, il faut que le ballon touche la ligne de l'autre côté sans se faire débarquer du terrain par les joueurs de l'autre équipe. S'ils réussissent avant que le ballon adverse touche leur côté, le point est marqué. Après on recommence une autre partie jusqu'à ce qu'une équipe atteigne 10 points. Ensuite, vous échangez de rôle, les joueurs prennent la position des arbitres et les arbitres des équipes.

Bonne chance !



La chasse à l'homme

But du jeu	Toutes les filles doivent courir à la poursuite des garçons. Ensuite ce sont les garçons qui attrapent les filles et ça devient la chasse à la femme.
Nombre de joueurs	La classe entière: un groupe pour les filles, un groupe pour les garçons.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Aucun.
Terrain ou espace de jeu	La cour entière.
Déroulement ou règles	<p>Les filles doivent compter jusqu'à 10 pendant que les garçons se dispersent.</p> <p>Quand un garçon est attrapé, il doit aller en prison.</p> <p>Pendant ce temps-là, les autres garçons peuvent aller délivrer quelques garçons qui sont en prison en les touchant.</p> <p>Le jeu est terminé quand tous les garçons se sont fait attraper.</p> <p>La prison se situe où vous voulez.</p> <p>On peut faire le jeu avec délivrance ou sans délivrance ce qui veut dire qu'on peut délivrer ou on ne délivre pas.</p> <p>Attention, il ne faut pas tricher. Par exemple : il ne faut pas se sauver de la prison ou, quand on vous a attrapé, il ne faut pas s'échapper ni essayer de se débattre. Tant qu'on ne vous a pas touché, ne vous échappez pas. Sinon, vous êtes hors jeu.</p> <p>La chasse à la femme a les mêmes règles que celle de l'homme.</p> <p>Bonne chance !</p>

Coup de pied

But du jeu	Compter des points. Arriver à faire trois retraits pour faire une rotation d'équipe.
Nombre de joueurs	Nous composons deux équipes égales en choisissant deux chefs.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Déroulement ou règles	<p>Les chefs tirent au sort pour savoir quelle équipe ira au coup de pied.</p> <p>On prend un lanceur dans l'équipe du champ. Il se place à trois mètres du coup de pied et il demande à la personne du coup de pied comment il veut recevoir le ballon: petit bond, gros bond, moyen bon roulant ou rouler sur la plaque rapidement ou lentement.</p> <p>L'équipe du coup de pied se place dans un coin du carré. Les trois autres coins deviennent des buts.</p> <p>Le lanceur lance le ballon au coup de pied. Celui-ci donne un énorme coup sur le ballon.</p> <p>Si l'équipe du champ attrape le ballon sans qu'il rebondisse, ça fait un retrait. Il y a deux autres façons de faire des retraits comme :</p> <p>si une personne dans le champ attrape le ballon après qu'il rebondit, celle-ci s'empresse de le retourner au lanceur avant que le coup de pied arrive à une plaque. Puis lorsqu'un attrapeur capture le ballon après qu'il a fait un bond, celui-ci s'empresse de toucher la plaque où le coup de pied se dirige.</p> <p>Si deux personnes sont sur la même plaque, le premier arrivé est retiré.</p> <p>Il y a une fausse balle quand le ballon sort des lignes sur le côté du jeu.</p> <p>Le coup de pied doit recommencer son tir. Lorsque le coup de pied fait trois fausses balles de suite, il est retiré.</p> <p>Voilà les règlements de notre jeu.</p> <p>Amusez-vous en équipe.</p>

L'énergie

But du jeu

L'équipe (A) essaie de voler tous les sacs de fèves de l'équipe (B).

Nombre de joueurs

Pour ce jeu, il faudrait un nombre minimum de 5 joueurs par équipe et le nombre maximum de 10 par équipe.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Au moins 20 sacs de fèves, 2 cerceaux, 8 cônes, 10 foulards verts et 10 autres bleus.

Terrain ou espace de jeu

On peut jouer sur un terrain de cour d'école ou dans un gymnase.

Déroulement ou règles

Deux équipes identiques avec des foulards de deux couleurs différentes.

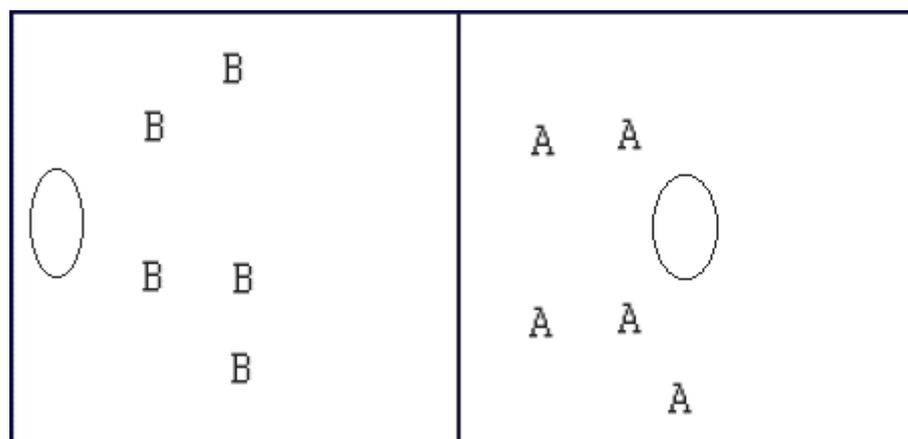
Une équipe (A) tente de dérober tous les sacs de fèves de l'équipe (B) placés dans un cerceau.

Un joueur (A) qui est en contact avec la zone arrière de son camp ou l'énergie, ne peut être touché par un joueur de l'équipe (B).

Par contre, s'il se fait toucher, pour continuer à jouer, il lui faut revenir dans son camp et toucher à l'énergie. De même, si un joueur (A) arrive à voler un sac, il faut qu'il l'emmène dans le cerceau de son camp sans se faire toucher par un joueur de l'équipe (B).

Si cela arrive, le joueur (A) remettra le sac au joueur (B) et ira toucher l'énergie avant de revenir au jeu.

Lorsque l'équipe (A) a enlevé tous les sacs, on change de rôle.



On ne peut être touché si on n'a pas de sac dans les mains et il faut prendre 1 sac à la fois.

Bonne joute !

Le pirate

- But du jeu** De ne pas se faire toucher par les requins ou les pirates.
- Nombre de joueurs** Illimité. Il doit y avoir 2 pirates et 2 requins. Ils forment une équipe ensemble.
- On divise les autres en 4 équipes.
- Groupe d'âge** 8 à 10 ans
- Matériel requis** Quatre tapis de sol (un dans chaque coin), dossards d'une couleur pour les pirates, dossards d'une autre couleur pour les requins, montre ou chronomètre.
- Terrain ou espace de jeu** Surface rectangulaire d'environ 2 classes.
- Déroulement ou règles**
- 1-Chaque équipe se place sur un tapis. (Les tapis sont la terre et en dehors des tapis, c'est l'eau). Les 2 pirates se placent proche d'un tapis et les 2 requins se placent dans l'eau.
 - 2-Au signal, les personnes se sauvent. Les pirates essaient de toucher les personnes qui sont sur des tapis. Les requins essaient de toucher les personnes qui sont dans l'eau.
 - 3-Lorsqu'une personne se fait toucher, elle va s'asseoir dans un espace décidé à l'avance.
 - 4-Lorsque le temps est écoulé, les joueurs qui restent (s'il en reste) donnent un point à leur équipe.
 - 5-L'équipe gagnante est l'équipe qui a le plus de points. S'il ne reste pas de joueurs, c'est l'équipe des pirates et des requins qui gagne.
 - 6- Puis on recommence en faisant une rotation de chaque équipe pour devenir chacun son tour pirate/requin, à moins de ne pas vouloir ou de ne pas avoir assez de temps.
- Règlements: Pas le droit de pousser. Les joueurs n'ont pas le droit d'être un pied sur un tapis et un pied dans l'eau.
- Durée: Au choix du groupe. Il faut le déterminer à l'avance (environ 5-10 minutes).
- Arbitre: oui, pour prendre des décisions en cas de besoin et pour chronométrer

Le double drapeau

But du jeu

Chaque équipe possède son propre drapeau. Il faut le ramener dans son camp sans se faire toucher par les joueurs de l'autre équipe.

Nombre de joueurs

Pour ce jeu vous devez faire deux équipes égales.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

-4 cônes
-2 drapeaux (un bleu et un rouge) attachés à 2 bâtons

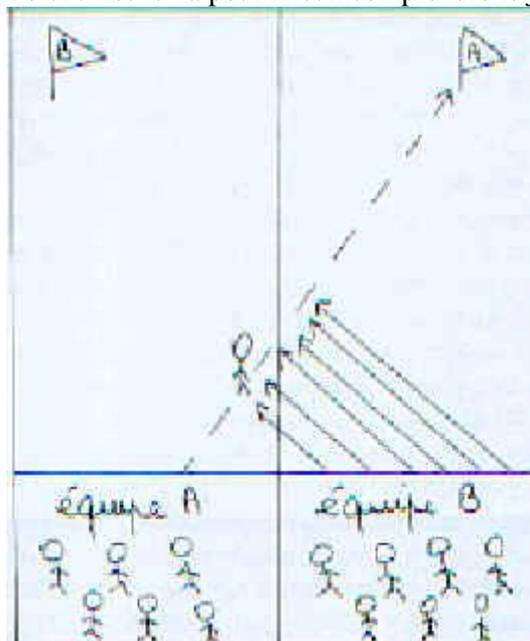
Terrain ou espace de jeu

On peut jouer dans une cour d'école ou dans un gymnase.

Déroulement ou règles

Chaque équipe est dans son camp.
Elle a un drapeau qu'elle doit aller chercher et rapporter dans son propre camp.
La première équipe envoie un joueur chercher son drapeau (sortie d'attaque). Ce joueur est poursuivi par toute l'équipe adverse (sortie de défense).
Si le joueur est touché, il reste immobile en attendant qu'un coéquipier le délivre à la prochaine sortie d'attaque.
L'une après l'autre, les équipes changent de rôle.
Le joueur qui ramène le premier, le drapeau dans son camp, fait gagner son équipe.
Il est possible de passer le drapeau à ses équipiers.
Lorsqu'on se fait toucher avec le drapeau dans les mains, on doit le poser par terre et s'immobiliser.

Voici un schéma pour mieux comprendre le jeu :



Durée : Jusqu'au moment où le drapeau est attrapé.

Espions-Dragons

- But du jeu** Ne pas se faire toucher par les espions avec un œuf dans les mains.
- Nombre de joueurs** Il y a 3 espions et le reste de la classe sont des dragons.
- Groupe d'âge** 8 à 10 ans
- Matériel requis** 6 dossards pour les espions, 3 ballons mous (œufs incassables), 8 cônes pour délimiter le terrain et un cerceau (ou un bac) qui sera le coffre aux trésors des espions.
- Terrain ou espace de jeu** Une partie de cour d'école (10m par 18m environ).
- Déroulement ou règles**
1. On nomme trois espions qui mettent un dossard chacun. Les autres dossards servent à ceux qui se feront prendre avec un œuf et qui deviendront des espions.
 2. Choisir 3 personnes pour lancer les œufs incassables et commencer le jeu. Ces personnes, une fois qu'elles ont lancé leur ballon, rejoignent les leurs, c'est-à-dire les dragons.
 3. Les espions doivent essayer de toucher un dragon quand il a un œuf incassable dans les mains. Le dragon qui s'est fait toucher devient un espion et il met un dossard. L'œuf du dragon touché par un espion est retiré et les espions le mettent dans leur coffre aux trésors.
 4. Les dragons se lancent entre eux les œufs pour s'en débarrasser et pour que les espions ne les attrapent pas avec un œuf dans les mains. Si l'œuf incassable tombe par terre, le dragon le plus proche le ramasse rapidement, le lance à un autre dragon et le jeu continue.
 5. À la fin du jeu, si les trois œufs sont attrapés, les espions sont vainqueurs mais s'ils ne sont pas tous attrapés, ce sont les dragons qui ont gagné. Ils pourront avoir un bébé...donc un dragon de plus pour eux!!!

Durée: 10 minutes

On espère que vous allez vous amuser!

Croche-décroche

But du jeu

Le chat court après la souris pour l'attraper et chacun des joueurs doit courir au moins une fois.

Nombre de joueurs

De préférence, un nombre pair de personnes.

Groupe d'âge

11 à 12 ans

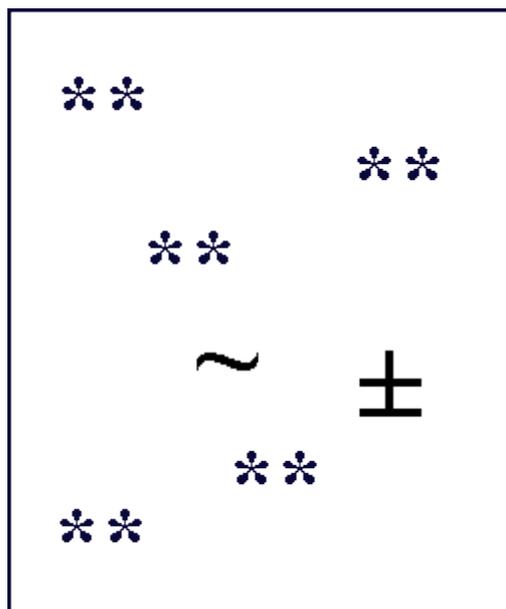
Matériel requis

Aucun

Déroulement ou règles

Au début, on désigne un chat et une souris. Les autres se placent deux par deux et s'accrochent par le bras. Au signal, le chat court après la souris. S'il la touche, la souris devient le chat et celui-ci devient la souris mais si la souris s'accroche à quelqu'un d'autre, la personne qui était accrochée à celle-ci doit partir à la poursuite de la souris. (Le chat devient la souris et la personne qui se décroche devient le chat) et ainsi de suite.

Le jeu se termine lorsque les participants le décident.



Légende

** = 2 personnes

~ = chat

± = souris

□ = contour
du terrain

Le bouclier de la quille

- But du jeu** Faire tomber la quille des autres joueurs afin de les éliminer.
- Nombre de joueurs** Pour ce jeu, vous pouvez être de 10 à 30 joueurs.
- Groupe d'âge** 8 à 10 ans
- Matériel requis**
- Des quilles ou grosses bouteilles de plastique
 - 5 ballons minimum.
- Terrain ou espace de jeu** On peut jouer sur la cour d'école ou dans un gymnase. Le terrain doit être plat.
- Déroulement ou règles**
- Chaque joueur place sa quille sur le terrain où il désire. Les joueurs restent près de leur quille pour la protéger. Ils sont comme des boucliers. Lorsque tout le monde est prêt, on peut donner le signal. On met les ballons en jeu et on essaie de faire tomber les quilles des autres joueurs. Pour lancer un ballon, on doit être à côté de sa quille. Si un joueur lance un ballon et fait tomber une quille, le joueur à qui appartient cette quille, est éliminé. Si un joueur fait tomber sa propre quille, il est aussi éliminé. Les trois derniers joueurs sont gagnants. On peut recommencer la partie en rapetissant de plus en plus le terrain. Pendant le jeu, on doit être très attentif pour surveiller les joueurs qui lancent les ballons.
- Voici des dessins pour vous aider à mieux comprendre le jeu :



Amusez-vous bien!

Ballon prisonnier

But du jeu

Le but du jeu est d'éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse en lançant le ballon sur le corps des joueurs mais en évitant de toucher à leur tête. Les joueurs essaient d'attraper le ballon ou ils tentent de l'éviter. L'équipe gagnante est celle qui réussit à éliminer tous les joueurs de l'autre équipe. Autrement, il n'y a pas d'équipe gagnante, ni d'équipe perdante.

Nombre de joueurs

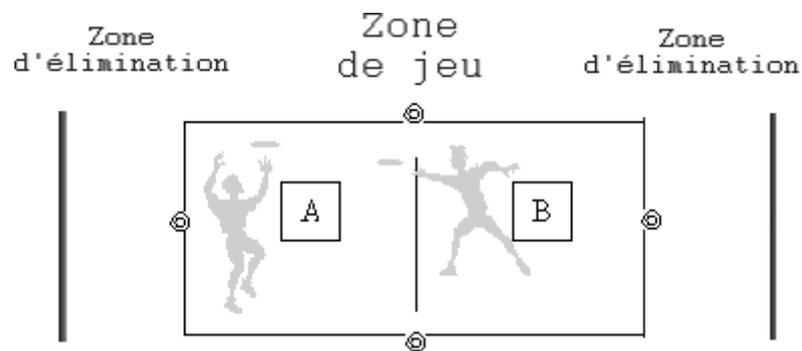
Un nombre pair de joueurs (deux équipes égales). Pour que le jeu soit intéressant, il faut un minimum de seize à vingt joueurs.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Il est nécessaire d'avoir un ballon de soccer ou une autre sorte de ballon ainsi que quatre cônes disposés de la manière suivante :



cone.gif

Terrain ou espace de jeu

Les dimensions du terrain peuvent être variables. Nous avons mesuré notre terrain. Ses dimensions sont de 10 mètres par 18 mètres.



Déroulement ou règles

Les deux chefs d'équipe exercent cette fonction pendant deux semaines seulement. Les deux chefs d'équipe s'entendent pour savoir lequel des deux commencera à choisir en premier les joueurs de son équipe. L'autre chef d'équipe aura alors le privilège de choisir la section du terrain qu'il va occuper avec son équipe. Les joueurs se placent en ligne en face des chefs d'équipe qui choisissent, à tour de rôle, les joueurs qui feront partie de leur équipe.

L'arbitre décide de l'emplacement des cônes et il procède à la mise au jeu. Il ne fait partie d'aucune équipe afin d'assurer son impartialité. Il peut s'agir de l'élève de la classe qui a la responsabilité d'organiser les jeux sur la cour de récréation pour une étape scolaire.

Avant la mise au jeu, un joueur volontaire de chaque équipe va se placer dans la zone d'élimination de son équipe. Pour la mise au jeu, les mains derrière le dos, les deux chefs d'équipe se placent de chaque côté de la ligne du milieu, dans la

zone de terrain de l'équipe adverse.

Placé au centre de la ligne du milieu, l'arbitre lance le ballon dans les airs et les chefs d'équipe essaient d'envoyer le ballon, avec leur mains, dans la zone de leurs équipiers. Dès que la mise au jeu est terminée, la partie de ballon prisonnier commence.

1. Pour lancer le ballon, les joueurs ne doivent pas sortir de leur zone d'équipe délimitée par les cônes.
2. Si le ballon touche la tête d'un joueur debout, ce joueur n'est pas éliminé.
3. Si le ballon touche la tête d'un joueur penché ou plié, ce joueur est éliminé.
4. Si le ballon touche un joueur et que le ballon est attrapé par une autre joueur de son équipe avant qu'il ne touche le sol, le joueur qui a été touché par le ballon n'est pas éliminé.
5. Si le ballon touche plusieurs personnes avant de toucher le sol, c'est la dernière personne touchée par le ballon qui est éliminée.
6. Le joueur touché par le ballon va se placer, en emportant le ballon, à l'extrémité de la zone de l'équipe adverse, c'est-à-dire dans la zone d'élimination de son équipe. Il peut lancer le ballon sur les joueurs de l'équipe adverse ou faire des passes de ballon à ses coéquipiers.
7. Quand le ballon sort de la zone de l'équipe adverse, les joueurs qui sont dans leur zone d'élimination peuvent lancer le ballon sur leurs adversaires ou passer le ballon à leurs coéquipiers.
8. Quand un joueur éliminé touche avec le ballon le corps d'un joueur de l'équipe adverse, il peut retourner jouer dans la zone de jeu de son équipe.
9. Un joueur touché par le ballon ne peut pas être remplacé par un autre joueur de son équipe qui prendrait sa place dans la zone d'élimination pour lancer le ballon.
10. Si un joueur attrape le ballon et qu'il l'échappe, il est éliminé.
11. Si un joueur sort de la zone de son équipe, délimitée par les cônes pour éviter le ballon, il est éliminé.
12. Les joueurs dans la zone d'élimination ne doivent pas entrer dans la zone de jeu des équipes.
13. Un joueur ne doit pas essayer d'enlever le ballon à un autre joueur de son équipe.
14. En cas de différent, c'est l'arbitre qui décide et son intervention est respectée.

Il faut deux chefs d'équipe. Pour désigner les chefs d'équipe nous suggérons aux joueurs qui désirent exercer ce rôle, d'écrire sur un bout de papier leur nom et de demander à leur enseignant (e) ou au surveillant (à la surveillante) sur la cour de récréation, de piger deux noms parmi ceux placés dans un sac.

Les astuces:

- Faire des passes de ballon à ses coéquipiers pour faire un jeu d'équipe.
- Lancer le ballon en faisant des feintes pour mêler les joueurs de l'équipe adverse.
- Attraper le ballon dans ses mains au lieu d'essayer de l'éviter, rend le jeu plus intéressant.
- Lancer le ballon sur les jambes des adversaires, car le ballon est plus difficile à attraper pour les joueurs.
- Faire des passes de ballon à ses coéquipiers qui sont dans la zone d'élimination,
- Toujours observer d'où vient le ballon.
- Observer les astuces des autres joueurs pour en faire son profit.
- Se tenir sur le bord du jeu.
- Lancer le ballon de côté.
- Se disperser dans la zone de jeu de son équipe.
- Occuper le centre de la zone de jeu quand on attrape facilement le ballon.

Une suggestion:

Organiser un tournoi à la fin de chacune des trois premières étapes scolaires et une finale à la fin de la quatrième étape en prolongeant la récréation jusqu'à ce qu'une équipe gagne la partie.

Ne trouvez-vous pas que c'est une chouette idée à négocier avec l'enseignant(e) et avec le directeur ou la directrice de l'école?

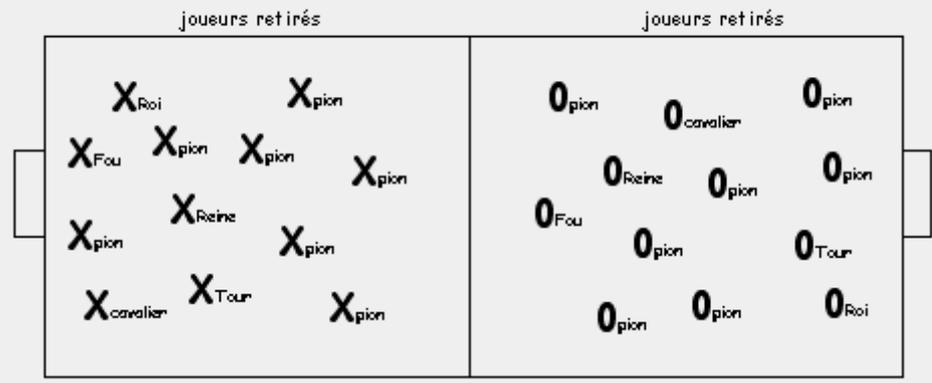
Un message:

Nous vous souhaitons de l'agrément à expérimenter notre jeu préféré. Nous restons à votre disposition pour recevoir vos commentaires et vos questions. Passez de belles récréations amusantes.

Ballon échec

But du jeu	Le but du jeu est de toucher le roi.
Nombre de joueurs	Une classe de 24 à 30 élèves.
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	Les rôles peuvent être inscrits sur des petits cartons et remis aux joueurs (ou utiliser des pièces de jeu d'échec).
Terrain ou espace de jeu	Le terrain de forme rectangulaire mesure environ 20 mètres de long sur 15 mètres de large (jeu de ballon chasseur). Les buts doivent mesurer environ 2 mètres de largeur (buts de mini-handball).
Déroulement ou règles	<ul style="list-style-type: none">· Les 2 équipes doivent préalablement être formées.· Les rôles sont préalablement attribués dans chaque équipe:<ul style="list-style-type: none">- 1 roi, 1 reine, 2 cavaliers, 2 tours, 2 fous et des pions.· Les 2 équipes évoluent dans la moitié du rectangle de jeu qui lui est réservée.· On tente d'éliminer les joueurs de l'autre équipe en lançant le ballon directement sur un joueur en essayant de faire en sorte qu'il ne puisse attraper le ballon qui arrive sur lui.· Un joueur doit se retirer et attendre sur le côté du jeu, lorsqu'il est touché par le ballon sans qu'un coéquipier ne l'ait rattrapé.· Si le joueur de l'équipe qui lance dans le but de l'autre équipe:<ul style="list-style-type: none">- est un pion, un fou**, une tour ou le roi, un joueur retiré de son équipe revient sur le jeu*;- est un cavalier, deux joueurs retirés de son équipe reviennent sur le jeu*;- est la reine, tous les joueurs retirés de son équipe reviennent sur le jeu*;*Si dans son équipe aucun joueur n'est retiré, il peut retirer un joueur de l'autre équipe.· Si le joueur de l'équipe touché est:<ul style="list-style-type: none">- un pion ou un cavalier ou la reine, il est retiré;- une tour, il change d'équipe;- un fou, le joueur qui l'a touché est retiré alors que le fou "touché" demeure sur le jeu**;- le roi, la partie est terminée.**Sauf si c'est un fou qui a lancé le ballon sur un fou, les deux sont retirés.· Lorsqu'un joueur dépasse les limites de sa zone en lançant, il est retiré, son tir ne compte pas et le ballon est remis à un coéquipier.· Si un ou plusieurs joueur(s) sont touchés par le ballon sans que personne ne l'attrape, tous les joueurs atteints par le ballon sont retirés sauf le fou**(le joueur qui a lancé est cependant retiré si un fou est touché).· Un joueur touché n'est pas retiré si le ballon est rattrapé par un coéquipier avant de tomber au sol.· Après chaque but, le ballon appartient alors à l'équipe qui a accordé ce but.· Le roi touché, ou retiré, échec et mat, fin de la partie.

EXEMPLE :



But du jeu

Les sorciers doivent toucher tous les princes et tous les génies. Les gagnants du jeu sont les sorciers qui auront réussi à toucher tous les génies et tous les princes.

Nombre de joueurs

Dix joueurs et plus.

Groupe d'âge

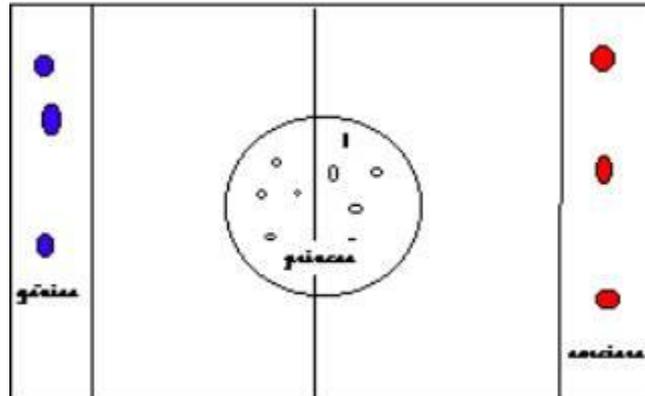
8 à 10 ans

Matériel requis

Deux couleurs de dossards: un dossard pour les sorciers et un pour les génies.

Terrain ou espace de jeu

Un gymnase assez grand ou une cour assez grande.



Déroulement ou règles

Au début, on sépare le groupe en trois équipes: sorciers, princes et génies. Dans la cabane des sorciers et celle des génies, il y a seulement trois sorciers et trois génies. Les princes sont dans les cercles au milieu du terrain. Mais, après le signal, le cercle n'existe plus.

Au début, les trois génies et les trois sorciers sont dans leur cabane. Les princes sont dans le cercle au centre du terrain. Au signal, tout le monde sort de sa cabane. Ce sont les sorciers qui touchent les princes et les génies. Lorsque les sorciers touchent les princes, ceux-ci deviennent immobiles. Pour délivrer les princes, il faut qu'un génie aille les toucher sans qu'eux-mêmes se fassent toucher. Quand les génies se font toucher par les sorciers, ils deviennent des sorciers. Ils doivent aller se chercher un autre dossard de la couleur de celui des sorciers.

Attention: Les génies et les sorciers ont le droit d'aller se reposer dans leur cabane, mais ils ne peuvent pas y rester plus de quinze secondes.

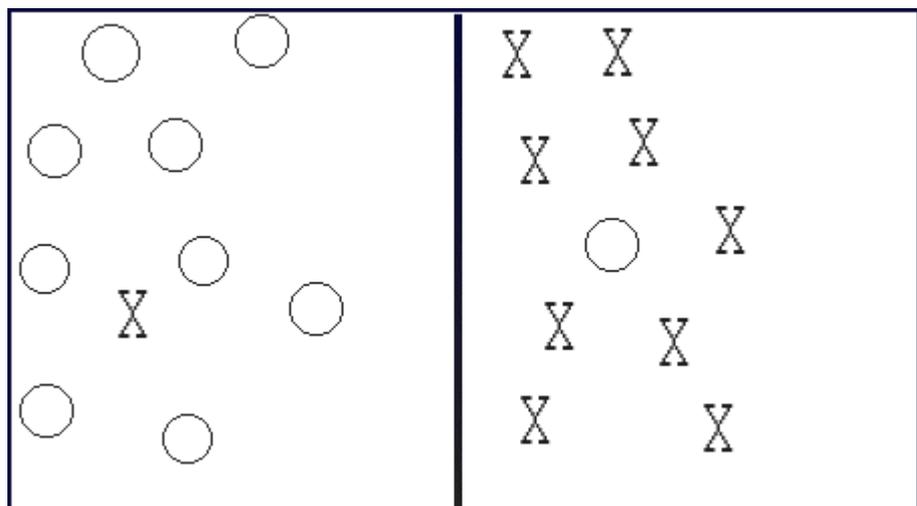
Environ 15 minutes.

NB: Les mots masculins désignent aussi bien les filles que les garçons.

Amusez-vous bien.

Le camp ruiné

- But du jeu** Il faut faire passer son équipe dans le camp adverse.
- Nombre de joueurs** 2 équipes de nombre égal entre 6 et 9 joueurs.
- Groupe d'âge** 8 à 10 ans
- Matériel requis** Une balle
- Terrain ou espace de jeu** Taille d'un terrain de ballon prisonnier ou légèrement plus grand.
- Déroulement ou règles**
- L'arbitre désigne un joueur dans chaque équipe qui passe dans le camp adverse. Ce joueur doit faire des passes aux joueurs de son équipe pour qu'ils le rejoignent.
 - Si un joueur attrape la balle de volée, il passe avec la balle au fond du camp adverse et il joue.
 - Si aucun joueur n'attrape la balle de volée, c'est le premier joueur qui a la balle qui peut rejouer. Aucun joueur ne change de camp.
 - Si la balle sort du terrain, la dernière équipe qui l'a touchée perd la balle. L'autre équipe la relance de l'endroit où elle est sortie du terrain.
 - On peut se faire des passes.
 - On ne doit pas gêner celui qui possède la balle.
 - Il est interdit de marcher avec la balle.
 - Une équipe a gagné quand elle est passée au complet dans le camp adverse. On peut aussi jouer pendant un certain temps, l'équipe gagnante est celle qui a fait passer le plus de joueurs.



Le jeu de la queue

But du jeu

La première équipe qui a ramassé le plus de queues de l'équipe adverse est la gagnante.

Nombre de joueurs

Deux équipes avec le même nombre de joueurs.

Groupe d'âge

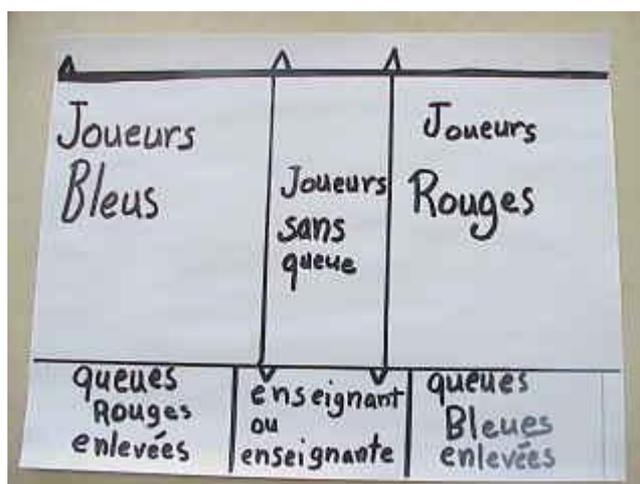
8 à 10 ans

Matériel requis

Des morceaux taillés en bandes de couleur rouge et bleue.

Terrain ou espace de jeu

Une cour d'école ou un gymnase.



Déroulement ou règles

Au début, les équipes se placent en nombre égal dans chaque côté du terrain et installent leur bande de couleur [rouge ou bleue] autour de la taille ou dans une poche de pantalon.

Au signal, tout le monde se mélange.

Chacun essaie d'enlever des queues aux adversaires.

Lorsque tu attrapes une queue, tu la lèves très haut pour la montrer et tu vas la déposer sur un banc de l'enseignant ou de l'enseignante. Pendant que tu vas porter la queue, personne ne peut t'enlever la tienne.

Ceux et celles qui ont perdu leurs queues vont au centre du jeu.

Les joueurs du milieu qui sont sans queue peuvent enlever les queues des adversaires; ils n'ont cependant pas le droit de dépasser les cônes délimitant leur espace.

Au signal, on arrête le jeu et on compte les queues.

Durée : 10 à 15 minutes et on fait les comptes

Amusez-vous bien!

La balle assise

But du jeu

Pour gagner, il faut essayer de toucher tous ses adversaires.

Nombre de joueurs

Les équipes doivent être égales.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Il faut une balle ou un ballon et des dossards.

Déroulement ou règles

1) Avant de commencer la partie, une équipe met les dossards.

2) Les deux équipes se mélangent

3) La partie commence.

4) Celui qui a la balle n'a pas le droit de faire plus de trois pas.

5) Quand on a la balle, on peut toucher un enfant de l'autre équipe ou la passer à quelqu'un de son équipe. Si l'enfant est touché, il doit s'asseoir mais il peut encore avoir la balle. Un enfant qui est assis peut se délivrer en touchant un enfant de l'autre équipe.

Il faut lancer la balle entre le cou et les genoux.

La carotte

But du jeu

Réussir à dérober la carotte.

Nombre de joueurs

Deux équipes égales.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Un cône et un gant.

Terrain ou espace de jeu

Grandeur d'un terrain de ballon prisonnier.

Déroulement ou règles

On place le cône près de l'équipe des renards.

Les renards sont ceux qui mangent les lièvres. Les lièvres doivent réussir à prendre la carotte sans se faire manger. Aussitôt qu'un lièvre soutire la carotte et qu'il réussit à retourner dans son camp, il fait gagner un point à son équipe. Si on le mange pendant qu'il a la carotte le point va aux renards. S'il échappe la carotte pendant son trajet le point va à l'adversaire. Si un lièvre fait une passe, cela donne un point supplémentaire à l'équipe.

Le super lièvre: Son rôle est de protéger les autres lièvres. Il a le droit de manger des renards. Il a également le droit d'immuniser un autre lièvre et de le faire passer dans le camp des renards sans se faire manger. Il le prend tout simplement par la main.

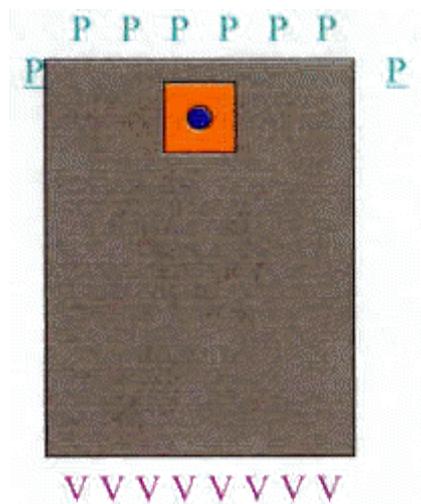
Il faut être un bon coureur pour être un super- lièvre. Il a également droit à un substitut.

Un renard ne peut manger qu'un lièvre à la fois. Une fois que le lièvre est mangé, il sort du jeu. Une fois qu'une équipe a volé la carotte, il y a une rotation. Les lièvres deviennent des renards et les renards deviennent des lièvres.

Nous espérons que vous aurez beaucoup de plaisir.

Ballon-diamant

- But du jeu** Les voleurs doivent s'emparer du ballon et retourner derrière leur ligne sans se faire toucher par un policier.
- Nombre de joueurs** 2 équipes égales
- Groupe d'âge** 11 à 12 ans
- Matériel requis**
- Un ballon
 - Un cône (ou quelque chose pour tenir le ballon.)
- Terrain ou espace de jeu** Grandeur d'un terrain de ballon prisonnier.
- Déroulement ou règles**
- Un policier doit sortir de sa ligne pour toucher un ou des voleurs afin de protéger le ballon.
 - Si un policier touche un voleur, ce dernier est éliminé du jeu et il va sur le côté du terrain.
 - Mais si un policier n'arrive pas à toucher un voleur, le policier doit se retirer de la partie.
 - Toutefois, quand le policier réussit à toucher un voleur, il peut retourner à son poste.
 - Les joueurs ne doivent pas sortir du terrain.
 - Stratégies :
- 2 policiers peuvent se placer sur le côté.
- Les voleurs peuvent se passer le ballon en arrière.



Poules, renards, vipères

But du jeu

Les renards attrapent les poules. Les poules attrapent les vipères. Les vipères attrapent les renards.

Nombre de joueurs

De préférence 3 équipes avec le même nombre de joueurs

Groupe d'âge

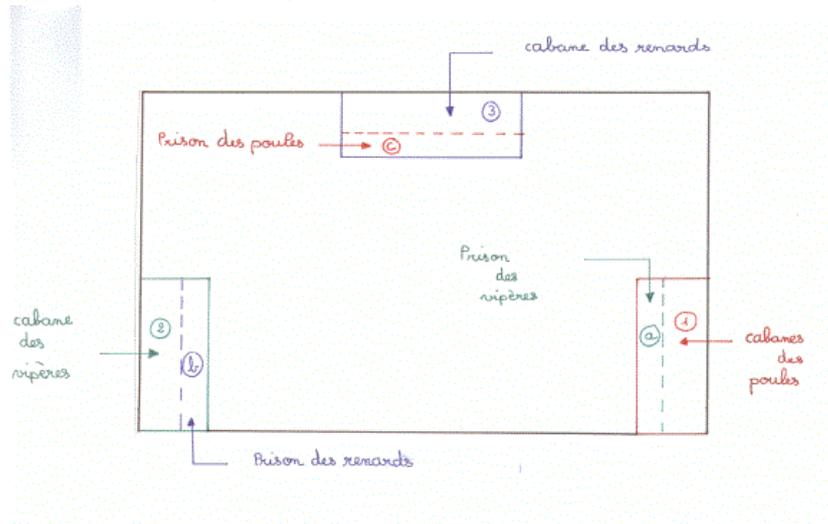
11 à 12 ans

Matériel requis

Des dossards : chaque équipe a une couleur différente.

Terrain ou espace de jeu

Une cour d'école avec 3 espaces qui sont les 3 cabanes et leur prison. On peut les délimiter avec des cônes.



Déroulement ou règles

Au début, chaque équipe est dans sa cabane.

-Les poules (dossard rouge) dans la cabane des poules.

-Les renards (dossard bleu) dans la cabane des renards.

-Les vipères (dossard vert) dans la cabane des vipères.

Au signal, tout le monde sort.

-Les poules (1) essaient de toucher les vipères (2) pour les mettre en prison (a).

-Les vipères (2) essaient de toucher les renards (3) pour les mettre en prison (b).

-Les renards (3) essaient de toucher les poules (1) pour les mettre en prison (c).

Il faudra aller délivrer ceux de son équipe qui se sont faits toucher : il suffit d'en toucher un pour que tout le monde sorte.

ATTENTION !

Lorsqu'on a touché un adversaire et qu'on l'emmène en prison, on ne peut pas se faire toucher pendant le trajet.

Par exemple, un renard qui a touché une poule et qui l'emmène en prison ne peut pas être touché par une vipère.

Le jeu est plus drôle si tout le monde sort de sa cabane et se mélange : on ne devra pas rester plus de 15 secondes dans sa cabane.

Durée : 15 à 20 minutes. Puis, on fait les comptes.

Le ballon King

But du jeu

Demeurer sur le jeu le plus longtemps possible.

Nombre de joueurs

Minimum pour jouer: 4; maximum: 10 à 20.

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

Un ballon.

Terrain ou espace de jeu

Espace de jeu : 3m75 par 3m75 avec un rond au centre de 1m de diamètre et des lignes pour séparer en quatre (voir photos).



Déroulement
ou règles

Qui est le " King " ?

Le King est la personne qui débute le jeu. Il commence toujours avec le ballon. Il doit se placer les deux pieds dans le carré jaune pour faire le service.

Comment faire le service ?

Il laisse tomber le ballon pour lui faire faire un bond, et lorsque le ballon est en suspension dans les airs, il le frappe à une main pour l'envoyer dans la case d'un des autres joueurs (n'importe lequel). Le service doit être fait par en dessous.

Celui qui fait le service doit toujours envoyer le ballon vers le fond des lignes.

Le ballon ne doit jamais toucher les lignes jaunes.

Les joueurs n'ont pas le droit de tenir le ballon dans leurs mains (le ballon est une boule de feu).

Il ne doit pas y avoir plus d'un joueur par carreau.

On est éliminé

- lorsqu'on envoie le ballon en dehors du jeu;
- lorsqu'un joueur envoie le ballon dans le cercle ou sur la ligne du cercle;
- lorsqu'un joueur reçoit le ballon dans sa case et ne réussit pas à le renvoyer à un autre joueur;
- lorsqu'on met le pied complètement dans une autre case;
- lorsqu'on "colle" le ballon (frapper à coup de poing);
- lorsque quelqu'un frappe le ballon avec une autre partie de son corps que les mains;
- lorsque celui qui fait le service ne le fait pas de la bonne façon.

La rotation:

Elle se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand un joueur est mort, il sort du jeu et va se placer au bout de la file. Tous les joueurs avancent d'une case sauf le King. Si le King meurt, il se place en file et est remplacé par le joueur suivant.



Les joueurs sont placés en file lorsqu'ils attendent pour jouer. Ils sont quatre sur le jeu.

Plus le nombre de joueurs est élevé, plus la file est longue...

Nous avons beaucoup de plaisir à jouer à ce jeu, c'est le plus populaire de notre cour de récré. Bon jeu !

Le joueur cible

But du jeu

Dans chacune des équipes, il y a un joueur à protéger (le joueur cible).

À l'aide de passes, les joueurs doivent toucher au joueur cible de l'autre équipe.

1 point est marqué à chaque fois que le joueur est touché.

Nombre de joueurs

2 équipes au choix.

Groupe d'âge

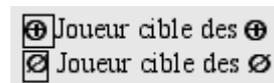
11 à 12 ans

Matériel requis

Un ballon.

Terrain ou espace de jeu

Les dimensions du terrain sont laissées au choix car ce jeu se joue autant à l'extérieur qu'à l'intérieur. La ligne centrale est très importante.



Déroulement ou règles

- Le joueur n'a pas le droit de marcher avec le ballon.
- L'équipe doit traverser la ligne centrale pour toucher au joueur.
- Le joueur cible n'a pas le droit de traverser la ligne centrale.
- Les joueurs qui échappent le ballon ne sont pas éliminés.
- Il est important de ne pas lancer sur le joueur cible si la ligne centrale n'a pas été traversée.

Le chef d'orchestre

But du jeu

Celui qui est sorti doit retrouver le chef d'orchestre. Il a 3 chances pour retrouver le chef d'orchestre. S'il n'a pas retrouvé le chef,

- c'est le chef d'orchestre qui prend sa place;

-ou le maître dit qui le remplace;

-ou on désigne un autre joueur au hasard.

Nombre de joueurs

Plusieurs.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Aucun

Terrain ou espace de jeu

Dehors.

Déroulement ou règles

Il faut faire une ronde.

1 joueur sort.

On doit choisir son chef d'orchestre à part le joueur qui est sorti. Le chef d'orchestre joue d'un instrument. Tous ceux qui sont en rond doivent faire pareil.

Le joueur qui est sorti doit revenir quand les joueurs ont choisi le chef d'orchestre.

Qui est l'agent?

But du jeu À chaque fois qu'on touche à un joueur avec le ballon et qu'il l'échappe, ça fait un point à l'équipe qui vient de lancer le ballon. Lorsqu'une équipe a touché l'agent secret de l'équipe adverse, celle-ci gagne dix points de plus et a gagné la partie.

Nombre de joueurs Deux équipes de six joueurs.

Groupe d'âge 6 à 7 ans

Matériel requis Un ballon

Terrain ou espace de jeu Un espace d'environ 12 mètres de chaque côté.

Déroulement ou règles On commence par choisir deux chefs d'équipe.

Chaque chef choisit six joueurs. Par la suite, ils se rassemblent et décident qui va être l'agent secret. L'autre équipe ne doit pas le savoir. Un arbitre connaît l'agent secret de chaque équipe.

La partie commence. À tour de rôle, chaque équipe lance le ballon à l'autre équipe et quand celui qui est supposé l'attraper l'échappe, il quitte la partie. Si le ballon touche le sol avant qu'un joueur n'échappe le ballon, celui-ci n'est pas éliminé et aucun point n'est marqué.

À chaque fois qu'on touche à un joueur avec le ballon et qu'il l'échappe, ça fait un point à l'équipe qui vient de lancer le ballon.

Lorsqu'une équipe a touché l'agent secret de l'équipe adverse, celle-ci gagne dix points de plus et a gagné la partie.

Ce jeu se joue en été.

Le ballon coin

But du jeu

Le but du jeu est de ne pas se faire toucher par le ballon.

Nombre de joueurs

Ce jeu se joue à cinq personnes.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Un ballon.

Terrain ou espace de jeu

Pour y jouer, il faut former un carré d'au moins 2,5 mètres de côté.

Déroulement ou règles

Ce jeu est pour les élèves de troisième et quatrième année.

Il y a un joueur à chaque coin et une personne au milieu qui a le ballon. Les joueurs qui sont à chaque coin ne peuvent y rester que 20 secondes au maximum. Pour bouger, il faut que deux joueurs se déplacent en même temps. Les deux coins où se tiennent les joueurs se touchent par une ligne. Le but du joueur qui est au milieu est de toucher, avec le ballon, un joueur lorsqu'il est en mouvement et d'aller prendre sa place sur le coin avant que celui-ci ne reprenne le ballon et le lance sur lui.

La partie dure jusqu'à ce que la cloche sonne.

Variante : Faire plus de " coins " pour avoir plus de participants et jouer avec 2 ballons et 2 personnes au milieu.

Le diamant

Nombre de joueurs Deux équipes au choix

Groupe d'âge 11 à 12 ans

Terrain ou espace de jeu La grandeur du terrain est variable selon, entre autre, le nombre de joueurs par équipe. Nous suggérons tout de même environ 6 m par 12 m.

Déroulement ou règles

- Deux équipes s'affrontent sur un seul terrain.
- Les extrémités du terrain sont les points de rassemblement des deux équipes.
- Une équipe joue le rôle d'agents secrets, l'autre joue le rôle de contrebandiers.
- Les agents secrets ont deux principales missions :
 - 1- Protéger un diamant qui est situé à 4 mètres de leur poste de travail (balle trouée sise sur un cône)
 - 2- Pourchasser et éliminer les contrebandiers qui ne se trouvent pas à l'intérieur de leur repaire et qui convoitent le diamant.
- À chaque fois qu'un agent secret quitte son territoire (traverse la "corde-limite" à l'extrémité de son terrain en déposant 1 ou les 2 pieds hors de son poste de travail), il est considéré "en mission".
- Un agent secret ne peut revenir de mission tant qu'il n'a pas éliminé un contrebandier en le touchant.
- Un agent secret est considéré éliminé si tous les contrebandiers se retirent dans leur repaire (derrière la corde-limite à l'extrémité de leur terrain) et qu'il n'y a plus personne à éliminer.
- Si plusieurs agents secrets pourchassent un seul contrebandier :
 - 1- Pour un seul contrebandier touché, un seul agent a le droit de revenir à son poste de travail;
 - 2- Le premier qui touche le contrebandier est celui qui sera sauf.
- L'agent secret qui termine une mission doit obligatoirement revenir à l'intérieur de son poste de travail pour pouvoir amorcer une seconde mission.
- Tous les joueurs des 2 équipes qui sont éliminés restent immobiles le long des lignes de côté.
- Un joueur éliminé participant au jeu peut faire perdre des points d'esprit sportif à son équipe en plus de recevoir un avertissement de la part d'un des capitaines.
- La seule façon pour les contrebandiers d'éliminer un agent secret consiste pour tous à se retirer derrière leur corde-limite (leur repaire) en la franchissant des 2 pieds.
- Une partie prend fin lorsque :
 - les contrebandiers volent le diamant et se retirent dans leur repaire sans se faire toucher --> ils marquent un point;
 - l'une ou l'autre des 2 équipes échappe le diamant qui sera présumé "cassé" alors le point de la victoire ira à l'équipe adverse;
 - les contrebandiers volent le diamant et se font toucher avant de franchir leur corde-limite par un agent secret actif --> le point ira aux agents secrets;
 - une ou l'autre des deux équipes a épuisé sa réserve de joueurs et qu'ils sont tous éliminés (il ne reste plus de joueurs que dans une seule équipe) --> l'équipe restante marque le point.
- Après chaque partie, on alternera les positions pour les rôles d'agents secrets et contrebandiers.

Le bijou

But du jeu	Amener le bijou du côté des attaquants.
Nombre de joueurs	Deux groupes au choix
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	Un objet qui fait le bijou. Ex.: ballon, foulard...
Terrain ou espace de jeu	Un terrain de ballon prisonnier.
Déroulement ou règles	Règlements : Séparer le groupe en deux. Mettre une équipe d'un côté et une autre de l'autre côté. Une équipe fait la défense et l'autre est à l'attaque. Ceux qui sont à l'attaque avancent et essaient d'attraper le bijou sans se faire toucher. Quand la défense attaque, les attaquants reculent jusqu'à leur ligne de fond. Quand un joueur est touché, il doit sortir du jeu.

Chat, souris et fromage

But du jeu

Les souris doivent capturer le fromage (la balle) sans se faire toucher par les chats.

Nombre de joueurs

- 10 à 15 joueurs

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

Pour jouer à ce jeu, il faut :

- une balle
- un cône
- un rectangle tracé au sol d'au moins 6 m sur 10m;



... et des joueurs en forme!

Déroulement ou règles

Les règlements:

- Il faut former deux équipes, les chats et les souris.
- Il faut placer le cône à environ 1,5 m de la ligne des chats. Les chats doivent toujours garder au moins un pied à l'extérieur du grand rectangle de jeu, sans quoi ils seront éliminés.

(Voir image 2: schéma)

- Les souris doivent tenter de prendre le fromage sans se faire toucher par un chat. Si un chat touche une souris ou qu'une souris parvienne à transporter son fromage jusqu'à l'autre extrémité du rectangle, les chats deviennent des souris et les souris deviennent les chats.

- Un chat peut à tout moment décider qu'il essaie de toucher une souris. S'il réussit, cette souris est éliminée et s'il échoue, c'est lui qui sera éliminé. Il ne peut toucher qu'une souris à la fois. Plusieurs chats peuvent le faire en même temps. Cela est avantageux car on réduit le nombre de souris pouvant venir voler le fromage.

C	S			Il faut que les souris se rendent ici pour obtenir un point.
C		S		
C	F	S	S	
C			S	
C		S		
Joueurs éliminés				

Image 2: schéma



Le ballon chinois

But du jeu	Jeu de ballon qui incite à l'entraide. Un élève choisi au hasard débute le jeu. Il a le ballon en sa possession. Il doit le lancer sur un autre joueur dans le but de l'immobiliser. Ce jeu permet à tous les élèves de bouger et de rester dans le jeu.
Nombre de joueurs	6 à 25 joueurs.
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	Un ballon.
Déroulement ou règles	<ol style="list-style-type: none">1- Un joueur déterminé au hasard est au centre du terrain avec le ballon. Nous l'appelons "le meneur". Il doit être immobile tant qu'il a le ballon dans ses mains. Les autres joueurs bougent autour de lui.2- Le meneur lance le ballon sur un joueur. Quand un joueur est touché, il doit se mettre à genoux (ou s'accroupir). Le ballon ne doit pas avoir bondi au sol avant de toucher le joueur. S'il attrape le ballon, il n'est pas touché.3- Le joueur qui attrape le ballon devient "le meneur". (Ainsi le meneur change à chaque lancer).4- Le "meneur" peut alors toucher un autre joueur ou faire une passe à un équipier à genoux.5- Pour pouvoir se relever, il te faut toucher quelqu'un avec le ballon (sans qu'il ne l'attrape).6- La partie est terminée quand tous les joueurs sont à genoux.

Ce jeu est agréable quand il est joué rapidement et que les joueurs respectent les autres (ne pas lancer dans la figure, ni voler le ballon dans les mains de l'autre...).

Variante : À l'occasion, nous ajoutons comme règlement l'obligation de faire une passe à un joueur quand tu attrapes le ballon. Les joueurs à genoux ont ainsi plus de chances de revenir au jeu.

Le printemps est enfin arrivé,

il est temps d'en profiter!

Vite dans notre cour de récréation,

Nous sommes prêts, tous à notre position.

La thèque

Nombre de joueurs Deux équipes (15 joueurs maximum par équipe).

Groupe d'âge 11 à 12 ans

Matériel requis Une balle de tennis, 5 cerceaux.

Terrain ou espace de jeu Un terrain de 30m sur 20 m.

Déroulement ou règles On dispose les cerceaux à différents endroits, à intervalles réguliers.

Une équipe (A) va lancer et courir, l'autre (B) va essayer de récupérer le plus vite possible la balle pour la ramener au capitaine qui n'a pas le droit de sortir de son cerceau.

Chaque joueur de l'équipe A lance la balle l'un après l'autre et se met à courir de cerceau en cerceau pour revenir dans son camp.

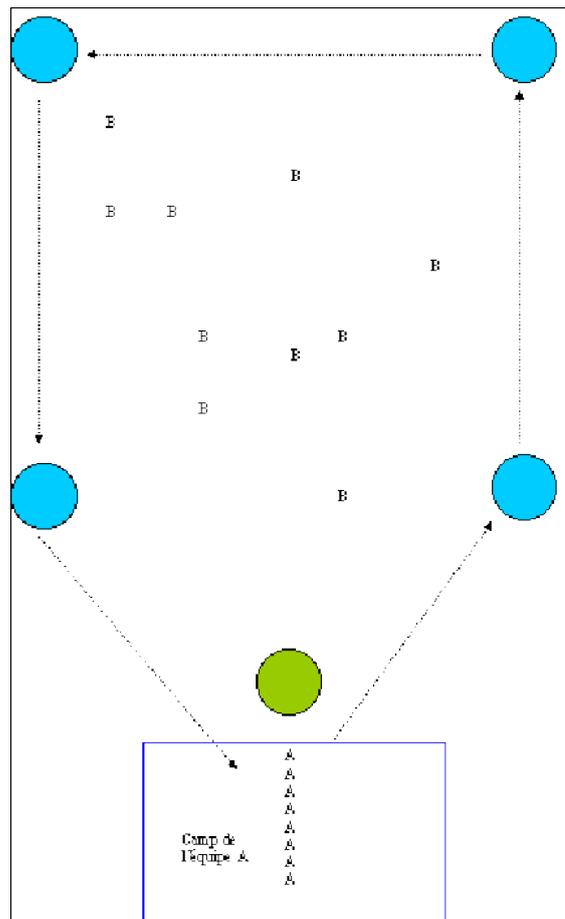
o Il peut s'arrêter dans un cerceau et attendre que la balle soit relancée par un coéquipier pour se remettre à courir. Il ne doit pas y avoir plus de 2 joueurs dans un cerceau, sinon ils ont perdu.

o Si la balle est rattrapée du 1er coup par un adversaire, celui qui a lancé est éliminé de suite. Ses équipiers en train de courir entre les cerceaux restent en jeu, mais doivent retourner à l'emplacement d'où ils étaient partis.

o Quand le capitaine récupère la balle, on crie stop. Tous ceux qui ne sont pas dans un cerceau sont éliminés.

Tous ceux qui ont fait un tour complet donnent un point à leur équipe et ont le droit de passer une seconde fois.

On ne doit pas lancer la balle en arrière.



Cerceaux dans lesquels les lanceurs (A) doivent passer



Cercle dont le capitaine de B ne doit pas sortir et dans lequel il doit attendre que ses coéquipiers lui fassent passer la balle.

A : Joueurs qui lancent la balle

B : joueurs qui récupèrent la balle

.....▶ Parcours des joueurs A

Le béret

But du jeu	Attraper l'objet et courir se cacher dans son camp sans se faire toucher par l'adversaire.
Nombre de joueurs	Il faut deux (ou plusieurs) équipes et un arbitre.
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	Il faut un objet léger (par exemple, un ballon ou une écharpe).
Terrain ou espace de jeu	Le terrain est un carré d'au moins 10 m x 10 m.
Déroulement ou règles	<p>Les équipes se mettent face à face, de part et d'autre du carré.</p> <p>Chaque joueur d'une équipe doit avoir un chiffre (de 1 à 10 ou 20 etc.).</p> <p>Quand l'arbitre appelle un numéro (par exemple "1"), les 2 enfants appelés doivent courir au milieu du terrain et se mettre autour de l'objet. Mettre une main derrière le dos.</p> <p>Si l'un des 2 enfants prend le ballon et qu'il se fait toucher, c'est 1 point pour l'autre équipe.</p> <p>Quand on dit "salade", ça veut dire que tout le monde doit venir au milieu .</p> <p>Quand on ne touche pas celui qui a la balle, c'est 1 point pour son équipe.</p> <p>Le jeu s'arrête quand tout le monde a joué ou à la fin de la récréation !</p> <p>Bonne chance !</p>

Ultimate frisbee

But du jeu

L'ultimate est un sport collectif se pratiquant avec un disque (frisbee) et opposant deux équipes de sept joueurs sur un même terrain.

N.B. Signification du nom du jeu :

Ultimate = ultime, suprême

Nombre de joueurs

Une classe complète divisée en 4 équipes.

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

2 frisbees, 12 à 16 cônes.

Terrain ou espace de jeu

Un assez gros terrain (semblable à un terrain de soccer):

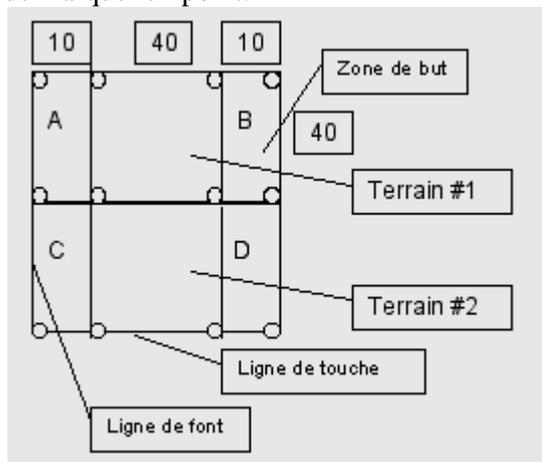
- longueur : 60 enjambées

- largeur : 40 enjambées

- largeur des buts : 10 enjambées

- La position des cônes est indiquée par des O .

Le schéma suivant montre le terrain de jeu et sa taille recommandée. A chaque extrémité du terrain, il y a une zone de but; chaque équipe (équipe A, B, C ou D) en défend une. Vous marquez un point en lançant le disque à un joueur de votre équipe qui l'attrape dans la zone de but adverse. Quand vous êtes en possession du disque, vous ne pouvez pas marcher avec celui-ci; vous devez le lancer à un autre joueur de votre équipe pour l'emmener le plus près de la zone adverse, et éventuellement dans la zone de but de vos adversaires. L'équipe défensive prend possession du disque quand elle intercepte une passe ou lorsque le disque sort des limites du terrain. Cette équipe devient alors l'équipe attaquante et peut essayer de marquer un point.



Déroulement ou règles

1- Diviser la classe en 4 équipes égales, c'est-à-dire de 6 à 8 personnes dans chaque équipe.

2- Délimiter les deux terrains à l'aide de cônes et faire les zones de buts.

3- Au début d'une partie, chaque équipe va dans sa zone de but.

4- Le capitaine de chaque équipe doit lever la main pour indiquer que l'équipe est prête.

5- Si le disque sort des limites du terrain, un joueur de l'équipe adverse va le chercher et se

place au milieu du terrain pour reprendre le jeu. Le joueur doit l'indiquer en levant la main et

appeler "milieu" avant de prendre le disque.

6- Si une équipe fait un point, tous les joueurs retournent dans leur zone de but. Un des joueurs

de l'équipe qui vient de marquer lance le disque en criant: "Au-jeu". Autrement dit, l'équipe

qui a marqué le dernier point engage et devient l'équipe défensive.

N'oubliez pas, le capitaine de chaque équipe doit lever le bras pour indiquer que son équipe est prête à poursuivre la partie.

Vous trouverez ci-dessous les principales règles du jeu.

Principales règles de jeu

Les points:

Vous marquez un point quand vous attrapez le disque, en tant que joueur d'attaque, dans la

zone de but de l'équipe adverse. Si votre pied touche la ligne de but, vous n'avez pas encore

marqué de point et le jeu continue. Si votre pied touche à la ligne de touche ou la ligne de

fond, le disque est hors limite et la possession du disque change d'équipe.

Ne pas marcher avec le disque:

Pendant le jeu, il n'est pas permis de marcher tant que vous êtes en possession du disque. Si

vous attrapez le disque en courant, vous devez vous arrêter le plus rapidement possible.

Vous pouvez établir un pied pivot, c'est-à-dire bouger un pied tandis que l'autre reste en place.

La règle des 10 secondes:

Quand vous êtes en possession du disque, vous devez le jouer dans les 10

secondes. Un défenseur (appelé le "marqueur") peut se tenir devant vous

(rappelez vous: pas de contacts !) et compter à haute voix jusqu'à dix (un compte par seconde). Si le disque est toujours dans vos mains au compte de "dix", l'autre

équipe prend possession du disque.

Changement de possession du disque:

L'équipe défensive prend possession du disque quand:

- le disque est intercepté par l'équipe qui défend

- le disque est attrapé en dehors du terrain (peu importe par qui),

- le marqueur atteint "dix" avant que le disque ne soit lancé (voir la règle des 10 secondes),

- le receveur n'arrive pas à contrôler le disque (et le lâche),

- le disque est passé de main à main,

- un lanceur attrape son propre lancer sans que le disque est été touché par quelqu'un d'autre,

- lorsque le disque tombe par terre, c'est le premier qui lui touche en demeurant debout

qui le conserve (pas de genoux par terre).

En cas de changement de possession du disque l'autre équipe peut reprendre le jeu immédiatement au point où il a été attrapé ou arrêté.

Les fautes:

- L'ultimate est un sport sans contacts. Les contacts physiques doivent toujours être évités.

- Le possesseur du disque ne peut pas être défendu (« marqué ») par plus d'un joueur à la fois. Le marqueur ne peut se positionner qu'à 2 mètres du disque. Il peut cependant essayer de contrer le disque avec ses mains ou ses pieds quand celui-ci est lancé.

- Vous ne pouvez pas toucher ou prendre le disque des mains du lanceur. Quand un joueur de l'attaque et de la défense attrapent le disque simultanément, l'attaque garde la possession du disque.

- En aucun cas, vous ne devez gêner ou obstruer la course d'un joueur de l'autre équipe.

Quand vous faites ou remarquez une faute, vous devez l'indiquer en appelant "FAUTE". Tous

les joueurs s'arrêtent immédiatement et le jeu est arrêté. Vous indiquez quelle était la faute et le jeu reprend après un "check". Le marqueur touche le disque dans la main du lanceur et appelle "AU-JEU". L'objectif de cette règle est de reprendre le jeu comme si la faute n'avait pas eu lieu.

Pas d'arbitre:

Comme tous les sports de disque, l'ultimate se pratique sans arbitre. Les joueurs sont eux-mêmes responsables du bon déroulement du jeu. Ce document fournit uniquement les règles les plus importantes.

Conseils importants:

- 1- Nommer trois responsables pour placer les cônes avant le début de la récréation.
- 2- Bien se démarquer. (se placer au bon endroit pour recevoir une passe)
- 3- Utiliser toute la surface du terrain.
- 4- Faire de courtes passes.
- 5- Lancer le disque à tous les joueurs de l'équipe.
- 6- Encourager les membres de son équipe.

Les rencontres:

Les mêmes équipes se rencontrent pendant une période d'une semaine. Ensuite, nous changeons.

Semaine #1

Exemple:

Equipe A rencontre équipe B sur le terrain 1

Equipe C rencontre équipe D sur le terrain 2

Nous espérons que vous apprécierez ce jeu.

La classe de Martin Benoit

Responsables du projet pour la classe: Dany, Mélanie et Karine.

Sauve-qui-peut

But du jeu	S'amuser en se sauvant afin que le ballon ne me touche jamais.
Nombre de joueurs	Au choix
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	4 cônes et un ballon de taille moyenne.
Terrain ou espace de jeu	Un terrain plat, la grandeur peut varier selon le nombre de joueurs.
Déroulement ou règles	<p>Placer les cônes de manière à délimiter la grandeur du terrain souhaitée par le jeu. Un joueur (choisi au hasard) commence, il se place dans un coin du jeu et lance le ballon sur un autre joueur. Si le ballon touche ce joueur, il est éliminé, il doit se retirer sur les lignes de côté en laissant le ballon par terre, le joueur le plus proche du ballon le prend et essaie de toucher (en le lançant) un autre joueur et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur. Par contre, si le joueur a réussi à attraper le ballon, il continue de jouer c'est-à-dire il lance le ballon en essayant de toucher une autre personne. Ceci est la vraie version de sauve-qui-peut.</p>

Variante : Nous avons personnalisé ce jeu en permettant au premier joueur retiré de réintégrer le jeu dès qu'une deuxième personne se retire donc, il y a toujours une seule personne sur le côté, ainsi tout le monde joue.

Bon jeu!

Disco

But du jeu	Chaque chercheur doit trouver son danseur-disco qui est jumelé à lui.
Nombre de joueurs	On divise la classe en deux. La moitié des joueurs devient "les chercheurs" et l'autre devient "les danseurs-disco".
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Terrain ou espace de jeu	Le jeu peut se faire partout : sur la cour ou dans la classe les jours de pluie.
Déroulement ou règles	On commence par former les 2 équipes. Chaque équipe se place en ligne.

X X

X X

X X

X X

X X

Lorsque les joueurs sont placés, les chercheurs se tournent dos aux danseurs-disco. Au signal du chef, les danseurs-disco vont se placer derrière un des chercheurs afin de se païer deux à deux. Les chercheurs ne connaissent pas la personne qui est derrière son dos. Si vous décidez d'essayer la variante d'avoir plus de danseurs, ces derniers ne seront pas jumelés à aucun chercheur mais seront des écrans pour les mélanger.

Le chef donne alors un autre signal pour identifier que les danseurs-disco doivent reprendre leur place initiale. C'est à ce moment que les chercheurs se tournent face aux danseurs.

Au troisième signal du chef, les chercheurs doivent faire des mouvements de danse disco. Les danseurs-disco doivent observer le chercheur qui lui est assigné et l'imiter sans que le chercheur le voit. Les chercheurs doivent essayer d'identifier son danseur-disco. S'il ne réussit pas, il est éliminé. Même si un des danseur est identifié, il doit continuer à danser afin de mélanger les derniers chercheurs. Le jeu recommence jusqu'à ce qu'il reste un chercheur. C'est donc le gagnant. On peut reprendre le jeu et maintenant inverser les rôles.

Nous vous souhaitons bien du plaisir!

Pour rendre le jeu un peu plus difficile, il peut y avoir plus de danseurs que de chercheurs. Afin de diriger le jeu, il peut également y avoir un chef qui donnera les signes de départ.

Voleurs de souliers

But du jeu	Chaque équipe de voleurs a environ 4 minutes pour ramasser le plus de souliers dans son cerceau à la fin du jeu.
Nombre de joueurs	15 joueurs et plus. Pour 30 joueurs : 25 citoyens et 5 voleurs (6 équipes de 5 voleurs).
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Dossards (pour les voleurs), un cerceau (pour y placer les souliers volés), un sifflet ou une cloche.
Terrain ou espace de jeu	Sur un terrain de la taille d'un gymnase, placer le cerceau au centre du terrain, déterminer une zone de but aux quatre points cardinaux (4 au total)
Déroulement ou règles	<p>Tous les citoyens sont dans les buts. La partie commence. Les citoyens se déplacent de but en but. Les voleurs essaient de toucher les citoyens qui sont hors de leur but. Si un citoyen est touché, il doit donner son soulier au voleur et rester assis à l'endroit où il a été touché.</p> <p>Le voleur va déposer le soulier dans le cerceau et essaie de toucher d'autres citoyens</p> <p>Pour libérer un citoyen, un autre citoyen doit aller récupérer le soulier dans le cerceau et lui rapporter, sans se faire toucher par un des voleurs de souliers.</p> <p>Les voleurs peuvent, avec le sifflet ou la cloche, obliger les citoyens à sortir des buts (3 fois seulement par équipe). Les citoyens ont alors 3 secondes pour sortir des buts.</p> <p>À chaque fin de période, les voleurs comptent le nombre de souliers dans le cerceau.</p> <p>L'équipe gagnante sera celle qui aura volé le plus de souliers.</p> <p>Attachez vos souliers, prêts, partez !</p> <p>Durée : de 3 à 5 minutes par groupe de voleurs.</p>

La prison

Nombre de joueurs

Le plus possible.

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

Un module (un jeu avec des balançoires).

Déroulement
ou règles

Il faut 2 joueurs qu'on appelle les gardiens. Ceux-ci se mettent devant le module pour empêcher que les personnes sortent. Si les personnes qui sont à l'intérieur se font toucher 3 fois, ils sont gardiens.

Le gagnant (e) : C'est celui qui reste dans le module.



Tennis-ball

But du jeu	Pour l'équipe qui frappe: accumuler le plus de points. Pour l'équipe au champ: faire 3 retraits afin de devenir frappeur à leur tour.
Nombre de joueurs	Minimum 4 par équipe (maximum illimité).
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	5 cônes (pour: 1er but, 2e but, 3e but, lanceur, frappeur), 1 balle de tennis et une raquette de tennis.
Terrain ou espace de jeu	La disposition ressemble au jeu de baseball: 1er but, 2e but, 3e but, marbre et une place, au centre, pour le lanceur.
Déroulement ou règles	<ol style="list-style-type: none">1. On sépare la classe en 2 équipes égales, si possible.2. On détermine quelle équipe commencera à frapper et laquelle sera au champ. L'équipe du champ doit nommer un lanceur.3. L'équipe qui commence au champ envoie ses joueurs sur le terrain. Ils tentent de se placer à des endroits stratégiques afin d'attraper la balle qui sera frappée pour ainsi faire un retrait.4. L'équipe des frappeurs se place en ligne derrière le marbre en laissant suffisamment de place au frappeur.5. Le lanceur envoie la balle au frappeur. Celui-ci doit frapper la balle à l'intérieur des 1er et 3e buts et se mettre à courir en direction du premier but. Dans le cas où la balle est frappée à droite du 1er ou à gauche du 3e but, on dit qu'elle est fautive et le frappeur recommence son coup. Après 3 fausses balles, le joueur est automatiquement retiré. Il y a donc un retrait.6. Le but de l'équipe qui est au champ est de faire 3 retraits. Il y a 3 façons de faire un retrait<ol style="list-style-type: none">A. La balle est attrapée par un joueur adverse sans avoir touché le sol.B. Le frappeur fait 3 fausses balles.C. La balle touche le sol. À ce moment, un des joueurs du champ retourne la balle au lanceur. Ce dernier doit avoir la balle en main et toucher son cône en criant "retiré". En fait, le coureur sera vraiment retiré si le lanceur a parlé avant qu'il ne touche un ou l'autre des 3 buts ou le marbre.7. Dans le cas où la balle est bonne, le coureur doit franchir le maximum de buts avant que le lanceur récupère la balle. Lorsqu'un coureur atteint le marbre sans être retiré, il marque 1 point pour son équipe.8. Les frappeurs passent à tour de rôle jusqu'à ce qu'il y ait 3 retraits. Lorsque c'est le cas, on échange les rôles. Les champs deviennent les frappeurs et vice-versa. Lorsqu'on fait 5 points dans une même demi-manche, peu importe le nombre de retraits à ce moment, nous changeons de rôle pour laisser la chance à l'autre équipe de marquer des points. Notez bien qu'il est défendu d'avoir plus de 2 joueurs sur un même but. Si le cas survient, il faut alors éliminer le dernier joueur à s'être rendu sur ce but. Il y a donc un retrait. Nous espérons que le tout soit assez clair. Bonne partie!

Le suspect

But du jeu

Il faut essayer de trouver le suspect et ensuite l'éliminer en lui lançant le ballon et qu'il l'échappe. Parfois il arrive d'éliminer le suspect par hasard. Lorsque cette situation arrive, l'autre équipe nous le dit.

Nombre de joueurs

Deux équipes égales de 7 à 25 joueurs (idéal 15)

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

Pour jouer à ce jeu, il faut un ballon de taille moyenne (environ 20 cm de diamètre), assez dur. Cela peut être un ballon de soccer ou de basket-ball.

Terrain ou espace de jeu

Notre jeu se joue sur un terrain d'environ 18m de longueur et 9 m de largeur. Il faut limiter les deux équipes par une ligne au milieu et de chaque côté du terrain. Les joueurs n'ont pas le droit de sortir du jeu sauf si le ballon dépasse les limites. " Le suspect " peut se jouer sur le gazon comme sur les cailloux ou sur le sable. Sur la neige, par contre, c'est plus difficile de limiter le terrain.

Déroulement ou règles

On décide d'un suspect de chaque côté. Un suspect, c'est une personne qui délivre les morts en les touchant discrètement. Les autres joueurs protègent ce dernier subtilement (en se plaçant devant lui) et essaient de tuer le suspect de l'autre équipe.

Au début du jeu, chaque équipe choisit une personne qui va jouer le rôle du suspect. Ce dernier doit rester secret. Si quelqu'un reçoit le ballon sans l'attraper, il est mort, donc il s'assoit en attendant que le suspect vienne le toucher discrètement.

Le ballon doit être lancé entre le bas du cou et les chevilles. Lorsque la personne se fait toucher par le suspect, elle peut maintenant retourner au jeu. Si le suspect meurt, l'équipe adverse gagne la partie. Pendant une récréation, nous pouvons recommencer le jeu plusieurs fois, tout dépend du nombre de temps que ça prend avant de " tuer " le suspect.

Dans ce jeu, chaque équipe se lance le ballon à tour de rôle et essaie de lancer assez fort (pas trop) pour toucher les gens de l'équipe adverse. Si le ballon nous touche mais que quelqu'un l'attrape avant qu'il tombe par terre, la personne n'est pas morte.

Trucs : Le suspect doit toucher les morts subtilement. Voici quelques trucs :

- en tombant doucement sur lui ;
- en prenant sa casquette;
- en faisant semblant de lui dire un secret;
- en allant lancer le ballon, tu le frôles.

Les coéquipiers du " mort " vont le toucher en même temps que le suspect. Il ne faut pas se lever toute suite après avoir été touché pour être discret et afin que l'autre équipe ne découvre pas notre suspect.

Appréciation : " Le suspect " est très original. Il fait changement des autres jeux. Nous aimons beaucoup y jouer car parfois, on peut faire plusieurs parties en une récréation. Ce jeu est rempli d'intrigues, c'est ce qui le rend très amusant.

Ballon feu

But du jeu Éliminer un des trois autres joueurs.

Nombre de joueurs 4 joueurs à la fois.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Matériel requis 1-Dessiner au sol un carré de 2 mètres de côté et le diviser en 4 petits carrés numérotés de 1 à 4 comme sur la photo.

2-Un ballon



Déroulement ou règles

1-Le joueur qui est dans la case #4 débute le jeu.

2-Il frappe le ballon avec les mains pour qu'il rebondisse au centre du jeu et qu'il retombe dans la case #2. La hauteur minimale du bond au service doit être la hauteur des genoux sinon le serveur est éliminé. Il doit alors sortir du jeu et aller au bout de la file de ceux qui attendent de jouer.

3- Avant que le ballon ne retombe au sol une deuxième fois, le joueur de la case #2 doit frapper le ballon (Sans le tenir dans ses mains comme si le ballon était en feu) pour le retourner vers une des trois autres cases. Le jeu se continue jusqu'à ce que qu'un joueur ne réussisse pas à retourner le ballon correctement à l'intérieur d'une autre case.

4- Si le joueur lance le ballon directement sur un autre joueur, il est éliminé.

5- Quand un joueur est éliminé, les joueurs des cases avec un numéro inférieur avancent d'une case et un nouveau joueur entre à la case #1 et le service recommence au #4.

Amusez-vous bien avec notre jeu!

Conquête du drapeau

But du jeu

Aller prendre le drapeau de vos adversaires et le rapporter dans votre terrain et capturer les élèves de l'autre équipe pour les mettre dans votre prison que vous aurez choisie.

Nombre de joueurs

Minimum de 7 joueurs par équipe et d'un arbitre.

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

- deux drapeaux de couleurs différentes
- des dossards de couleurs différentes pour chaque équipe
- une prison pour chaque équipe
- plusieurs cônes pour diviser les deux terrains

Terrain ou espace de jeu

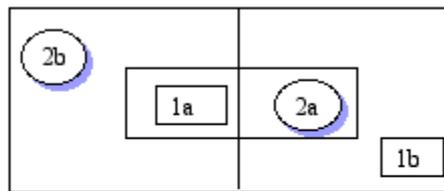
Il faut un terrain où l'on puisse se cacher et cacher le drapeau (un boisé ou un parc avec beaucoup de jeux. Exemple: des glissades, une balançoire.

Déroulement ou règles

- 1.Diviser le groupe en deux équipes le plus également possible.
- 2.Délimiter le terrain en deux parties égales à l'aide des cônes.
- 3.Un adulte devra être l'arbitre et fixer un temps limite au jeu (environ 15 minutes).
- 4.L'équipe doit trouver une place dans sa partie de terrain où cacher son drapeau et elle doit trouver une prison où mettre leurs prisonniers. La prison est une petite place dans chaque terrain.
5. Lorsque les drapeaux sont cachés, l'arbitre siffle une fois pour faire commencer le jeu.
6. Quand vous êtes dans la zone ennemie, vous ne pouvez pas capturer vos adversaires, mais eux peuvent vous capturer. Vous pouvez seulement les capturer quand vous êtes dans votre zone et eux aussi.

Ballon-prisonnier

But du jeu	La partie se termine quand tous les joueurs de l'équipe adverse sont éliminés.
Nombre de joueurs	2 équipes de 10 à 15 joueurs. On peut désigner au sort les capitaines.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	- un ballon mou en caoutchouc
Terrain ou espace de jeu	Limites : · largeur : 7,30 m · longueur : 13,40 m · ligne centrale à 6,70 de chaque ligne de fond.



Légende : 1A : la zone active de la première équipe.
1B : la zone d'élimination de l'équipe 1.
2A : la zone active de la deuxième équipe.
2B : la zone d'élimination de l'équipe 2.

Déroulement ou règles

Le jeu dit qu'on est prisonnier. Voilà pourquoi :

Les joueurs ne peuvent dépasser le pied en dehors de leur zone. Sinon, il est considéré comme éliminé (mort) ou s'il a lancé le ballon sur une autre personne, celle-ci n'est pas éliminée.

Chaque équipe se nomme un gardien qui va se placer derrière la ligne de fond de l'équipe adverse. Ce gardien sert à récupérer le ballon dans la zone d'élimination de son équipe. Il peut aussi faire des passes et éliminer des joueurs de l'équipe adverse. Il demeure derrière la ligne de fond jusqu'à ce qu'un joueur de son équipe soit éliminé et à ce moment il rejoint ses coéquipiers.

Chaque équipe désigne un représentant pour partir le jeu près de la ligne centrale. Un joueur en alternance d'équipe vient lancer le ballon entre les deux représentants.

On peut aussi faire papier ciseaux pour savoir qui aura possession du ballon.

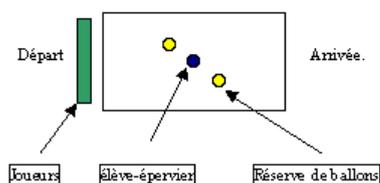
L'équipe qui récupère le ballon lance le ballon sur les adversaires. Si le ballon touche une personne et tombe sur le sol, cette personne est éliminée et va dans la zone d'élimination. Si le ballon touche une personne, puis une autre et tombe sur le sol, ces joueurs ou joueuses sont éliminés. S'il touche à trois, malheureusement ils... Si le ballon touche une personne et un autre joueur l'attrape, elle n'est pas morte.

Quand tu es retiré ou éliminé, tu peux te placer derrière la ligne de fond ou près de la ligne de côté de la zone active de l'équipe adverse. On peut réaliser de petites passes à ces joueurs qui peuvent les retourner dans la zone active pour éliminer les adversaires (derrière la ligne de fond ou dans la zone active).

Les joueurs se placent près de la ligne de fond de leur zone active.

L'épervier-ballon

Nombre de joueurs	Au choix
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	- des balles en mousse 10 - des dossards. - Des plots pour délimiter un terrain. - 2 arbitres



Terrain ou espace de jeu

Équivalent d'un terrain de hand-ball.

Déroulement ou règles

- 1- Désigner un élève-épervier, le distinguer des autres par un dossard.
- 2- Déposer au milieu du terrain délimité par des plots, une réserve de balles et, quelques mètres plus loin, une seconde.
- 3- Les coureurs doivent rejoindre la ligne d'arrivée sans se faire toucher par l'élève-épervier qui essaye de les atteindre avec une balle.
- 4- Les élèves touchés lors de la traversée s'arrêtent immédiatement sur place comme des statues. Ils deviennent alors des " arbres " (les arbitres veillent).
- 5- L'élève-épervier peut distribuer des ballons de sa réserve aux " arbres " qui constituent alors de nouveaux obstacles dangereux pour la traversée des coureurs. Les " arbres " mettent un dossard qui les distingue ces coureurs. Les coureurs doivent, de nouveau, rejoindre l'autre extrémité du terrain sans se faire toucher par l'épervier mais également par les " arbres " (eux doivent absolument rester statiques).
- 6- Les trois derniers coureurs qui ont réussi à rejoindre l'autre extrémité du terrain sans se faire toucher gagnent un point.

Variantes :

- Les trois coureurs restant peuvent, à leur tour, devenir les trois éperviers de la partie suivante.
- Si on dispose de peu de temps, on peut commencer directement la partie avec trois éperviers.

Bon jeu à tous...

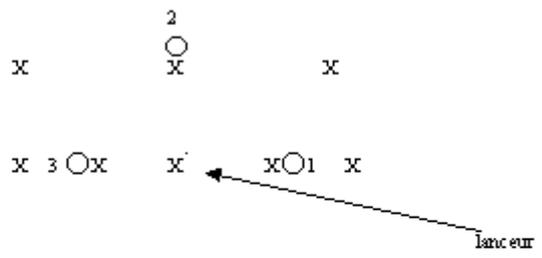
Soccer baseball

- But du jeu** Faire le plus de points possible.
- Nombre de joueurs** Deux équipes
- Groupe d'âge** 11 à 12 ans
- Matériel requis** 1 ballon et 6 cônes
- Déroulement ou règles**
1. Diviser la classe en deux équipes, les X et les *. Les X vont au champ et les * vont se mettre en ligne pour donner un coup de pied au ballon.
 2. Au champ, un X est le lanceur de ballon, un X est le premier but, un autre le deuxième but, un autre le troisième et un le receveur (près du marbre). Les autres X se placent en position d'attraper le ballon que l'étoile frappera.
 3. La première étoile prend sa position en " a " et attend le ballon.
 4. Le lanceur roule le ballon entre les deux cônes au marbre. L'étoile donne un coup de pied au ballon le plus fort possible et à l'intérieur des 1er et 2e buts. Si le ballon sort, c'est une fausse balle et le lanceur recommence son lancer. Si le ballon est à l'intérieur des buts un et deux, l'étoile court vers le premier but. S'il touche au premier but sans que personne n'attrape le ballon, touche au 1er but ou lui touche avec le ballon, il est sauf au premier but (il reste là). Si le ballon est attrapé, si un X touche au but ou au coureur avec le ballon, le coureur est retiré et se met à la fin de la ligne d'étoiles. (Les X peuvent se faire des passes.)
 5. C'est maintenant au tour de l'étoile " b " de venir donner un coup de pied au ballon.
 6. Les mêmes règles s'appliquent pour lui. Si le joueur " a " n'a pas été retiré auparavant, il doit courir au deuxième but lorsque l'étoile " b " frappe le ballon en jeu. (Juste un à la fois sur les buts.)
 7. Si un joueur touche au marbre, l'équipe marque un point. (Il faut avoir touché aux buts 1, 2 et 3 avant).
 8. Après trois retraits, l'équipe des X vient se mettre en ligne et l'équipe des * va au champ. Et ainsi de suite jusqu'à écoulement du temps. L'équipe avec le plus de points gagne.

Il est important d'apprendre en jouant, car il y a beaucoup de règles. Bonne joute !

Instructions : (voir le dessin)

" C'est comme le baseball "



O cône
 X personne au champ



*₂
 X
 *
 bcde

4 coins ballon football

Nombre de joueurs	Tu commences avec 4 équipes avec un nombre égal de joueurs.
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	-4 ballons de football ou en mousse -12 cônes
Terrain ou espace de jeu	Un terrain de jeu
Déroulement ou règles	<p>Tu donnes un ballon à chaque équipe. Tu places les équipes dans un losange. Il y a une équipe à chaque coin du losange. Tu fais une ligne avec les cônes devant ton équipe. Tu n'as pas le droit de dépasser cette ligne.</p> <p>Tout le monde lance le ballon en même temps à l'équipe de son choix. Si tu touches une personne, elle est morte. Si tu touches une personne et une autre personne attrape le ballon, elle n'est pas morte. Si le ballon touche une autre personne après toi, elle est morte aussi. Tu n'es pas mort si le ballon rebondit sur toi.</p> <p>Si tu attrapes le ballon un joueur mort de ton équipe peut revenir jouer.</p> <p>Quand tu es mort, tu te mets en ligne derrière ton équipe. Quand une personne attrape le ballon, la première personne morte en ligne revient au jeu.</p> <p>Si le ballon est au milieu du losange, ce sont les joueurs morts qui vont le chercher et ils le lancent à leur équipe. Ils retournent à la même place après.</p> <p>Si deux personnes touchent au ballon en même temps, tu peux faire roche papier ciseaux pour savoir qui garde le ballon.</p> <p>L'équipe avec toutes les personnes mortes perd. Le jeu dure 30 minutes. S'il n'y a pas d'équipe gagnante, tu comptes le nombre de joueurs. L'équipe avec le plus de joueurs gagne.</p> <p>Tu ne peux pas donner ta vie à une autre personne, chicaner pour le ballon.</p> <p>Tu peux dire les 4 premières personnes sur le jeu seront les capitaines et choisiront les partenaires.</p> <p>Amuse-toi bien!</p>

Poliladron

But du jeu

La "police" doit attraper tous les "voleurs" et les mettre en prison

Nombre de joueurs

On divise la classe en deux groupes.

Groupe d'âge

tous

Terrain ou espace de jeu

On choisit deux endroits bien séparés de la cour: un endroit sera la "prison", où l'on gardera les voleurs capturés, et l'autre sera la "valle" (refuge) où les voleurs peuvent rester sans être attrapés.

Déroulement ou règles

On commence avec tous les voleurs dans la "valle" et tous les gendarmes au milieu de la cour.

On ne peut pas rester dans la "valle" plus de 15 secondes.

Quand un voleur sort de la "valle", n'importe quel gendarme peut l'attraper en lui touchant le dos. Tout voleur attrapé est conduit immédiatement à la prison.

Pour libérer un voleur en prison un autre voleur (en liberté) doit aller dans la prison et lui toucher la main. Si on touche la main à un seul voleur, les autres voleurs en prison pourront aussi sortir.

FIN DU JEU

Lorsque tous les voleurs ont été attrapés le jeu se termine et on change de rôle (ceux qui étaient voleurs deviennent gendarmes et les gendarmes deviennent voleurs).

ASTUCE

Si on ne se met pas d'accord sur qui sera gendarme et qui voleur on peut faire le jeu suivant (nous on le fait souvent !):

On fait une ronde et on tend un pied vers le centre. Un des élèves commence à toucher les pieds en chantant: " Sandía, Sandía, Sandía tú serás policía; Limón, limón, limón, tú serás un gran ladrón"

Quand il finit sa chanson le pied qui a été touché le dernier sera gendarme et l'enfant sort de la ronde. Un autre enfant reprend la chanson et cette fois-ci le dernier pied touché sera un voleur. On continue jusqu'à avoir tous les voleurs et tous les gendarmes.

Un groupe sera la "police" ("POLI") et l'autre les "voleurs" ("LADRON"). Pour que le jeu soit plus amusant, il peut y avoir PLUS de voleurs que de gendarmes ("police").

Les drapeaux

Nombre de joueurs Minimum 10 joueurs.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Matériel requis Deux morceaux de tissu pour les drapeaux.

Déroulement ou règles Il faut diviser les joueurs en deux équipes égales. Les deux équipes doivent avoir une zone à elle. Donc, il y aura un terrain neutre au milieu. Chaque équipe se détermine un "tailleur"(celui qui touche les autres) qui pourra éliminer les adversaires seulement dans la zone du milieu. Les équipes mettent leur drapeau dans leur zone. L'équipe 1 doit aller chercher le drapeau dans la zone de l'équipe 2 sans se faire toucher par le "tailleur". L'équipe 2 fait la même chose, c'est-à-dire aller chercher l'autre drapeau de l'équipe 1.

Attention: Les autres membres (à part le "tailleur") peuvent vous "tailler" si vous essayer de pénétrer dans l'autre zone.

Fin du jeu: Le jeu prend fin quand le drapeau de l'une ou l'autre des deux équipes est volé.

Le voleur de pierres

But du jeu

Le but du jeu est de ramener les pierres (objets) de l'équipe adverse dans sa caverne.

Nombre de joueurs

10 joueurs (2 x 5) minimum.

Groupe d'âge

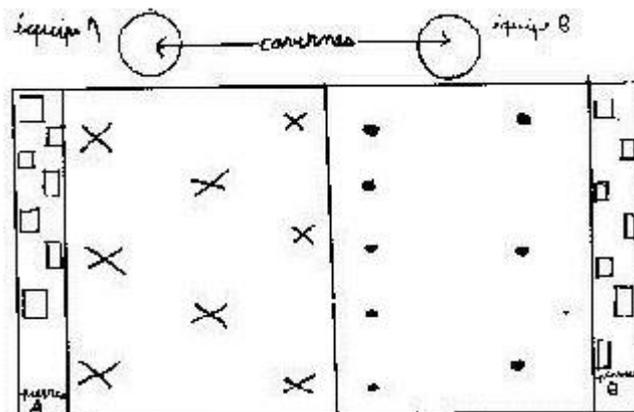
tous

Matériel requis

Des dossards, une craie pour délimiter le terrain (ou des lignes), des objets (balles, quilles, plaquettes de bois...) non dangereux et non fragiles correspondant au nombre de joueurs.

Déroulement ou règles

D'abord on choisit deux équipes. Il faut tenter de courir jusqu'aux pierres (ou objets) sans se faire toucher. Après, il faut revenir avec une pierre (ou un objet) sans se faire prendre. Si on se fait toucher sans trésor, on reste sur place. Si on se fait toucher avec un trésor, un adversaire le remet à sa place d'origine et on reste sur place. On n'a pas le droit de se délivrer à plusieurs ni de sortir du terrain, sinon on est pris. On n'a pas le droit de prendre plusieurs pierres (ou objets) à la fois. On gagne quand on a ramené le premier toutes les pierres ou (objets) des adversaires dans sa caverne.



Le train assis

Nombre de joueurs	Suffisamment de personnes pour faire un cercle.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Aucun
Déroulement ou règles	Le but du jeu consiste à s'asseoir simultanément sur les genoux de la personne derrière nous. Il faut le réussir avec le moins de tentatives possibles. Tout d'abord, on commence par former un cercle concentrique un derrière l'autre. On fait un décompte et simultanément, on doit s'asseoir sur les genoux de la personne qui se trouve en arrière de nous.

Le loup glacé

Nombre de joueurs Minimum 10 joueurs

Groupe d'âge 6 à 7 ans

Matériel requis Aucun

*Déroulement
ou règles* Il faut choisir qui sera le loup. Si le loup touche un joueur, il est glacé, il ne peut plus bouger. Ceux qui n'ont pas été touchés doivent déglacer le prisonnier en le touchant. Celui-ci peut alors rejouer.

Le béret ballon

But du jeu	Marquer plus de buts que l'adversaire.
Nombre de joueurs	Minimum 4 joueurs, maximum tant qu'on veut + 1 arbitre (maître ou élève).
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Un but, un ballon, des plots ou des lignes au sol pour délimiter le terrain et des dossards pour reconnaître son équipe.
Déroulement ou règles	On commence par faire 2 équipes. On choisit un capitaine qui forme des équipes de deux et leur donne un numéro. Les 2 équipes se mettent derrière la ligne de départ. L'arbitre appelle un n° et les joueurs qui ont ce n° vont tenter de marquer un but. Quand on dit salade, tous les joueurs vont sur le terrain. On doit respecter les règles du foot. L'équipe qui a marqué un but, à 1 point, par contre si la balle sort du terrain, ça ne compte pas de point et les joueurs retournent dans leur camp. C'est l'équipe qui a marqué le plus de buts qui gagne.

Le ballon carré

But du jeu

Le but du jeu est de se retrouver dans la case numéro 4 et d'éliminer les autres joueurs.

Nombre de joueurs

Pour jouer à ce jeu il faut au moins 5 personnes

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

Pour jouer à ce magnifique jeu, il faut 1 ballon et 1 grand carré. Le grand carré peut être fait avec une craie. Il doit être séparé en quatre parties égales numérotées de 1 à 4.

Déroulement ou règles

Les quatre premières personnes doivent aller dans les 4 cases du jeu. C'est alors que le jeu commence. Le quatrième joueur commence avec le ballon et il doit faire bondir le ballon dans la case du deuxième joueur. Le deuxième joueur doit frapper le ballon et le faire rebondir sur le sol. Maintenant, le joueur numéro 2 le frappe à son tour à un joueur de son choix. Si le joueur à qui tu as frappé touche le ballon et qu'il le fait retomber dans sa case ou à l'extérieur du carré, il est retiré du jeu. Si c'est le joueur 4 qui est retiré, les autres joueurs avancent d'une case. Si c'est le joueur numéro 3 qui est éliminé le numéro 4 reste à sa place et les autres joueurs avancent d'une case. Et ainsi de suite....

Amuse-toi bien!

La gamelle

Nombre de joueurs Un loup et 8 tireurs ou plus

Groupe d'âge tous

Matériel requis Un ballon.

**Déroulement
ou règles** Le but du jeu:

Pour le loup: voir tous les tireurs un par un en appuyant avec le pied sur le ballon et en disant le nom de celui qu'il a vu.

Pour les tireurs : tirer dans le ballon avant que le loup appuie sur le ballon, dise le nom de celui qu'il a vu et indique l'endroit où il est caché.

Pour commencer le jeu, il faut choisir un tireur et un loup. Un tireur tire dans le ballon. Pendant que les autres tireurs (et celui qui a tiré) vont se cacher le loup ramène le ballon. Le loup cherche à voir tous les tireurs un par un en appuyant sur le ballon et en disant son nom. Chaque tireur cherche à être le dernier vu et à tirer dans le ballon (pour délivrer les autres tireurs qui sont pris). Le loup ne peut pas dire le nom d'un tireur sans l'avoir vu et ne peut pas rester le pied sur le ballon ou à côté tout le temps. Les tireurs qui sont pris doivent rester près du ballon mais ne peuvent pas empêcher le loup d'appuyer sur le ballon. Le jeu se termine lorsque le loup a vu tous les tireurs.

La bombe

Nombre de joueurs	Minimum conseillé : 8, mais plus il y a de joueurs plus c'est drôle (plus on est de fous...)
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	Un ballon.
Déroulement ou règles	<p>Les joueurs forment un cercle, l'un d'eux tenant le ballon. Les joueurs se passent le ballon (le possesseur du ballon peut l'envoyer à qui il veut, même à celui qui le lui a expédié), en comptant tous ensemble à un rythme régulier jusqu'à dix. Quand on reçoit le ballon (on n'a pas le droit de l'éviter), on doit le bloquer avant de le passer rapidement à un autre participant. Celui qui est en possession du ballon à "dix" est éliminé. Si à ce moment-là, le ballon est encore en l'air, on doit éliminer le joueur qui a fait la passe. Celui qui fait une mauvaise passe est également éliminé. Le comptage reprend ensuite et le jeu se poursuit de la même manière jusqu'au dernier survivant, qui est déclaré vainqueur!</p>

Jeu de billes

Nombre de joueurs Au moins 2 joueurs

Groupe d'âge tous

Matériel requis Des billes.

**Déroulement
ou règles** Il faut mettre une bille au milieu de la cour. Il faut faire 1 à 5 pas de chaque côté avec une autre bille (on choisit à l'avance le nombre de pas que l'on va faire). On la lance. Le but est de toucher la bille au milieu. Si elle est touchée, elle est à celui qui a tiré.

Des jeux d'équilibre

Nombre de joueurs Variable selon le jeu choisi.

Groupe d'âge tous

Matériel requis Aucun

**Déroulement
ou règles** Le pivot:

Plusieurs personnes en entourent une autre placée au milieu. Cette dernière ferme les yeux, se tient bien droite et place ses mains en croix sur sa poitrine pour se protéger. Les gens autour forment un cercle serré et mettent leurs mains devant eux. La personne au milieu se laisse tomber de gauche à droite ou d'avant en arrière en donnant l'impression qu'elle a les pieds pris dans le ciment. Les autres la repoussent légèrement.

Équilibre à deux:

Placés face à face, les participants collent leurs pieds (orteils à orteils). Ils se tiennent les mains fermement et se laissent tomber sur le dos simultanément. Ils peuvent aussi répéter l'expérience en prenant position sur le côté.

Équilibre à trois: Pour commencer, il faut être trois personnes. Celle du centre doit se tenir très droite et fermement sur ses pieds. Il faut qu'elle tienne les deux autres personnes de chaque côté. Pour ça il faut avoir de l'équilibre. Les pieds doivent se coller les uns aux autres. Les personnes placées de chaque côté se laissent tomber lentement tandis que le souteneur du centre les retient pour qu'elles ne tombent pas. Les bras doivent être bien tendus.

Équilibre à 4:

Il faut se placer en cercle et se coller les pieds. Lorsqu'on est prêt, on se laisse tomber lentement et on tend les bras.

La fermeture éclair:

Voici un jeu d'équilibre où la confiance est primordiale. Pour commencer, il faut être plusieurs personnes qui s'enlignent. La première personne regarde d'un sens et l'autre du sens contraire. Tout le monde se tient les mains et se laisse tomber sur le dos lentement et les bras bien tendus. Il faut faire cela tous en même temps.

Chat-bougie

Nombre de joueurs 10 joueurs ou plus

Groupe d'âge 6 à 7 ans

Matériel requis Aucun

Déroulement
ou règles Désigner une personne qui sera le chat. Le reste du groupe se disperse dans la cour, évitant de se faire toucher. Si c'est le cas, on devient alors bougie et, sur place, on se baisse petit à petit car la bougie fond lentement. Si on touche le sol, on devient à son tour chat, à moins qu'un autre joueur ne nous ait auparavant délivré en nous touchant.

Bonne course!

Action, preuve, vérité

Nombre de joueurs Minimum 4 joueurs

Groupe d'âge 6 à 7 ans

Matériel requis Aucun

**Déroulement
ou règles** Former un cercle, assis en tailleur Une personne fait choisir une des 3 propositions :

Action, Preuve ou Vérité par un autre participant. Selon son choix il lui est demandé d'accomplir un ordre. Le joueur interrogé doit réaliser cette action.

Exemples :

- Action : faire le tour de la cour à cloche-pied
- Preuve : apporter la preuve qu'il appartient bien à une certaine classe
- Vérité : révéler le nom de son amoureux ou amoureuse

Le mini-volley

Nombre de joueurs

Une équipe est formée de 6 joueurs : 2 devant le filet, 2 derrière eux à une distance de quelques mètres, puis 2 sur le banc.

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

Pour pouvoir jouer, il suffit de vous procurer le matériel que voici : un ballon de volley-ball, un filet retenu par 2 poteaux et des lignes comme celles d'un terrain de tennis. Il faut que le bas du filet soit environ à 1,50 m du sol.

Déroulement ou règles

Le jeu de mini-volley diffère un peu du vrai jeu de volley-ball, tant par le nombre "de joueurs que de la façon de remettre le ballon en jeu".

Le joueur placé en arrière à droite est le serveur. Il doit frapper le ballon de l'autre côté du filet. Dès que le ballon y est, le joueur adverse doit le recevoir en touche ou en manchette en faisant obligatoirement une passe à un joueur de son équipe. C'est lui qui fait le premier contact. Celui-ci doit l'attraper, ce qui fait le deuxième contact. Il ne doit pas bouger ses pieds et ne pas jongler avec le ballon il doit le garder dans ses mains. Il le lance ensuite à un autre joueur de son équipe qui doit le frapper de l'autre côté du filet en smash ou en touche. Ça fait le troisième contact.

L'autre équipe reçoit alors le ballon et doit faire les mêmes trois contacts pour remettre le ballon en jeu, et ce, jusqu'à ce que le ballon touche le sol, le filet, l'extérieur des lignes, ou qu'un joueur soit en faute (mauvaise réception, échappée du ballon) ou qu'il n'y ait pas eu trois contacts, puisqu'ils sont obligatoires. Si l'équipe possédant le service fait l'une de ces fautes, c'est à l'autre équipe de servir.

Mais avant, il doit y avoir une rotation. Ce mouvement se fait à chaque fois que l'équipe possédant le service fait une erreur. Une seule équipe à la fois fait la rotation. Si la même équipe marque trois points de suite, elle garde le service mais fait une rotation.

Une partie dure huit minutes, mais vous pouvez changer le temps, si vous préférez. Lorsqu'une équipe marque, ça donne un point. L'équipe qui marque le plus de points dans le temps prescrit remporte le match.

Bon maintenant, vous savez jouer au mini-volley autant que nous. Nous attendons avec impatience de vos nouvelles.

Deux sont peu, trois sont trop

But du jeu	Développer la promptitude.
Nombre de joueurs	20 participants ou plus.
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	Aucun
Terrain ou espace de jeu	Limité par le cercle des enfants.
Déroulement ou règles	<p>Le sujet:</p> <p>Les enfants forment deux cercles concentriques. On choisit deux joueurs - un sera le persécuteur et l'autre le poursuivi.</p> <p>Ces deux joueurs sont hors du cercle.</p> <p>Les règlements:</p> <p>À un signal donné, les deux joueurs courent pour se rattraper autour du cercle. Pour se sauver l'enfant poursuivi doit s'arrêter devant un couple d'enfants.</p> <p>De cette façon le troisième enfant du côté extérieur devient superflu et à son tour, il commence à poursuivre l'ex-persécuteur.</p> <p>Durée du jeu: temps illimité</p>

Émulation sportive entre pays

But du jeu

Les enfants s'exercent dans le jet du ballon sur un but mobile.

Ils disent les noms des pays, des villes etc.

Nombre de joueurs

Selon les pays que les enfants connaissent.

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

Un ballon, une craie blanche ou plusieurs craies avec des couleurs différentes, des cailloux.

Terrain ou espace de jeu

Au moins 10 mètres de longueur.

Déroulement ou règles

Déroulement:

Les enfants choisissent un chef.

On trace un grand cercle sur la terre divisé en secteurs, du centre vers l'extrémité.

Dans chaque secteur se trouve au moins un enfant ou un nombre égal d'enfants.

Ils choisissent le pays qu'ils représenteront et après ils informent les autres ou inscrivent le nom du pays par terre.

Les noms de pays ne doivent pas se répéter.

On met une balle dans le centre du cercle.

Les enfants, le visage tourné vers la balle, se trouvent dans les secteurs sur la ligne extrême du cercle.

Les règlements:

Le chef dit: "Lancer ... lancer la balle ... /par exemple la Bulgarie/!"

L'enfant qui a choisi ce pays court vite vers la balle, la prend et la jette sur les autres qui courent à reculons.

Si l'enfant réussit à atteindre quelqu'un, il obtient un point /le point est marqué à l'aide d'un caillou ou d'un tiret dans le secteur de cet enfant/.

Si aucun enfant n'est touché par la balle mais qu'elle est attrapée par un autre enfant, ce dernier obtient un point.

Le vainqueur est celui qui a gagné plusieurs points.

Variante:

À la place du pays on peut proposer des noms de villes, de rivières, de fleuves...

Durée du jeu: temps illimité

Votre majesté le Roi

Nombre de joueurs Illimité

Groupe d'âge 5 ans

Déroulement
ou règles Le sujet:

Les enfants choisissent parmi eux "un roi".

Après, ils se mettent à l'écart et décident ensemble sur ce qu'ils vont répondre au roi.

Ensuite ils s'approchent du roi et disent: "Votre majesté, bonjour".

Le roi leur demande: "Où avez-vous été? Qu'est-ce que vous avez fait?"

Les enfants répondent: "Où nous avons été et ce que nous avons fait nous ne vous dirons pas, mais nous vous montrerons". Après les enfants montrent par des gestes et des mimiques où ils ont été et ce qu'ils ont fait selon la décision collective (Ils imitent des activités - par exemple dans le verger, dans le potager, dans le jardin des plantes, dans la cuisine royale etc.)

Les règlements:

Si le roi devine, les enfants courent et il les poursuit. Les enfants attrapés vont au palais et là, le roi les punit.

Si le roi ne devine pas, les enfants disent en sautillant: "Votre majesté, nous avons vu qu'il pleut averse".

Après ils tapent dans le dos du roi. Il reste de nouveaux pour deviner le jeu suivant.

L'homme noir

Nombre de joueurs Illimité

Groupe d'âge 5 ans

Déroulement
ou règles Le sujet:

Les élèves choisissent (par une comptine) un enfant qui sera l'homme noir et un autre qui sera la mère.

On détermine le lieu de la cave et le lieu où les élèves se cacheront.

Les enfants disent à la mère: "Maman, nous voulons manger de la confiture".

Elle répond: "Allez la prendre dans la cave".

Les enfants vont vers la cave où se trouve l'homme noir. Ils le voient et demandent: "Qui es-tu?".

Il répond: "L'homme noir et je vous mangerai".

Les enfants demandent: "Quand?".

L'homme noir répond: "A trois heures"- par exemple.

Les règlements:

L'homme noir peut choisir l'heure qu'il désire de 1 à 12. Après sa réponse, les enfants courent vers la mère en lui racontant tout et avec elle, sautillent en cercle en se tenant par la main. Ils chantent: "une heure est passée, l'homme noir n'est pas venu. Deux heures sont passées, l'homme noir n'est pas venu. Trois heures." . L'homme noir se met à leur poursuite après avoir entendu l'heure qu'il a dite auparavant. Les enfants courent vers le lieu fixé d'avance. L'enfant que l'homme noir peut attraper, accomplit son vœu -par exemple, il chante, danse, s'accroupit plusieurs fois, etc.

Le train

Nombre de joueurs 10 à 25 joueurs.

Groupe d'âge 6 à 7 ans

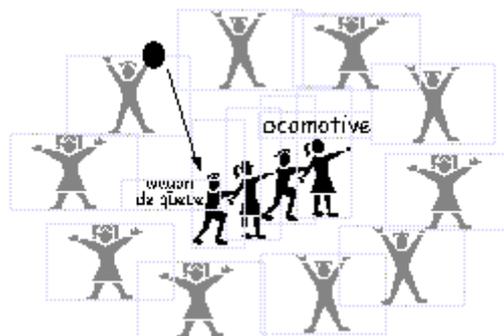
Matériel requis Balle ou ballon

**Déroulement
ou règles** Préparation:

Quatre joueurs forment une file, chacun tenant des deux mains la taille du joueur qui le précède. Ils sont le "train", le premier joueur de la file étant la locomotive, le dernier le wagon de queue. Tous les autres joueurs se placent autour d'eux, formant un cercle d'environ 6 mètres de diamètre.

Déroulement:

Les joueurs du cercle cherchent à toucher avec la balle, au-dessous de la ceinture, celui qui fait le wagon de queue. La locomotive s'efforce de protéger ce dernier en repoussant la balle avec ses pieds et ses mains (ce que les autres n'ont pas le droit de faire) et en dirigeant le train de façon à protéger le wagon de queue. Lorsque celui-ci est atteint, le joueur qui a lancé la balle devient la locomotive, l'ancienne locomotive prend la place du premier wagon et ainsi de suite, l'ancien wagon de queue allant rejoindre le cercle. Le joueur qui, en faisant la locomotive, a protégé le wagon de queue le plus longtemps est déclaré gagnant.



Durée du jeu: environ 30 minutes

Le ballon prisonnier

But du jeu Éliminer les joueurs du camp adverse

Nombre de joueurs 10 à 40 joueurs

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Matériel requis Balle ou ballon

Terrain ou espace de jeu Les joueurs se répartissent en deux camps. On trace une ligne au milieu du terrain et deux autres pour délimiter chaque camp, à 8 mètres environ de la ligne centrale.

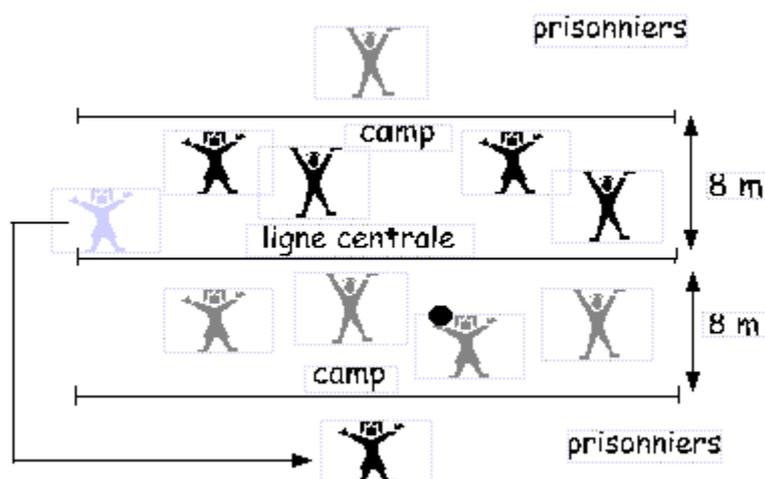
Déroulement ou règles Le jeu consiste à faire prisonniers tous les adversaires.

Un joueur est prisonnier lorsque le ballon, lancé par un adversaire, le touche avant de tomber à terre. Si le ballon touche deux joueurs avant de tomber, tous les deux sont prisonniers; mais, si le second joueur parvient à bloquer le ballon, ils restent libres tous les deux.

À la différence des autres jeux de ballon chasseur, un prisonnier n'est pas éliminé: il se rend derrière les lignes du camp adverse d'où il peut se libérer. En effet, lorsqu'après avoir attrapé ou ramassé la balle dans sa prison il touche un adversaire, celui-ci est fait prisonnier à son tour et lui peut reprendre sa place dans son camp. Le joueur qui bloque le ballon dans ses mains n'est pas prisonnier; au contraire, cela lui permet de viser plus vite un adversaire. Les joueurs d'une équipe qui a beaucoup de prisonniers ont intérêt à faire des passes à leurs camarades par-dessus le camp adverse pour leur permettre de se libérer.

Il y a faute lorsqu'une équipe envoie le ballon hors des limites du terrain ou lorsqu'un joueur franchit la ligne centrale. Le ballon est alors remis au camp adverse.

Le jeu se termine soit quand une équipe a éliminé tous les joueurs du camp adverse, soit au bout du temps prévu; dans ce cas-là l'équipe gagnante est celle qui a gardé le plus de joueurs libres.



Durée du jeu: environ 30 minutes

Le ballon chasseur en équipe

But du jeu Éliminer les joueurs de l'équipe adverse.

Nombre de joueurs 12 à 30 joueurs.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Matériel requis Balle ou ballon

**Déroulement
ou règles** Préparation:

Les joueurs forment deux équipes égales et se placent de part et d'autre d'une ligne centrale, sur un terrain d'au moins 10 mètres sur 15.

Déroulement:

Le meneur de jeu fait rouler le ballon le long de la ligne centrale. Le joueur qui l'attrape amorce le jeu.

Il s'agit d'éliminer les joueurs de l'équipe adverse en les touchant avec le ballon au-dessous de la ceinture.

Tout joueur ainsi touché, ou qui franchit la ligne centrale, doit se retirer du jeu. L'équipe qui a réussi à éliminer tous ses adversaires gagne la partie. On peut aussi accorder la victoire à l'équipe qui reste la plus nombreuse après un temps convenu (15 minutes).

Variante:

Les joueurs peuvent se placer sur des lignes tracées des deux côtés de la ligne centrale, où l'on dépose plusieurs ballons. Au signal donné, chaque équipe court ramasser le plus de ballons possible pour les lancer sur l'équipe adverse. Les ballons rattrapés au vol ne comptent pas comme touchers. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'une des équipes ait été éliminée.

Durée du jeu: environ 30 minutes

La tag royale 205

But du jeu	La tag doit toucher un des joueurs tandis que les joueurs doivent éviter de se faire toucher par la tag.
Nombre de joueurs	Illimité.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Aucun
Terrain ou espace de jeu	Vous avez besoin d'un grand espace pour courir.
Déroulement ou règles	Il y a une tag. Avant qu'elle ne te touche, tu dois dire ton nom et 205. Si tu ne le dis pas, tu as une conséquence. Tu dois faire quelque chose 205 fois. Tu choisies ce que tu veux faire 205 fois. Si tu ne veux pas faire la conséquence 205 fois, tu deviens la tag.
	Durée du jeu: variable

Les quatre coins

But du jeu	La personne au centre du carré doit prendre la place d'une autre qui occupe un coin.
Nombre de joueurs	5 joueurs.
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Aucun.
Terrain ou espace de jeu	Un espace suffisant pour tracer un grand carré.
Déroulement ou règles	Il y a cinq personnes ou plus. Une personne est dans le milieu d'un carré et les quatre autres occupent un coin. Deux personnes changent de coin. Si la personne dans le milieu prend la place d'un joueur, il se retrouve dans le milieu.
	Durée du jeu: illimité

Le tag à respirer

But du jeu	La tag doit toucher un joueur, tandis que les joueurs doivent éviter de se faire toucher par la tag.
Nombre de joueurs	Illimité
Groupe d'âge	6 à 7 ans
Matériel requis	Aucun
Terrain ou espace de jeu	L'espace nécessaire pour permettre aux joueurs de courir.
Déroulement ou règles	Il y a une tag. La tag a besoin de retenir son souffle et d'avoir de l'air dans sa bouche pour être capable de capturer les personnes qui courent. S'il n'y a plus d'air dans la bouche de la tag ou si elle doit respirer, elle doit s'arrêter et prendre une inspiration d'air. Si la tag te touche, tu deviens la tag.

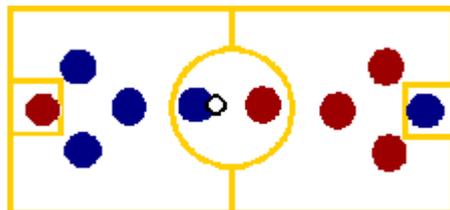
Variante: On peut ajouter plus de tags.

La saucisse volante

- But du jeu** Le but du jeu est de lancer l'anneau autour du bâton du joueur de NOTRE équipe. Pas le droit de déposer l'anneau autour du bâton, il faut absolument le lancer.
- Nombre de joueurs** Un minimum de cinq joueurs par équipe.
- Groupe d'âge** 11 à 12 ans
- Matériel requis** Deux boîtes très solides (facultatives, du genre caisse de lait), un anneau de caoutchouc, deux bâtons de bois et un rectangle de jeux de la grosseur d'un terrain de basket.
- Déroulement ou règles** Règlements:
Ce jeu se joue un peu comme au drapeau. Deux équipes ayant le même nombre de joueurs s'affrontent. Un joueur de chaque équipe se met debout sur une des deux boîtes (qui sont situées aux extrémités du terrain) tenant chacun bâton. Le joueur qui est sur la boîte a seulement le droit de bouger le bâton de manière à ce que l'anneau entre autour du bâton. Le joueur qui est en possession de l'anneau n'a pas le droit de bouger. Quand un joueur attrape l'anneau, il doit le relancer (temps illimité) à une personne de son équipe. Un joueur de l'autre équipe n'a pas le droit de dérober l'anneau de quelqu'un qui l'a dans les mains; il a seulement le droit de l'enlever quand l'anneau est dans les airs.

Description:

Le début du jeu commence avec un tirage au sort pour déterminer quelle équipe commencera avec l'anneau. Une fois le tirage fait, l'équipe qui a gagné commence au milieu.



Square

But du jeu

Le but du jeu est d'éliminer tout le monde et de se rendre dans le carré du serveur (voir le dessin.)

Nombre de joueurs

À ce jeu, il faut un minimum de 4 joueurs. Le joueur A, le joueur B, le joueur C et le serveur, c'est celui qui lance le ballon au début de la partie.

Groupe d'âge

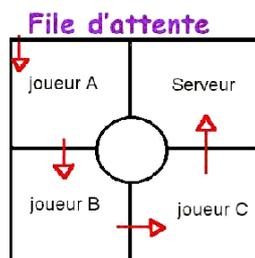
11 à 12 ans

Matériel requis

Un ballon

Terrain ou espace de jeu

Voici un graphique représentant un plan du SQUARE:



Déroulement ou règles

- 1) Le ballon doit effectuer un bon par terre avant que le serveur puisse le frapper vers les joueurs A, B ou C.
- 2) Le ballon doit atterrir dans un des carrés A B ou C.
- 3) Si vous lancez le ballon à l'extérieur des limites, vous êtes éliminés.
- 4) Si le ballon atterrit dans le cercle, la personne qui l'a lancé est éliminée.
- 5) Si le ballon atterrit sur la ligne, on recommence.
- 6) Si le joueur A est mort, il se retire du jeu, une personne de la ligne d'attente prend sa place et le jeu continue.
- 7) Si le joueur B est mort, il se retire du jeu. Le joueur A prend sa place et le premier joueur de la ligne d'attente intègre le jeu, dans la case A et ce, en rotation.
- 8) Si le joueur C est mort, il se retire du jeu. Le joueur A, B et le joueur qui attend sur la ligne, avancent d'une case.
- 9) Si un des joueurs lance le ballon à l'extérieur des limites, il est mort et les joueurs avancent d'une case.
- 10) Il ne faut pas faire rebondir le ballon plus de 2 fois dans le carré.
- 11) Il faut attendre sur le bord de la ligne, et non, dans le jeu.
- 12) Il ne faut pas rire des autres lorsqu'ils sont éliminés.
- 13) Il ne faut jamais se bousculer en ligne.

Mars attaque

But du jeu	Le but du jeu est simple: Éliminer l'autre équipe.
Nombre de joueurs	Illimité
Groupe d'âge	11 à 12 ans
Matériel requis	Ballons et dossards
Terrain ou espace de jeu	Terrain de ballon-chasseur ou de basket.
Déroulement ou règles	<p>Il faut avoir le nombre de Terriens avec un ballon et le nombre de Martiens en dossard (ex. : 5 terriens=5 ballons.</p> <p>Premièrement, on divise les joueurs en deux équipes. Les Martiens et les Terriens. Pour éliminer l'autre équipe, il faut lancer le ballon si on est Terrien et on touche avec les mains si on est Martien. Quand on est éliminé, on sort du terrain. Quand il ne reste aucun joueur d'une équipe, l'autre équipe est déclarée gagnante.</p> <p>Et voilà, c'étaient les règlements.</p> <p>Nous espérons que ce jeu vous apportera des heures de plaisir.</p>

Le mur prisonnier

But du jeu	Agilité.
Nombre de joueurs	12 participants ou un autre nombre qui se divise en deux. (2 équipes)
Groupe d'âge	tous
Matériel requis	3 ou 4 ballons en mousse et autant de quilles que de concurrents. Puis, des gilets de deux couleurs différentes.
Déroulement ou règles	<p>Les participants se divisent en deux équipes et mettent chacune une couleur de gilet.</p> <p>Chaque équipe a deux ballons. Puis, chaque joueur prend une quille et la met en arrière de lui. Il ne faut pas tenir la quille; il faut juste la protéger. Les participants de l'autre équipe essaient d'atteindre les quilles des autres joueurs en lançant des ballons dessus. Il ne faut pas oublier non plus que les équipes sont face à face.</p> <p>Le mur</p> <p>Quand la quille d'un joueur est tombée il la met à côté et va en plein milieu des 2 équipes. Puis, il fait le premier "maillon" du mur. Quand les quilles d'une équipe sont toutes tombées, c'est l'équipe opposée qui a gagné.</p>

Le ten-ball

But du jeu

Développer l'agilité.

Nombre de joueurs

Au moins cinq par équipe.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

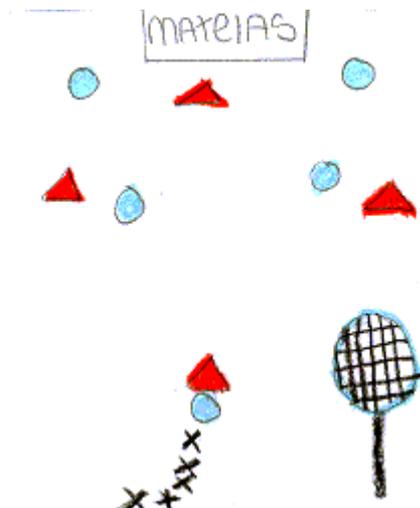
Un grand matelas, une balle de tennis, une raquette de tennis et des bornes.

Terrain ou espace de jeu

À l'intérieur dans un gymnase ou sur la cour d'école.

Déroulement ou règles

L'équipe O commence à frapper et l'équipe X est au champ. Alors, les joueurs O doivent prendre la raquette et frapper la balle sur le matelas. Le joueur a quatre chances de viser la cible. Quand il réussit, il essaie de courir jusqu'au premier but avant que le receveur attrape la balle. Si le joueur "O" n'est pas arrivé à un but et que le receveur dit : TEN-BALL, il est retiré! Après quatre retraits, les deux équipes inversent leurs rôles.



Disposition des joueurs

C'est ainsi que notre jeu fonctionne. Nous espérons que vous allez jouer à notre jeu.

Le Paf-borne

But du jeu

Le but du jeu est de toucher les bornes et d'avoir du plaisir en s'amusant.

Nombre de joueurs

Jusqu'à 5 par équipe.

Groupe d'âge

tous

Matériel requis

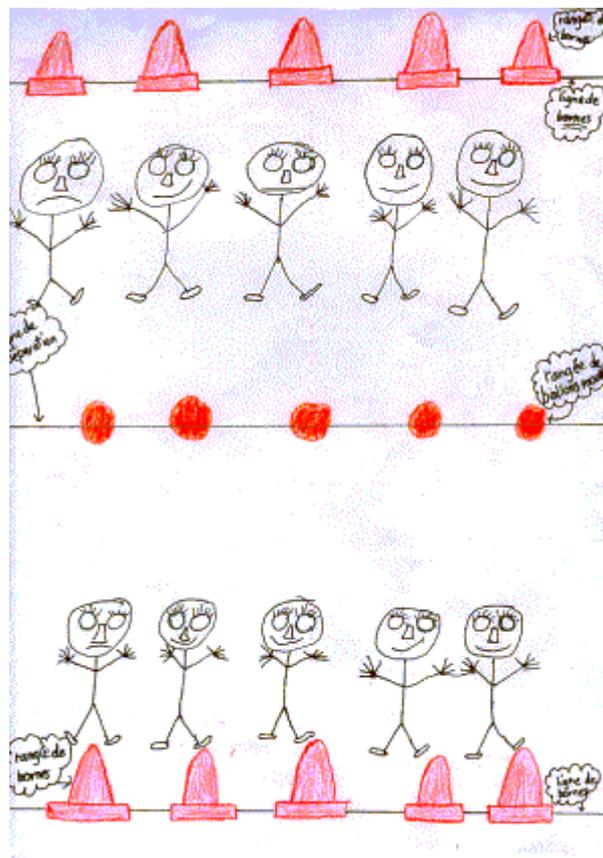
10 bornes dont 5 à chaque équipe et 5 ballons (sur la ligne)

Terrain ou espace de jeu

Terrain de gravier, asphalte ou gymnase.

Déroulement ou règles

Quand le jeu est commencé, les 5 joueurs d'une équipe vont frapper les ballons avec leurs pieds pour essayer de toucher les bornes de l'autre équipe. Les joueurs de l'autre équipe doivent bloquer les ballons. Les équipes frappent le ballon chacun leur tour. Aussi la vitesse est nécessaire et la puissance musculaire est parfois utile.



Points à surveiller:

Quand un joueur reçoit le ballon au visage, on doit arrêter le jeu. De plus, les joueurs qui bloquent le ballon ne doivent pas se coucher devant la borne.

Le hand-voll

But du jeu

Coopération - opposition et vitesse.

Nombre de joueurs

Entre 10 et 20 séparés également dans chaque équipe.
10 joueurs maximum de chaque côté.

Groupe d'âge

11 à 12 ans

Matériel requis

2 buts, 1 filet et 1 ballon (de mousse ou de volley-ball)

Terrain ou espace de jeu

Terrain de volley-ball ou sur un terrain de 12m de long par 10m de large.

Déroulement ou règles

Les 2 équipes ont 1 gilet d'une couleur différente.

Les 2 équipes sont divisées par un filet d'une hauteur d'environ 1,5m.

Les buts sont placés à chaque bout du terrain.

Chaque équipe désigne un joueur qui va de l'autre côté.

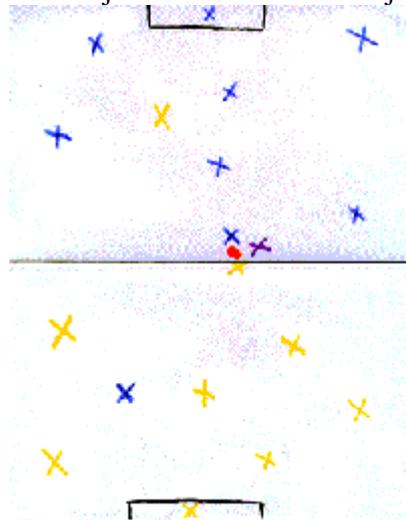
Le but du jeu est pour une équipe de réussir à passer le ballon à son joueur qui est dans le camps adverse. Il faut cependant 5 passes dans une même équipe avant de pouvoir lancer à son coéquipier qui est dans la zone adverse.

Si ce joueur attrape le ballon, il peut lancer en direction du but de la position où il l'a attrapé.

Quand le joueur lance au but, les adversaires doivent se tasser car ils n'ont pas le droit d'être devant le but.

Si le ballon est arrêté par le gardien, il revient à son équipe.

Chaque fois que le ballon passe en dessous du filet, les joueurs doivent faire une mise au jeu comme au début du jeu.



Points à surveiller:

- contact interdit.
- on peut marcher avec le ballon sauf pour les tirs au but.

Le ballon diamant

Nombre de joueurs 10 participants

Former 2 équipes de 5 joueurs ou plus.

Groupe d'âge 8 à 10 ans

Matériel requis - un ballon

- 1 gros cône ou 4 petits cônes

Terrain ou espace de jeu -Utiliser un terrain d'au moins 10 mètres de longueur.

-À l'une des deux extrémités, placer les cônes de façon à ce que le ballon tienne sur le dessus.

Déroulement ou règles - À l'une des extrémités du territoire de jeux, il y a les policiers qui surveillent le ballon.

- De l'autre côté, il y a des voleurs qui essaient de prendre le ballon.

- Le jeu consiste donc à prendre le ballon et à le ramener à la limite opposée du territoire.

- Le joueur qui détient le ballon ne doit pas se faire toucher par un des policiers.

- A tour de rôle, chaque équipe change de côté. Alors, policiers-voleurs et voleurs-policiers.

- La partie est gagnée par l'équipe qui accumule 5 points.

P.S: Si un joueur sort des limites du jeu, il est éliminé.

Durée du jeu: environ 30 minutes

Le soccer et ses variantes

Nombre de joueurs	20 participants (seulement 10 joueurs sur le terrain de jeu) Former 2 équipes de 10 joueurs.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	1 ballon et 4 cônes
Terrain ou espace de jeu	Délimiter un terrain de jeu en 2 zones égales divisées par une ligne centrale.
Déroulement ou règles	<p>Chaque équipe occupe une zone où les joueurs se dispersent.</p> <ol style="list-style-type: none">1- Nommer un arbitre et un gardien dans chaque équipe.2- Au centre du jeu, l'arbitre fait la mise au jeu en plaçant le ballon sur la ligne centrale.3- Le but est de marquer le plus de lancers dans le filet adverse (les cônes) <p>Durée: 30 minutes</p> <p>Variantes:</p> <p>Si le ballon sort du jeu... le dernier joueur qui l'a touché se place à l'extérieur de l'aire de jeu et relance le ballon à un de ses coéquipiers.</p> <p>Si on le prend dans nos mains... le ballon va à l'équipe adverse.</p> <p>S'il y a bousculade ou mésentente... les joueurs sont retirés pour le reste de la partie.</p>

Le ballon poire et ses variantes

But du jeu	Pour la variante1 (Toc toc toc), c'est de trouver le mot choisi par l'adversaire. Pour la variante2 (Roi et reine), c'est de rester roi ou reine le plus longtemps possible.
Nombre de joueurs	2 à la fois
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Matériel requis	Un ballon poire.
Déroulement ou règles	<p>Toc toc toc: En frappant le ballon poire, chaque enfant récite les paroles d'une comptine Le symbole X, je frappe vers le bas le symbole Y, je frappe vers le haut no 1: toc toc toc X Y X no 2: qui est là? X Y X no1: il se donne un nom ex. : je suis la sorcière bien-aimée X Y X Y X Y no2: que veux-tu? X Y X no1: je veux un mot qui commence par la lettre... ex. :S X Y... No 2: il donne un mot commençant par cette lettre ex. : squelette X Y... no1: il accepte ou refuse la réponse s'il la refuse, il dit non, non, non X Y X... S'il accepte, le jeu s'arrête et 2 nouveaux élèves prennent place no 2 : s'il n'a pas trouvé, il demande un indice ex. : est-ce une fleur? , Combien de lettres? , Quelle est la 2e lettre? Il peut faire 5 essais seulement X Y X... Et le no 1 répond... *****</p> <p>Roi et reine: - le roi ou la reine met le ballon au jeu - à tour de rôle, chaque élève frappe le ballon - le premier joueur qui manque son coup est retiré et remplacé - celui qui reste devient roi et commence à jouer le premier. *****</p> <p>Qui jouera le premier? Le choix se fait par... roche, papier, ciseaux, allumettes. Roche gagne sur ciseaux et allumettes Roche perd sur papier Papier perd sur ciseaux Papier perd sur allumettes Ciseaux gagne sur allumettes Amusez-vous bien au ballon poire!</p>

Le ballon tag

But du jeu Être le dernier joueur debout.

Nombre de joueurs Plus de 4 joueurs.

Groupe d'âge tous

Matériel requis Un ballon

Terrain ou espace de jeu Espace rectangulaire limité par des lignes.

Déroulement ou règles Tous les joueurs se placent à l'intérieur du terrain.

Le joueur qui a le ballon ne peut pas bouger, il peut cependant pivoter sur lui-même. Il lance le ballon sur un autre joueur. Si le joueur l'attrape, il le lance à nouveau à quelqu'un d'autre. S'il le touche sans l'attraper, le joueur doit s'agenouiller et rester sans bouger. Il tente d'attraper le ballon. S'il l'attrape, il le lance et tente de toucher un autre joueur. S'il réussit, il est libéré et peut se relever. Sinon, il demeure agenouillé jusqu'au moment où il attrapera le ballon.

Québec-Lévis

But du jeu Changer de ville sans jamais se faire toucher par la personne au centre qu'on appelle "le traversier".

Nombre de joueurs Quatre joueurs ou plus.

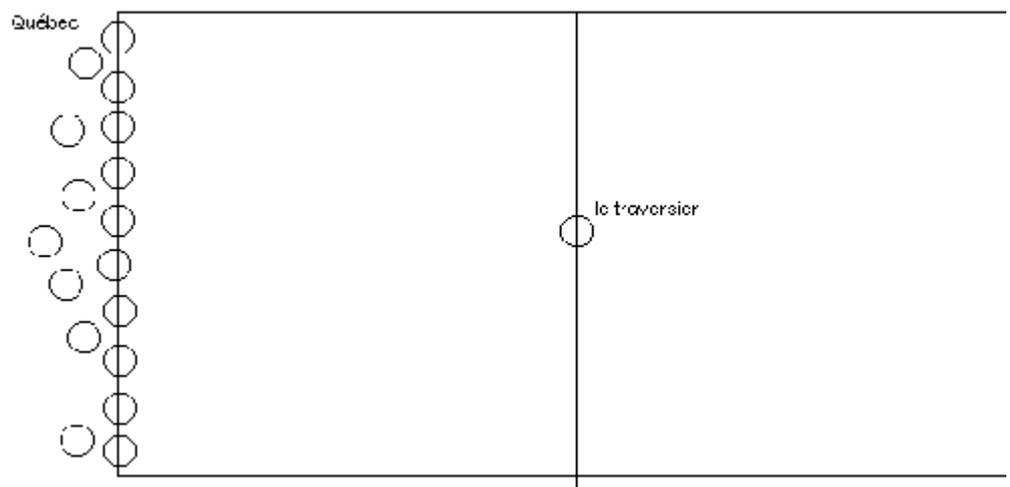
Groupe d'âge 8 à 10 ans

Terrain ou espace de jeu Espace limité par des lignes.

Déroulement ou règles Chaque extrémité du jeu sont des buts. L'une s'appelle Québec et l'autre Lévis. Une personne désignée est au centre du jeu, c'est le traversier. Tous les autres joueurs se placent sur la ligne Québec pour commencer le jeu.

Le traversier annonce une ville. S'il dit Lévis, tous les joueurs doivent se rendre à l'autre but sans se faire toucher par le traversier. Si un joueur se fait toucher, il est éliminé. Plus le jeu avance, plus le nombre de joueurs diminue.

Le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste qu'une seule personne dans une ville. Cette personne devient alors le traversier pour une nouvelle partie.



Durée du jeu : temps illimité.

Les trois tapes

But du jeu

Réussir à gagner le plus de personnes possible dans son équipe.

Nombre de joueurs

Plus de 6 joueurs.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Aucun.

Terrain ou espace de jeu

Entre deux lignes.

Déroulement ou règles

Pour commencer, on doit faire deux équipes égales. Chaque équipe se place derrière leur ligne. Tous placent leurs mains devant eux.

La première personne d'une équipe est nommée pour être le 'tapeur'. Celui-ci avance jusqu'à la ligne de l'autre équipe. Il tape dans les mains de trois joueurs. La troisième personne qui s'est fait taper dans les mains part à courir après elle.

Si le tapeur la touche, elle va derrière la personne qui l'a tapé et devient son prisonnier.

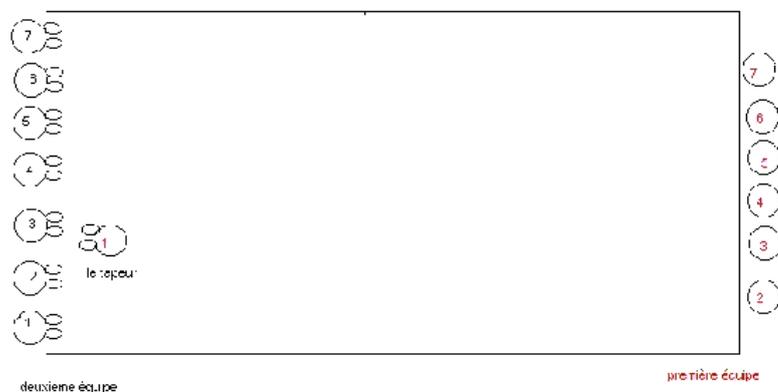
Sinon c'est le tapeur qui devient son prisonnier.

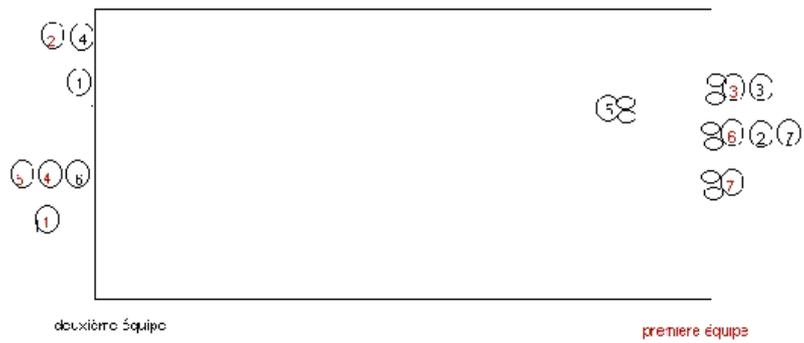
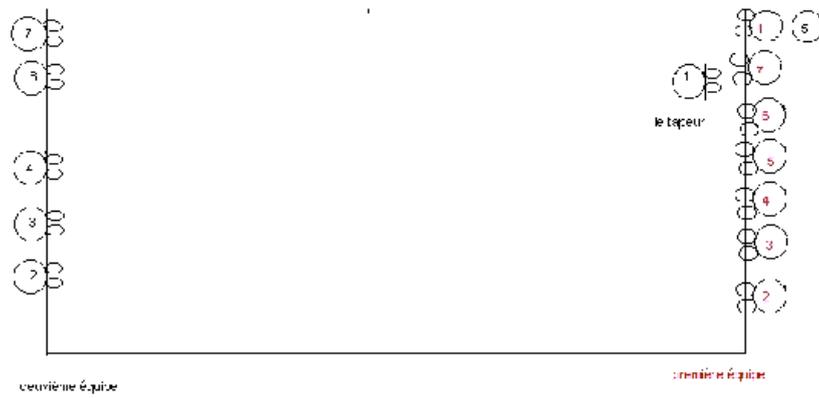
C'est ensuite le numéro 1 de l'autre équipe qui est le tapeur. Le même jeu recommence.

Lorsque le troisième qui se fait taper a des prisonniers, ils doivent le suivre s'il perd, ou ils sont libérés s'il gagne. Ils reprennent alors la suite dans leur équipe.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une personne dans une équipe.

Note : ce jeu est assez long, lorsque nous jouons à la récréation nous devons reprendre la partie comme elle était à la dernière récréation.





Durée du jeu: jusqu'à temps qu'il ne reste plus qu'un joueur dans une équipe.