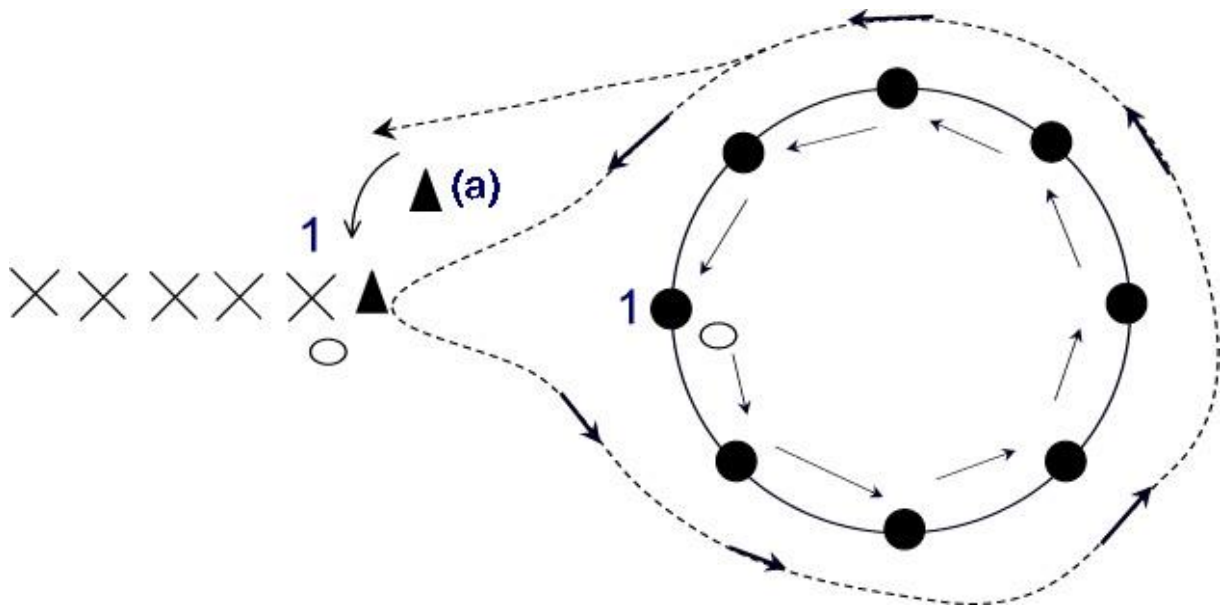


L'Horloge



Nombre de joueurs : 10 ou plus

Matériel : ballon, relai et plots

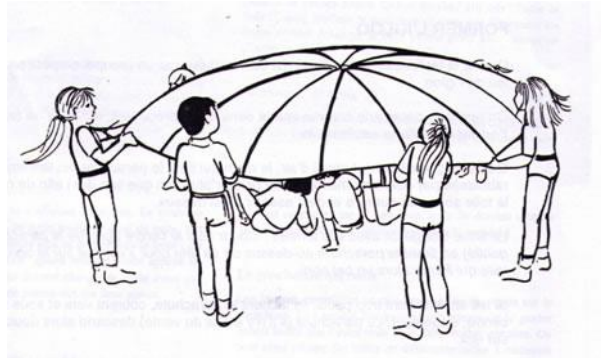
Le but du jeu est qu'une équipe se fasse le plus de passes avec le ballon pendant que l'autre équipe court

Règle du jeu : Les joueurs sont répartis en deux équipes. La première se met en rond: c'est l'horloge. La deuxième équipe se met derrière le plot. Au signal, l'horloge commence à se faire des passes pendant que la deuxième équipe court autour de l'horloge. Les joueurs de l'horloge se passent le ballon sans le faire tomber en comptant les tours. S'ils le font tomber, ils recommencent là où la balle est tombée et repartent de zéro. Dès que tout le monde a couru, l'horloge s'arrête. Chaque coureur fait un tour d'horloge et passe le relai au suivant. Puis on change. L'équipe qui gagne est celle qui a fait le plus grand nombre de passes.

Variantes :

- Faire le tour à cloche-pied ou en marche arrière
- Faire deux tours au lieu d'un
- Changer la nature du relai
- Slalomer entre les passeurs

Le filet du pêcheur



But :

Pour les pêcheurs : prendre un maximum de poissons.

Pour les poissons : ramener un maximum d'objets pendant que les pêcheurs chantent et ne pas se faire prendre dans le filet.

Organisation :

Une ronde formée avec le parachute et les pecheurs.

Déroulement :

2 groupes. Une équipe forme les pêcheurs et l'autre les poissons.

Après s'être mis d'accord sur un signal pour baisser le filet, les pêcheurs font une ronde. Les poissons doivent aller chercher un objet chacun à l'intérieur du filet. Les poissons pris lorsque le filet s'abaisse sont comptés.

Au signal, les enfants "filet" commencent à chanter, et les poissons vont chercher des objets. Quand le filet est baissé le maître et les enfants comptent les poissons pris ainsi que le nombre d'objets ramenés par les poissons. Changer les rôles et comparer les résultats pour voir qui a gagné.

Variables :

- varier les moments pour baisser le filet (les pêcheurs peuvent décider ensemble du moment de la chanson qui indique qu'il faut baisser le filet)
- varier le nombre d'objets à ramener

les poissons pris deviennent filet, le dernier poisson a rester dans le jeu a gagné.

ACCROCHE-DECROCHE



But :

Pour le chat attraper la souris

Pour la souris, s'accrocher avant de se faire toucher

Organisation :

- un terrain délimité par des plots
- des joueurs en nombre pair

Déroulement :

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

La souris court en passant où elle veut entre les couples. Le chat la suit et essaye de l'attraper. La souris s'accroche quand elle veut au bras libre d'un joueur.

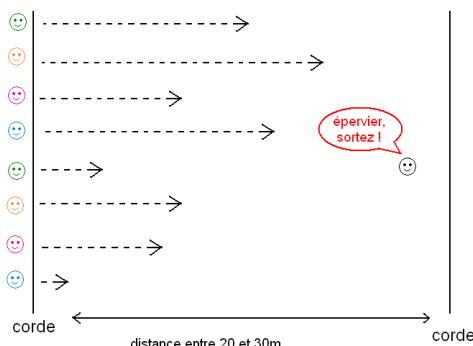
Le joueur en surnombre dans le couple devient alors souris.

Si le chat attrape la souris, les rôles s'inversent.

Variables :

- Une disposition des couples en cercle est aussi intéressante (au départ)
- Le chat doit suivre exactement le même chemin que la souris
- Mettre plusieurs chats et plusieurs souris

L'épervier



But :

Pour l'épervier, toucher les lapins avant qu'ils ne changent de camp.
Pour les lapins, changer de camps avant d'être touché par l'épervier.

Organisation :

- un terrain rectangulaire (2 camps aux extrémités)
- des plots, cordes... pour délimiter les camps

Déroulement :

L'épervier commence le jeu en disant « Epervier sortez ! ». A ce moment là, tous les lapins sont obligés de changer de camps. Les lapins touchés deviennent des éperviers au tour suivant. Le dernier lapin sur le terrain a gagné et devient l'épervier pour la prochaine partie.

Variables :

- varier la taille du terrain (longueur, camps)
- bien délimité les 4 côtés, si 1 enfant sort du terrain, il est éliminé.
- les lapins touchés doivent se donner la main par 2 ou 3 pour toucher à leur tour d'autres lapins. S'ils se détachent, ils ne peuvent plus toucher de lapins.
- les lapins touchés forment une chaîne unique. Seuls ceux qui sont aux extrémités peuvent toucher. Si la chaîne casse, personne ne peut être pris.

La balle aux prisonniers



Préparation

- Former **2 équipes** du même nombre de joueurs.
- **Délimiter** le terrain de jeu grâce aux plots selon le schéma ci-dessous :



But du jeu

- Faire « prisonniers » tous les joueurs de l'équipe adverse.

Comment jouer ?

- Les joueurs doivent essayer de **toucher** les joueurs de l'équipe adverse **avec le ballon**.
- Si le joueur est **touché** (= uniquement si le ballon est ensuite retombé sur le sol), il va dans la « **prison** » située **derrière** le camp adverse.
- Si le joueur arrive à **attraper** le ballon qui lui est destiné (= sans que le ballon ne tombe sur le sol ensuite), celui qui l'a **lancé** est alors fait **prisonnier**.
- Il est possible de toucher **plusieurs personnes** avec le ballon : tous les joueurs touchés avant que le ballon ne retombe au sol sont fait **prisonniers**.
- Lorsqu'un joueur est fait **prisonnier**, il **emporte le ballon** dans la prison et essaie de le lancer sur l'équipe adverse. S'il arrive à **toucher** un joueur, il est **libéré**.
- Lorsqu'un joueur arrive à **recupérer** le ballon, il ne peut **plus se déplacer** tant qu'il ne l'a pas **renvoyé**.
- Lorsque le **ballon sort** du terrain, ce sont les **prisonniers** de cette moitié de terrain qui le **recupèrent** et l'**envoient**.
- Il est possible de se faire des **passes**.

Quand une **équipe entière** se retrouve en **prison**, l'équipe **adverse** agagné !



BALLE ASSISE



Règle du jeu de la balle assise :

Délimiter un terrain et donner la balle à un des joueurs (il n'y a pas d'équipe, chacun joue pour soit), ce dernier doit essayer de toucher un de ces copains avec la balle mais il n'a pas le droit de se déplacer avec la balle en main. S'il réussit, le joueur touché doit s'asseoir par terre à l'endroit où il a été touché et doit essayer d'attraper une balle qui passera à sa portée sans se déplacer et il pourra alors se relever et rejouer. Si un joueur rattrape la balle sans que celle-ci ne tombe par terre il n'est pas touché.

Si la balle tombe à terre sans toucher personne, n'importe quel joueur peut la récupérer.

Les joueurs debout ne peuvent pas passer la balle aux joueurs assis !!

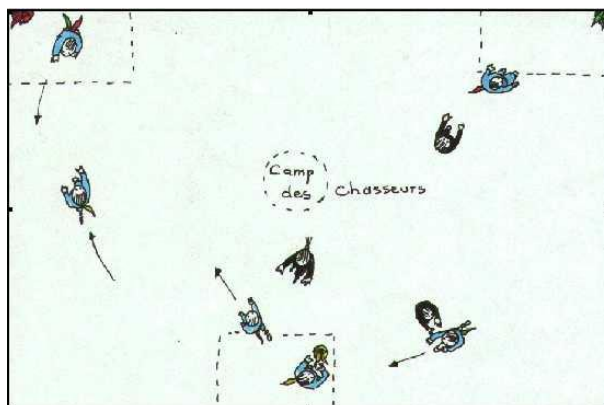
La partie se termine lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu, le vainqueur !

Variantes pour la balle assise :

- Jouer en équipe (2 ou 3), la dernière équipe avec des joueurs en jeu gagne la partie !! Les joueurs d'une même équipe peuvent se faire des passes mais si le joueur qui reçoit la balle la laisse tomber il doit alors s'asseoir.

- Lorsqu'un joueur assis attrape la balle, il se lève et doit toucher un autre joueur pour se libérer, s'il ne réussit pas il se rasseoit !!

Les trois refuges



But du jeu :

- _ Pour les loups : attraper les moutons quand ils sont en dehors des refuges
- _ Pour les moutons : changer de refuge sans se faire attraper par un loup

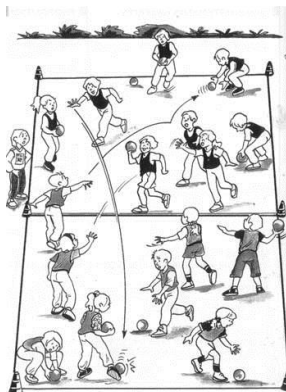
Organisation- déroulement :

Au signal, les moutons doivent changer de refuges sans se faire toucher par les loups. Un mouton touché est éliminé. Au bout de 3 signaux, changer de loup (prendre un mouton touché).

Variables :

- Augmenter le nombre de loups, de refuges
- Varier l'espace entre les refuges
- Mettre des foulards à la ceinture des moutons, le loup devra alors attraper le foulard
- Donner un nombre maximum de moutons par refuge

LES BALLE BRULANTES



BUT DU JEU :

Pour chacune des équipes, avoir le moins de ballons dans son propre camp.

DESCRIPTION DU JEU INITIAL :

Les enfants sont répartis dans deux équipes.

Ces deux équipes occupent chacune la moitié de l'espace disponible. Les deux camps sont séparés par une marque distincte.

Chaque équipe dispose de la même provision de ballons qu'elle doit envoyer dans le camp adverse pour s'en débarrasser. Tout ballon qui arrive dans un camp est aussitôt renvoyé dans le camp adverse.

L'équipe gagnante est celle qui dispose du moins de ballons dans son propre camp à la fin du jeu.

LOUP GLACE



Règles : Un joueur, désigné comme le loup porte une queue (symbolisée par un foulard) et cherche à « pétrifier » toutes les souris par simple toucher. Aussitôt touchées, les souris deviennent « statues » et attendent d'être délivrées par une souris libre. Les souris libres cherchent à délivrer les souris-statues en leur redonnant vie, c'est-à-dire en passant sous leurs jambes.

La partie est gagnée par le diable quand il réussit à pétrifier toutes les souris ou un nombre convenu à l'avance.

Variables : nombre de diables ; surface du terrain.

1, 2, 3SOLEIL



1- **BUT DU JEU :**

Arriver le premier au mur.

2- **REGLE :**

L'adulte est le meneur.

Quand il compte jusqu'à 3 les enfants se déplacent.

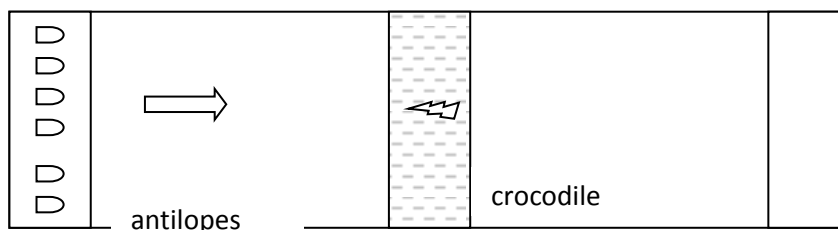
Quand le meneur se retourne (à la fin du mot « soleil »), les enfants s'immobilisent. Le joueur qui n'est pas immobile revient au départ.

Le premier qui touche le mur a gagné puis le jeu continue jusqu'au dernier arrivé.

3- **VARIABLES :**

Changer le rythme de la comptine « un, deux, trois, soleil ».

RIVIERE AU CROCODILE



1- **BUT DU JEU :**

Le crocodile : attraper les antilopes.

Les antilopes : traverser la rivière sans se faire attraper par le crocodile.

2- **REGLE :**

A un signal bien identifié, les antilopes changent de camp et traversent la rivière.

Refuser de traverser ou sortir des limites équivaut à être pris.

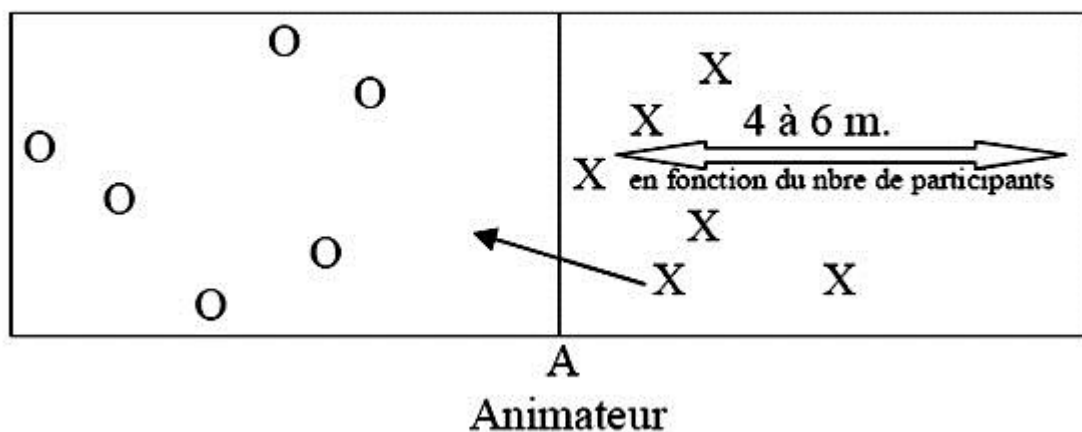
Tout joueur pris s'assoit dans la rivière.

3- **VARIABLES :**

- Largeur et longueur de la rivière.
- Le nombre de crocodiles.
- Répartir le groupe en divers types d'animaux (gazelles, antilopes, zèbres). En cours de traversée, le meneur annonce quel type d'animaux sera menacé.

Le maître du souffle

L'espace de jeu



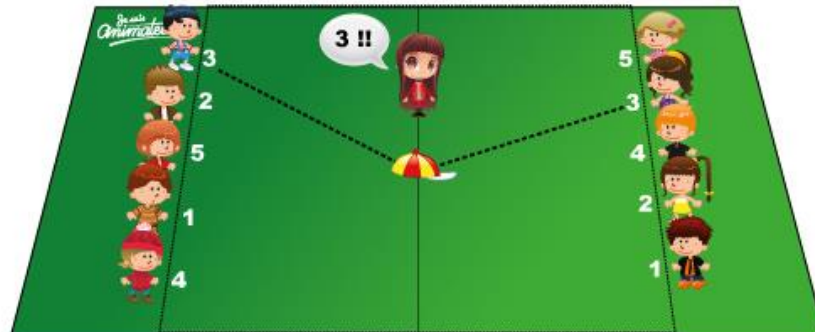
But : éliminer les joueurs adverses.

Règles : les équipes se placent dans leur camp.

Pour entrer dans le camp adverse et attraper un adversaire, le joueur doit émettre un son continu. Si le son s'arrête le joueur va en prison.

Les joueurs de l'équipe A peuvent entrer dans le terrain adverse en émettant un son continu et pousser, tirer un adversaire dans leur camp obligeant celui-ci à émettre un son continu. Les coéquipiers de l'adversaire peuvent eux aussi retenir leur camarade dans leur camp en le tirant et le poussant.

Le béret



But du jeu:

Attraper l'objet et courir se cacher dans son camp sans se faire toucher par l'adversaire.

Déroulement:

Les équipes se mettent face à face, de part et d'autre du carré.

Chaque joueur d'une équipe doit avoir un chiffre (de 1 à 10 ou 20 etc.).

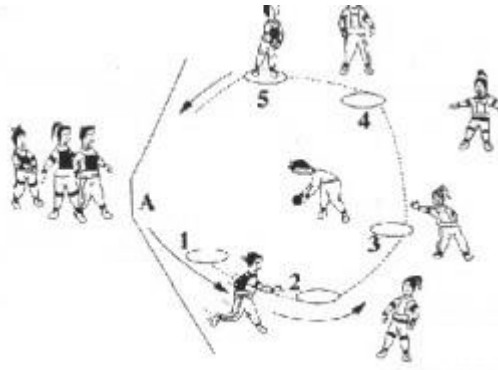
Quand l'arbitre appelle un numéro (par exemple "1"), les 2 enfants appelés doivent courir au milieu du terrain et se mettre autour de l'objet. Mettre une main derrière le dos.

Si l'un des 2 enfants prend le ballon et qu'il se fait toucher, c'est 1 point pour l'autre équipe.

Quand on dit "salade", ça veut dire que tout le monde doit venir au milieu .

Quand on ne touche pas celui qui a la balle, c'est 1 point pour son équipe.

La thèque



Déroulement: On dispose les plots 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 plot en plot pour revenir dans son camp.

- Il peut s'arrêter à un plot 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 à un plot, sinon ils ont perdu.
- 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.
- 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.

COXI-BOLA MODE D'EMPLOI



CONSIGNE 1 : poser la balle entre le O et le X de COXI.

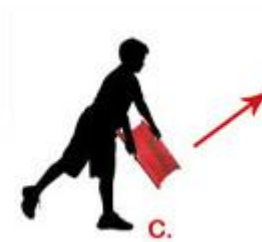
CONSIGNE 2 : croiser légèrement les bâtons sans tendre le tissu en bas.

CONSIGNE 3 : bien tendre le coxi-bola **en écartant les bras** pour que la tension soit maximale (et non pas les mains ou les avants-bras).

CONSIGNE 4 : pour aller très loin, écartez très vite.

CONSIGNE 5 : rattraper la balle en gardant le coxi-bola légèrement fermé (ne pas tendre le tissu).

CONSIGNE 6 : pour un renvoi immédiat, synchroniser l'écartement du tissu avec l'arrivée de la balle.



JEU 1 : COXI-BOLA BASIC

Préparation : ce jeu se pratique à partir de 2 joueurs.

Les joueurs se mettent en cercle et se tiennent prêts à envoyer leur balle vers un autre joueur au signal de l'animateur ou d'un des joueurs.

Règle 1 : tous les joueurs doivent être à la fois envoyeur et receveur. Un joueur doit envoyer à un joueur et recevoir d'un autre joueur (sauf si on joue à deux). Bien vérifier avant le signal que tous les joueurs respectent cette consigne.

Règle 2 : lorsque le signal est donné, tous les joueurs doivent envoyer leur balle le plus précisément possible pour que l'autre joueur puisse facilement attraper la balle. Une fois sa balle envoyée, il doit essayer de rattraper la balle qui lui a été envoyée.

Règle 3 : Chaque joueur gagne 1 point pour une balle qu'il a rattrapée et 1 point si sa balle envoyée a été rattrapée.

JEU 4 : COXI-BOLA NET

Préparation : ce jeu se pratique avec 2 équipes (de 2 à 6 joueurs) sur un terrain rectangulaire avec filet (volley, badminton ou tennis). Choisir le nombre de joueurs en fonction du terrain.

But du jeu : gagner 2 ou 3 sets (au choix) de 15 points.

Règle 1 : un point est marqué par une équipe quand l'équipe adverse ne parvient pas à renvoyer la balle ou la renvoie en-dehors du terrain (comme au volleyball).

Règle 2 : Il est **interdit d'attraper la balle**. Le renvoi est immédiat. Il y a faute et point pour l'équipe adverse si un joueur rattrape une balle et la renvoie.

Règle 3 : l'engagement se fait derrière la ligne de fond en envoyant la balle à un joueur de sa propre équipe, celui-ci devant l'envoyer dans le camp adverse, par-dessus le filet.

Règle 4 : l'équipe qui marque le point procède au nouvel engagement.

Règle 5 : hormis à l'engagement où il n'y a qu'une passe, les joueurs peuvent se faire jusqu'à 5 passes avant d'envoyer la balle dans le camp adverse.

BALLES POURSUITES



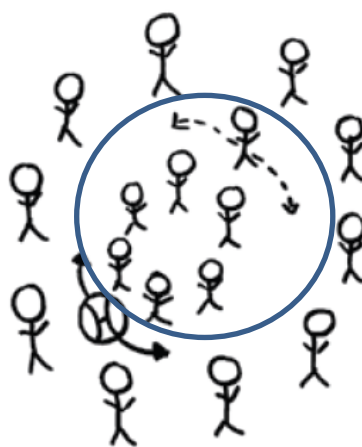
On attribue à chaque équipe un panier et 10 balles de même couleur.

Les joueurs « verts » essayent de mettre leurs balles le plus vite possible dans le panier « bleu » de l'équipe adverse et inversement.

L'équipe gagnante est celle qui a mis toutes ses balles dans le panier adverse en premier.

Les enfants peuvent laisser libre cours à leur imagination pour inventer de nouveaux jeux et de nouvelles règles.

Balle aux chasseurs



But du jeu:

Pour l'équipe de chasseurs, toucher le maximum de lapins en 5 minutes de jeu. (Un point par adversaire touché)

Gagnante : l'équipe ayant le plus de points en fin de partie.

Règles:

- ✍ 1 point est marqué si la touche est directe.
- ✍ Déplacements avec le ballon interdits (sauf dans l'élan : le temps de s'arrêter) : passer ou tirer.
- ✍ Si le ballon est bloqué par un lapin, le point n'est pas marqué : un point est enlevé aux chasseurs et le ballon est reposé au sol.

Les lapins sont situés à l'intérieur du cercle et les chasseurs à l'extérieur

Queue du diable

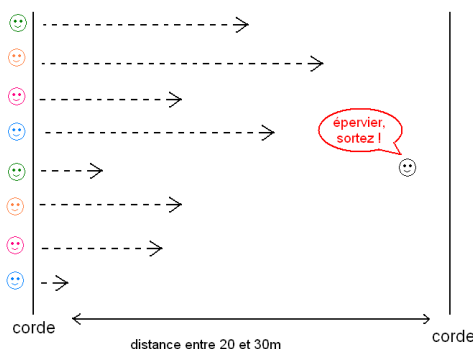
But du jeu:

Eliminer l'équipe adverse en leur prenant toute leurs queues

Règles:

- un joueur touché sort du jeu (prison)
- Un joueur qui dérobe une queue va la mettre dans sa réserve
- Pour délivrer un partenaire , il faut aller récupérer une queue dans la réserve adverse.
- Gagnant(s) : l'équipe qui a volée toutes les queues adverses

L'épervier



But :

Pour le chasseur, toucher les éperviers avant qu'ils ne changent de camp.
Pour les éperviers, changer de camps avant d'être touché par le chasseur.

Organisation :

- un terrain rectangulaire (2 camps aux extrémités)
- des plots, cordes... pour délimiter les camps

Déroulement :

Le chasseur commence le jeu en disant « Epervier sortez ! ». A ce moment là, tous les lapins sont obligés de changer de camps. Les éperviers touchés deviennent des chasseurs au tour suivant. Le dernier épervier sur le terrain a gagné et devient chasseur pour la prochaine partie.

Variables :

- varier la taille du terrain (longueur, camps)
- bien délimité les 4 côtés, si 1 enfant sort du terrain, il est éliminé.
- les éperviers touchés doivent se donner la main par 2 ou 3 pour toucher à leur tour d'autres éperviers. S'ils se détachent, ils ne peuvent plus toucher.
- les éperviers touchés forment une chaîne unique. Seuls ceux qui sont aux extrémités peuvent toucher. Si la chaîne casse, personne ne peut être pris.

Les chaises musicales

But :

Se positionner le plus rapidement possible à l'intérieur d'un cerceau au moment où la musique s'arrête. A chaque tour, un cerceau est enlevé.

Organisation :

Positionner les cerceaux en rond pour le premier tour puis voir variables. Les cerceaux les plus grands sont pour 2 enfants au maximum, les cerceaux les plus petits ne sont que pour un enfant.

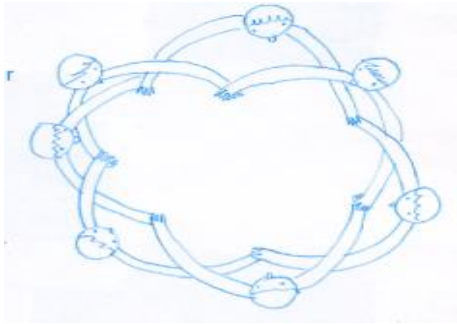
Déroulement :

- Chaque enfants se place autour du cercle, commencent à marcher dès que la musique démarre, obligation de se déplacer.
- La musique s'arrête et le dernier enfant qui n'est pas dans un cerceau est éliminé.
- Le premier à utiliser le tambourin est le responsable, ensuite l'utilisation revient à l'enfant qui vient de se faire éliminer.

Variables :

- Varier le positionnement des cerceaux (pas forcément en forme ronde, les espacer plus pour éviter que les enfants restent toujours à proximité d'un cerceau).
- Possibilité de changer le mode de déplacement ; marche arrière, pas chassés...
- Jouer sur la couleur des cerceaux : Annoncer la couleur des cerceaux où l'on peut se positionner avant le début ou pendant la musique.

Le nœud gordien



But :

Démêler le nœud le plus rapidement possible sans se lâcher les mains.

Organisation :

Chaque joueur donne une main à un partenaire et l'autre main à un autre partenaire. On ne donne pas la main à ses voisins directs. Lorsque toutes les mains sont accrochées le nœud gordien est formé.

Déroulement :

La tâche ne peut être résolue que par la coopération de tous les joueurs. Importance de l'entente collective. Il est possible de laisser glisser les mains l'une dans l'autre, sans perdre le contact, pour éviter de se tordre les doigts et les mains.

Variables :

Deux équipes du même nombre de joueurs, la première équipe à défaire le nœud gagne.

La tomate



But :

Réaliser le plus grand nombre de passes sans faire passer le ballon entre les jambes.

Organisation :

- 2 équipes forment un cercle en écartant les jambes (les pieds se touchent)

Déroulement :

Les élèves sont en ronde, les jambes écartées et qui se touchent. Au signal, le joueur en possession du ballon fait rouler la balle vers un autre joueur

Le joueur qui doit réceptionner le ballon pense immédiatement au joueur auquel il va lui-même renvoyer le ballon, car il n'a pas le droit de le tenir immobile plus de 5 secondes.

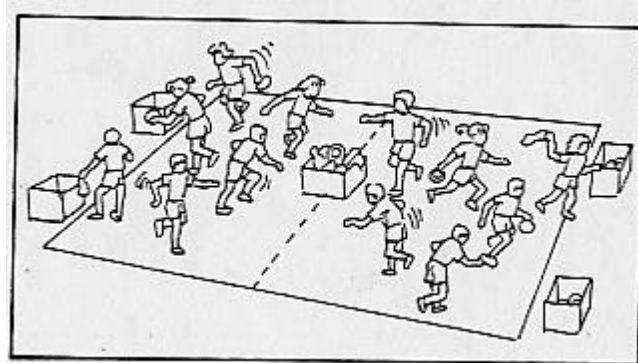
On essaie ainsi de comptabiliser le plus grand nombre de passe.
Lorsqu'un joueur laisse passer le ballon entre ses jambes, il doit utiliser uniquement une main, puis ensuite, il doit se retourner.

Variables :

Ne pas bloquer la balle mais taper directement



Les déménageurs



But :

Mettre plus d'objets que l'autre équipe dans sa caisse.

Organisation :

- un terrain rectangulaire (2 camps aux extrémités)
- des caisses à remplir pour chaque équipe

Déroulement :

Au « top départ », les 2 équipes doivent aller chercher des objets dans la caisse centrale pour remplir la leur.

On ne peut prendre qu'un objet à la fois.

Quand la caisse centrale est vide, on regarde quelle équipe a le plus d'objets.

Variables :

- varier la taille du terrain (longueur, camps)
- les enfants forment une chaîne humaine et se font passer les objets pour remplir leur caisse
- un joueur adverse est dans le camp opposé. Dès qu'il touche quelqu'un avec un objet, ce dernier doit aller le remettre dans la caisse centrale et repartir de son camp pour venir en chercher un de nouveau.