



Le Roi, la Reine et le Valet. 9/11 ans

Organisation

- Nombre de joueurs : De 2 équipes de 5 à 2 équipes de 12 joueurs.
- Equipes mixtes.
- Deux arbitres.
- Age : 9/10 ans.
- Terrain de volley séparé d'une zone neutre de 2 à 3 mètres.
- Balle de hand ou de volley.

Règles

Les deux équipes se concertent séparément et secrètement pour désigner parmi leurs membres qui sera le Roi, la Reine et le Valet.

Un arbitre pour chaque équipe prend note de ces rôles. Le Roi vaut 20 points, la Reine 10, le Valet 5. Tous les autres joueurs valent 1 point chacun.

Les deux équipes s'alignent face à face de part et d'autre de la zone neutre.

L'arbitre tire au sort l'équipe qui engage la partie. Le ballon est lancé d'une équipe à l'autre au hasard. Les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer. C'est de leur place qu'ils doivent attraper le ballon.

Chaque fois qu'un joueur reçoit correctement le ballon, il fait marquer à son équipe le nombre de points qu'il représente. Ces points sont notés par l'arbitre de chaque équipe.

Les joueurs ont intérêt à laisser prendre le ballon par ceux qui représentent le plus de points. Par exemple, si un joueur simple se trouve à côté de la reine et que la balle arrive entre eux, c'est la Reine qui doit essayer de l'attraper.

L'équipe adverse a tout intérêt à observer ces manœuvres afin d'essayer de deviner quels sont les joueurs qui représentent les personnages afin de ne pas lancer la balle dans leur direction.

Dès qu'une équipe a atteint le nombre de points convenus au début de la partie ou à la fin d'un temps, l'arbitre le proclame. L'équipe a gagné.

Le joueur traqué. 9/11 ans

Règles

Un joueur lance la balle en l'air et s'enfuit aussitôt. Tous les autres joueurs doivent chercher à l'atteindre avec la balle. Le poursuivi doit se protéger avec les mains et ses poursuivants ne doivent pas avancer quand ils ont la balle en main. Celui des joueurs qui a touché le poursuivi devient à son tour "le traqué".

L'oiseau et l'épervier. 7/9 ans

Nombre de joueurs : mini 12, maxi 30.

Règles

Les joueurs sont en cercle. Le meneur les fait se compter par 2, 3, 4 ou 5 suivant leur nombre. Les joueurs se placent alors autour du cercle, chaque groupe aligné sur un rayon. Deux joueurs désignés se placent part et d'autre du cercle. Ils représentent l'un l'oiseau, l'autre l'épervier.

Au signal du meneur de jeu, l'oiseau se met à fuir devant l'épervier qui tente de l'attraper. Pour échapper à l'épervier, l'oiseau va se placer devant l'une des files à l'intérieur, et à ce moment le premier de cette file qui est à l'extérieur devient l'oiseau. L'oiseau et l'épervier ont le droit de traverser le cercle et de courir dans tous les sens.

Lorsque l'épervier attrape l'oiseau, le changement de rôle est immédiat et la partie continue.

Remarque : Veiller à ce que les joueurs se remplacent rapidement. Aussi que l'épervier ne reste pas trop longtemps en jeu car cela devient vite éprouvant : on peut donner un temps limite de jeu. Aussi que les oiseaux ne se replacent pas dans la file qu'ils ont quittée.

Gain de la partie : L'épervier a touché un oiseau avant le temps imposé.

Chat et souris. 5/6 ans

Les élèves sont deux par deux, l'un derrière l'autre, placés en ronde. Deux enfants (le chat et la souris) placés à l'opposé, sont hors de la ronde.

Au signal, le chat doit toucher la souris en se déplaçant où il veut. La souris n'a pas le droit de couper la ronde.

Pour échapper au chat, elle peut se placer devant ou derrière un binôme, sans mettre en danger le joueur opposé.

qui devient la souris.

Gain de la partie : Réussir au moins deux changement de rôle sans être touché par le chat.

Les nids dans les bosquets. 6/7 ans

Sur un terrain de volley , deux équipes égales : les rapaces et les oiseaux.

Sur un fond du terrain, des boîtes sont remplies de foulards ou de balles de tennis.

Les rapaces doivent traverser le terrain d'un fond à l'autre pour prendre des balles ou des foulards dans les boîtes, défendues par les oiseaux-gardiens, et revenir à leur point de départ. Un rapace touché par un oiseau doit rendre le foulard ou la balle s'il en a un et peut continuer à jouer. Un rapace touché par un oiseau sans foulard ou balle est éliminé.

Gain de partie : Nombre de foulards ou balles/Nombre de rapaces en jeu.

Changement de rôle quand il n'y a plus de foulards ou de balle à prendre ou si tous les rapaces sont éliminés.

La balle sans fin. 9/11 ans.

Deux équipes placées sur deux demi-terrains séparé par une ligne.

Quand un joueur a la balle en main, il doit tenter de toucher avec celle-ci un joueur de l'équipe opposée. Le joueur touché passe alors dans l'équipe opposée.

Le jeu se termine (quand il se termine !) au moment où il n'y a plus de joueur sur un des deux terrains.

L'intérêt du jeu réside dans la question qui sera posée à la fin du jeu lors de la première mise en place et de sa découverte : quelle équipe a gagné ?

Quelques réponses obtenues : c'est la notre ! Pourquoi ? Il n'y a plus de joueur de l'autre côté. Mais regarde la composition de ton équipe, est-elle identique à celle du début du jeu ? Non. Alors, qui a gagné ? C'est notre camp. Joues-tu du même côté qu'au début du jeu ? Non, mais j'ai des coéquipiers avec moi. Et les autres, tu ne les comptes pas alors qu'ils sont dans ton camp ? Si. Alors, il n'y a pas de gagnant. Pourquoi as-tu joué alors ? Ben pour le plaisir !

La balle assise. 9/11 ans.

Il n'y a pas d'équipe, tous les joueurs sont répartis sur le terrain. Ils doivent s'approprier la balle pour tenter de toucher un des joueurs.

La balle doit être tirée sans déplacement. Chaque joueur touché doit s'asseoir à l'endroit où il est éliminé. Les joueurs assis peuvent attraper la balle si elle passe à leur portée, peuvent tirer de leur place et doivent se rasseoir. Un joueur assis est libéré si le joueur qui l'a éliminé est touché lui-même.

Les passes entre joueurs assis et en déplacement sont interdites. Celles entre joueurs de même état sont autorisées.

Fin de la partie quand il n'y a plus qu'un joueur en jeu.

Variante : Jeu en équipe, celle dont tous les joueurs sont éliminés a perdu.

Les deux chats. 7/9 ans.

Un chat A doit tenter d'éliminer des souris. Ces souris s'accroupissent quand elles sont touchées et ne peuvent se déplacer.

Un chat B doit tenter de toucher le chat A pour délivrer les souris accroupies. A chaque réussite de B, celles-ci se relèvent, une à chaque touche de B sur A et dans l'ordre d'élimination.

Gain de la partie : - Le chat élimine toutes les souris. - Le chat élimine x souris dans un temps donné, ensuite désigner un autre chat.

La Mère Garuche. 6/8 ans.

La Mère Garuche doit ramener un maximum de joueurs dans son camp dans un temps limité à trois minutes.

Deux équipes : Les joueurs, un foulard à la main, se disséminent sur le terrain.

Deux joueurs, un de chaque équipe, sont désignés "Mère Garuche".

Au signal : La Mère Garuche sort de son camp, les deux joueurs courent chacun après les joueurs de l'équipe adverse.

Lorsqu'un joueur est touché, il revient dans le camp de la Mère Garuche qui lui noue le foulard autour du cou et ils repartent ensemble toucher d'autres joueurs, en se tenant la main.

Ainsi une chaîne de plusieurs joueurs peut être constituée. Toutefois, ils ne doivent jamais se séparer pour toucher et revenir dans le camp pour nouer le foulard.

La Mère Garuche qui touchera le plus grand nombre de joueurs, gagnera la partie.

La balle au chasseur. 9/11 ans.

Un joueur, muni d'une marque distinctive (foulard), désigné par le sort, est le chasseur et prend la balle.

Les autres joueurs se tiennent près de lui et fuient dès qu'il lance trois fois la balle en l'air.

Ce dernier, sans quitter sa place, tente de toucher l'un des fuyards. S'il réussit, le joueur touché devient le chien et l'aide avec les mêmes droits que lui. S'il rate, les joueurs se regroupent et le chasseur relance la balle trois fois en l'air.

But du jeu : le chasseur et ses chiens doivent éliminer le plus possible de lapins en un temps donné. Ils ne peuvent se déplacer avec la balle à la main et doivent se faire des passes pour évoluer.

Tout lapin touché devient chien. Les lapins ne peuvent bloquer la balle directement avec les mains, ils sont alors touchés. Ils peuvent bloquer la balle avec leurs pieds et la faire s'élever en l'air en sautant pour la saisir entre leurs mains. Le temps de ce mouvement, nul ne peut les gêner. Ils peuvent même se faire des passes dans cette technique pour faire jouer le temps pour eux.

Dès que la balle a rebondi plus de deux fois ou roulé, ils doivent laisser le chasseur ou ses chiens en reprendre le contrôle.

Balle au chasseur en deux camps. 9/11 ans

Matériel : 2 balles, foulards.

Règle : deux équipes égales, munies de foulards différents, se choisissent chacune un chasseur. Ceux-ci commencent à caler selon les règles de la balle au chasseur ordinaire, mais chacun sur les joueurs de l'équipe adverse uniquement.

Les joueurs touchés deviennent alors "aides" non du chasseur qui les a pris, mais de leur propre chasseur, et ont le droit de caler, en sorte que la bonne tactique consiste pour les chasseurs à ne pas trop s'attaquer aux plus forts de l'équipe adverse.

Dans chaque équipe, à partir du 5ème joueur touché, les poursuivis auront la possibilité de se défendre de la balle avec les mains, soit en la repoussant, soit en la bloquant.

La partie est gagnée par l'équipe qui a pris la première tous les adversaires.

La taupe et la sauterelle. 6/8 ans.

La taupe, yeux bandés, doit tenter de toucher la sauterelle qui a les chevilles attachées. La taupe se déplace en quadrupédie. Prévoir une aire délimitée de tapis de gym ou de judo.

Jeu au temps.

La balle magique. 9/11 ans. ans.

Trois ou quatre chats (1/3 de chat pour un groupe d'élèves) tentent de "glacer" les souris qui évoluent librement sur un terrain de hand ou de basket. Ces derniers disposent d'une balle qui leur permet de délivrer leur co-équipiers immobilisés, en leur faisant une passe réussie.

Le porteur de balle touché est éliminé jusqu'à la fin de la partie. Les chats n'ont pas le droit d'intercepter la balle ni de la toucher au cas où elle serait au sol. Par contre, ils peuvent "jouer" le ballon mort en empêchant les joueurs de le récupérer.

En cas de toucher de balle par un chat, celle-ci est remise en jeu par le meneur.

Tous les joueurs doivent prendre le rôle de chat.

L'équipe de chat gagnante est celle qui a glacé et éliminé le plus de joueurs.

La chasse aux vies. 6/7 ans.

Sur un terrain de hand ou de basket, à chaque coin quatre camps sont matérialisés par des plots.

Quatre équipes de 10 joueurs environs sont postées chacune dans leur camp.

Les enfants mettent leur foulard dans leur pantalon de façon visible. Au signal du meneur de jeu, les enfants sortent de leur camp et tentent d'attraper le plus de foulards possibles.

Lorsqu'un joueur n'a plus de vie, il doit rentrer dans son camp et attendre qu'un coéquipier lui apporte un foulard pour pouvoir rejouer.

A la fin du temps de jeu, chaque équipe compte ses foulards, l'équipe gagnante étant celle qui a le plus de foulards.

Les lapins et les chasseurs. 5/7 ans.

Espace - matériel : terrain limité "confortable", une "carotte".

But du jeu : pour les lapins aller vers la carotte.

Pour les chasseurs attraper les lapins.

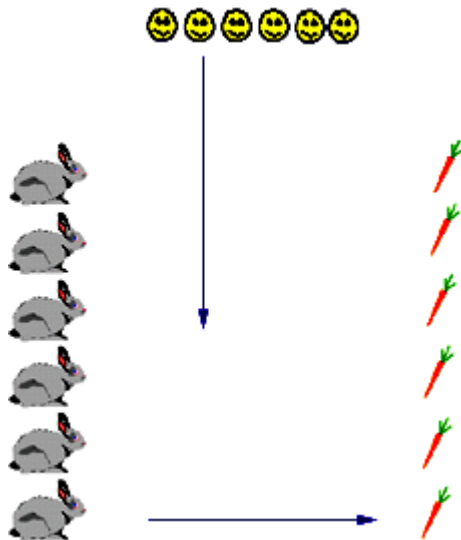
Les lapins ont un numéro, les chasseurs aussi, à l'appel du numéro, on doit rentrer dans le jeu et le chasseur doit arrêter le lapin qui essaie de rejoindre la carotte.

Variantes

Avec ballon et dribble (prendre la balle)

Avec crosse et balle

Avec combat (définir des règles d'or)



Le saute frontière. 9/11 ans.

Espace - Matériel : un terrain de hand ou basket. Des foulards ou des dossards. Une ligne matérialisée au sol dans le sens de la longueur.

But du jeu : Les douaniers (rouges) doivent éliminer les contrebandiers (bleus) qui passent la frontière librement (ligne longitudinale).

Les douaniers sont assis sur la ligne de manière alternée, un seul douanier est en chasse à la fois. Pour aller toucher des contrebandiers de l'autre côté de la frontière, il doit se faire remplacer par un équipier assis dans le bon sens et se met à sa place.

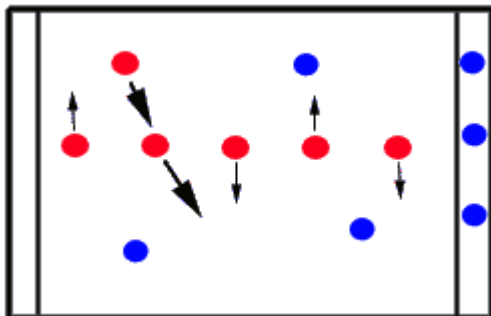
Les contrebandiers envoient leurs équipiers par deux ou par trois, à chaque éliminé ils complètent avec ceux restés en attente sur le bord du terrain.

Jeu au temps : Compter le nombre de contrebandiers éliminés et changer de rôle.

Variantes

Attraper des foulards au lieu de toucher à la main.

Toucher les contrebandiers avec une balle.



La chasse au trésor. 8/11 ans

Objectifs. S'orienter. S'organiser. Coopérer. Utiliser des compétences acquises.

But du jeu : pouvoir accéder et participer aux ateliers après avoir récupéré le numéro correspondant à l'aide d'un plan.

Il y a deux classements : un pour le total des points gagnés par équipe aux ateliers (un tir ou lancer/joueur = 1 pt)

et un pour la réalisation des ateliers (l'équipe ayant terminé tous les ateliers la première a gagné).

Organisation matérielle. Ateliers de tirs et lancers avec balles, ballons, frisbee, anneaux, cerceaux, poids, javelots...

Plans. Jetons numérotés placés aux lieux indiqués sur les plans : nombre de jetons/lieu = nombre d'équipes.

Les équipes ne doivent prendre qu'un jeton à chaque lieu sinon les autres ne pourront jouer équitablement.

Fiches de résultats pour chaque équipe.

Matériel sportif : plots, ballons, balles, dossards,

Contrôle des ateliers et des lieux de récupération des jetons.

Déroulement du jeu. Au départ, remettre à chaque équipe tous les plans. Elles ont alors le choix des stratégies à adopter.

Attention : Pour accéder aux ateliers, les équipes doivent être au complet et présenter les jetons correspondants.

En équipe ou individuellement pour récupérer les jetons.

Récupérer un jeton et revenir à l'atelier correspondant pour ensuite repartir chercher un autre jeton.

Récupérer d'abord tous les jetons pour accéder à tous les ateliers successivement.

La balle aux quatre camps. 8/11 ans

But du jeu : éliminer les joueurs adverses afin d'occuper leurs terrains.

Quatre équipes sur un terrain divisé en quatre, chacune sur leur camp, tentent d'éliminer les joueurs adverses en les tirant avec un ballon. Quand le dernier joueur d'un camp est éliminé, l'équipe qui a réussi le tir occupe son terrain.

Les balles à terre n'éliminent pas les joueurs. Une balle bloquée par un joueur élimine le tireur ou libère un joueur de l'équipe visée si celle-ci est incomplète. Un joueur touché n'est pas éliminé si la balle est bloquée par un coéquipier avant qu'elle ne touche terre.

L'équipe restante a gagné.