

Banque de jeux

**Prendre contact et
créer un lien de sécurité
avec les enfants.**

**Favoriser une participation motrice efficace
des enfants en offrant des activités physiques
dynamiques et sécuritaires qui sont réalisées
dans un contexte social stimulant.**

Recueil de contenu

Table des matières

Projet Aqua	7
Routines de prise de présences	8
Suggestions pour la formation des équipes.....	10
Consignes générales de sécurité.....	13
Consignes spécifiques de sécurité pour :	
Badminton	16
Ballon chasseur, jeux de tir - cibles humaines.....	17
Basket-ball, ballon au but.....	18
Flag football / Touch football	19
Hockey-salon, pilo-polo, ringuette en salle, crosse	20
Jeux de relais et de poursuite	21
Parachute	22
Patinage sur glace	23
Soccer.....	24
Toboggan et activités de glisse	25
Ultimate frisbee	26
Volley-ball, volley-ball de plage.....	27

Banque de jeux:

6 à 7 ans

Le chat glacé	31
Qui est l'agent?.....	32
Le train.....	33
Le loup glacé.....	34
Chat-bougie	35
Votre majesté le Roi	36
La chasse aux couleurs	37
La famille kangourou.....	39
La maison.....	41
Passes au dessus des voleurs	42
Minuit dans la bergerie.....	43
Les soucoupes volantes	45
Les éperviers déménageurs	47
Les voitures téléguidées	48
La balle roulée.....	50
Les chandelles empoisonnées	51

8 à 10 ans

Policiers-voleurs	53
Ballon-diamant	54
Le ballon touche.....	56
La bataille des continents	57
Soccer aux buts mobiles	59
Attention au ballon!	60
Le loup espagnol.....	61
Les poissons-pêcheurs	62
Le loup couleur	64
Drag foot	65
Chat-délivrance	67
Le tourniquet.....	69
Renards-vipères.....	70
Les supers chronos (Défi extrême).....	71
Les quatre coins	72
Les supers chronos (Hockey spécial).....	73
Alésia	74
Le mur chinois	75
Les loups et les moutons.....	76
Passer la balle au maître	77
La forêt enchantée.....	78
Le bateau pirate	79
Tic! Tac! BOOM!	80
Épervier.....	81
La Tag-Animal	82
La balle assise	83
L'énergie.....	85
Le pirate.....	86
Le double drapeau	87
Espions-Dragons	89
Le bouclier de la quille	90
Ballon prisonnier	91
Les sorciers	94
Le camp ruiné	95
L'épervier-ballon.....	97
Les trois tapes.....	99
L'attaque du château	100
La poursuite.....	102
Disco.....	103
Le joueur traqué.....	104

Voleurs de souliers	105
La balle au capitaine	106
Le volley-ball adapté	109
Le hand-ball sans dribble	110
Le loup-prison.....	112
Le roi et ses chiens.....	113
Le drapeau	114
Jeu du loup.....	116
La tag-soccer	117
Le ballon diamant	118
La barre aux fanions.....	120
Annallautik	121
Kick-ball.....	122

11 à 12 ans

Le démineur	123
La passe à dix par zones.....	125
Ballons-Cônes-Buts	126
Ballon quilles.....	127
Ballon quille modifié.....	128
Le chat américain.....	129
Le ballon-fou	130
La guerre des planètes	132
Échec et mat	135
Le ballon King	137
La saucisse volante	139
Square.....	140
Mars attaque.....	141
Le hand-voll	142
La traversée dangereuse.....	143
Micro Flag.....	146
Donjons-Dragons.....	147
Le grand tour	149
Croche-décroche.....	150
Messagers et combattants	151
Baby-foot géant	153
Le rebond du ballon	154
Ballon brûlé.....	155
Ultimate frisbee	157
Tennis-ball	161

Tous

Colorette.....	164
Ballon but	165
Relais déménageurs	166
Poules, renards, vipères.....	167
Le portier.....	168
Poursuivi/poursuivant	170
La forteresse.....	171
Chapeau-chameau	172
Le lévrier et le lièvre	173
Le mur prisonnier	174
Le jeu de cartes en mouvement	175
L'écureuil dans un arbre	176
La course au hot-dog.....	177
Le lapin dans son trou	177
Le renard.....	178
Les ours et les abeilles	178
Les queues de renard	179
Le tour du monde	180
Le prisonnier mobile	181
Les multi buts	181
Le tour du château.....	182
La balle au but mobile	184
La patate chaude.....	185
Le ballon moderne.....	186
Le korfball	187
Le tchoukball	188
Les lutins et les farfadets.....	189
Les balles brûlantes.....	190
Ballon stop	192
Balle au fond.....	193
Les dix passes	195
La balle au chasseur	196
Le ballon poteau.....	197
Le soccer à grande zone de but.....	198
La salade du basket	199
Le démarquage au hand-ball	200
Le ballon quille	201
L'oiseau et l'épervier.....	204
Chat et souris	204
Les nids dans les bosquets.....	205

La balle sans fin.....	205
Le chat, le chien et la souris	205
La chasse aux vies.....	206
La balle aux quatre camps.....	206
Le tennis de plage	207
Le gardien rapide	208
Le voleur de pierres	210
Le béret ballon.....	211
La brique de feu	212
Poule et renard	213
Les voleurs de pierres précieuses.....	214
Le suspect.....	216
Le Boula-Boula.....	218
Les courses.....	219
Les trois camps.....	221
 <i>Jeux aquatiques</i>	
Feu rouge, feu vert.....	224
Les coquillages brûlants.....	225
Les déménageurs aquatiques	226
Le béret aquatique.....	227
L'horloge aquatique	228
La chasse à la baleine.....	229
Les lapins et les carottes.....	230
Le filet pêcheur.....	231
Brancardage	231
La chasse au trésor	232
Le rodéo	232
L'horloge.....	233
Lapin / dauphin.....	234
D'île en île.....	234
Nageur double.....	235
Délivrons le prisonnier	236
 Références.....	 237

Projet AQUA

**Améliorer la qualité de l'animation des activités de Québec en forme
Prendre contact et créer un lien de sécurité avec les enfants.**

1. Les constats qui font suite à l'observation et à l'analyse des activités :
 - ☐ Augmenter la quantité d'engagement.
 - ☐ Améliorer la qualité d'engagement.
 - ☐ Resserrer la sécurité.
 - ☐ Développer davantage l'aspect social.

2. La cible à viser pour améliorer la qualité de l'animation :
 - ☐ Favoriser une participation motrice efficace des enfants en offrant des activités physiques dynamiques et sécuritaires qui sont réalisées dans un contexte social stimulant.

3. La banque de jeux, une réalité à développer :
 - ☐ Le document qui vous est offert est un recueil de jeux, de routines et de règles qui proviennent de plusieurs sources. Ce recueil se veut un support pour accompagner les animatrices et les animateurs dans la planification de leurs interventions. Nous vous encourageons à l'utiliser, à l'adapter et à nous faire parvenir vos commentaires, suggestions, jeux, règles, routines, etc. afin de développer davantage le contenu de ce document de base.

4. La mise en garde, utiliser son bon jugement :
 - ☐ Les règles de sécurité sont présentées à titre de suggestions à adapter dans chacun des milieux selon l'activité, l'environnement, le matériel, le ratio animateurs/enfants, l'âge des enfants qui participent, etc. La banque de jeux, les routines de prise de présences et de formation d'équipes sont proposées pour inspirer la programmation des activités à utiliser avec les enfants. L'animatrice et l'animateur devront également adapter ces contenus selon leur réalité spécifique. Certains jeux préconisent l'exclusion pour éliminer des participants. Nous vous suggérons de modifier la règle de manière à permettre un retour rapide dans le jeu. De plus, il est à noter que les besoins des enfants évoluent au fil du temps et du déroulement des activités. Il est donc nécessaire d'ajuster le fonctionnement des séances durant une session d'animation.

Routines de prise de présences

Avec l'aide d'un collaborateur

Lorsque l'intervenant ne connaît pas bien les jeunes de son groupe, demander à un collaborateur (un jeune du groupe) de regarder la liste avec lui et de cocher qui est présent ou non.

Avantages :

- accélère la prise de présence ;
- peut se faire en cours de jeu ;

Inconvénients :

- le jeune collaborateur doit connaître tout le monde ;
- plus difficile d'application dans un grand groupe ;
- il doit être capable de bien lire les différents noms.

À l'entrée

Lorsque les jeunes entrent dans la salle, l'intervenant leur demande leur nom et le coche sur la liste.

Avantages :

- permet à l'intervenant d'associer le nom avec le visage du jeune ;
- permet d'avoir le contrôle sur les participants qui entrent dans le gymnase ;

Inconvénients :

- peut être long si le groupe est nombreux ;
- plus difficile à réaliser si la circulation est libre dans le gymnase.

Libre

À l'entrée ou au moment propice, l'intervenant demande aux jeunes de cocher leur nom sur la liste qui est apposée au mur.

Avantage :

- libère l'intervenant ;

Inconvénients :

- difficile à réaliser avec un groupe nombreux ;
- demande la collaboration de tous les membres du groupe ;
- peut générer une perte de temps si mal contrôlé.

Autres :

Suggestions pour la formation des équipes

Avant l'activité

L'intervenant prend la liste de présence et forme lui-même les équipes.

Avantages :

- formation des équipes rapide ;

Inconvénients :

- les équipes peuvent s'avérer être de forces différentes ;
- ne respecte pas les affinités interindividuelles ;
- peut créer du mécontentement parmi les jeunes.

Système de chiffres

L'intervenant attribue un chiffre à chaque jeune correspondant au nombre d'équipes désirées (ex. s'il désire deux équipes, il donnera le numéro 1 au premier, le 2 au deuxième, le 1 au troisième, etc.)

Avantages :

- formation rapide des équipes ;
- l'intervenant peut équilibrer les équipes s'il connaît bien les jeunes.

Inconvénients :

- les équipes peuvent s'avérer être de forces différentes ;
- ne respecte pas les affinités interindividuelles ;
- peut créer du mécontentement parmi les jeunes.

Roche papier ciseau

L'intervenant demande au groupe de se placer deux par deux. Il leur demande alors de jouer à roche papier ciseau. Une équipe est formée des gagnants et l'autre des perdants. Si l'intervenant désire avoir quatre équipes, refaire une autre fois le même procédé dans chaque équipe.

Avantage :

- stimulant pour les jeunes ;
- formation d'équipes rapide si bien exécutée.

Inconvénients :

- peut être long si les jeunes ne collaborent pas ;
- tous les jeunes doivent savoir jouer à roche papier ciseau ;

Sur la ligne

L'intervenant demande aux jeunes de se placer deux par deux, face à face, de chaque côté d'une ligne. Ceux qui sont d'un côté de la ligne forment une équipe et les autres, la deuxième équipe.

Avantage :

- formation d'équipes rapide ;

Inconvénient :

- peut créer du mécontentement parmi les jeunes qui ne seront pas placés avec leur partenaire.

Par dyade

L'intervenant demande aux jeunes de se placer deux par deux. Il utilise ensuite la méthode par chiffres décrite plus haut, en considérant la dyade comme une unité.

Avantages :

- permet de respecter les choix individuels des jeunes ;
- formation d'équipes rapide.

Inconvénients :

- les enfants les plus perturbateurs risquent d'être dans la même équipe.

Autres :

Consignes générales de sécurité

Principes de base

Les facteurs de risque...

- **Reconnaître** Les risques peuvent être inhérents à l'activité, être causés par l'environnement, les équipements et/ou les partenaires.
- **Éliminer** Par exemple, réduire la surface de jeu si une portion de celle-ci est en mauvais état.
- **Contrôler** Lorsqu'il est impossible d'éliminer un facteur de risque, l'intervenant doit chercher à les contrôler, c'est-à-dire chercher à en diminuer l'incidence sur la sécurité des enfants.
- **Ne pas créer de nouveaux dangers** La disposition des enfants, l'ajout d'équipements supplémentaires, la création de nouveaux jeux, la pratique d'une activité dans un milieu qui n'est pas prévu à cet effet peut ajouter des risques.

Encadrement sécuritaire

1. Informer l'enfant :
 - des limites sécuritaires de base pour toutes les activités (mur, trou dans le plancher, colonne...) ;
 - des limites du jeu avant de commencer à faire jouer (règles, directives, consignes) ;
 - des directives spécifiques à l'intérieur d'une activité à facteurs de risques élevés.
2. Utiliser des moyens visuels faciles à repérer (cônes, lignes, cordes...) ;
3. Intervenir à *chaque fois* qu'un participant déroge à la conduite jugée sécuritaire ;
4. Assurer une présence auprès des enfants sous sa responsabilité ;
5. Garder la porte de l'entrepôt fermée et barrée ;

6. Disposer les installations nécessaires pour rendre l'activité sécuritaire (matelas au sol ou au mur,...) ;
7. S'assurer, en tout temps, de l'absence d'objets potentiellement dangereux sur la surface de jeu, aux abords de la surface de jeux, dans les entrées et les sorties d'urgence.

À travers toutes ces stratégies, le rôle de l'intervenant est de mettre l'accent sur une éducation à la sécurité auprès des participants quel que soit leur âge. C'est à lui de faire les interventions sécuritaires qui s'imposent puisque chacun a des conditions de travail qui lui sont propres. Tout au long de sa démarche d'apprentissage, c'est à lui d'exiger des participants qu'ils posent des gestes sécuritaires.

Il vaut mieux PRÉVENIR que GUÉRIR !



Tiré de: Commission Scolaire Régionale de Chambly, la Fédération du Sport Scolaire au Québec et la Régie de la Sécurité dans les Sports du Québec. (1989). Guide de sécurité et de prévention en activité physique.

Consignes spécifiques de sécurité pour :

- ✓ BADMINTON
- ✓ BALLON CHASSEUR, JEUX DE TIR - CIBLES HUMAINES
- ✓ BASKET-BALL, BALLON AU BUT
- ✓ FLAG-FOOTBALL / TOUCH-FOOTBALL
- ✓ HOCKEY-SALON, PILO-POLO, RINGUETTE EN SALLE, CROSSE
- ✓ JEUX DE RELAIS ET DE POURSUITE
- ✓ PARACHUTE
- ✓ PATINAGE SUR GLACE
- ✓ SOCCER
- ✓ TOBOGGAN ET ACTIVITÉS DE GLISSE
- ✓ ULTIMATE FRISBEE
- ✓ VOLLEY-BALL, VOLLEY-BALL DE PLAGE

Adapté de: Lignes directrices sur la sécurité en éducation physique - Programme d'études au primaire 2002 - Nouveau-Brunswick.

Badminton

MATÉRIEL	VÊTEMENTS ET CHAUSSURES	INSTALLATIONS	RÈGLES ET DIRECTIVES PARTICULIÈRES	SURVEILLANCE
Inspecter les raquettes régulièrement pour s'assurer qu'elles ne sont pas cassées et qu'elles offrent une bonne prise.	Vêtements et chaussures appropriés Bijoux pendants interdits	L'aire de jeu doit être libre de tout débris ou d'obstacles et offrir une bonne adhérence. Les lignes délimitant les courts doivent être clairement visibles. Si les courts sont placés côte à côte, établir des consignes de sécurité.	Enseigner et faire respecter les règles de bonne conduite; p. ex. ne pas entrer sur un court occupé. Pendant les matchs, on doit donner à chaque joueur suffisamment d'espace pour ne pas interrompre son élan. Les joueurs doivent interrompre le jeu quand un objet étranger se trouve sur le court. Indiquer aux enfants pourquoi il est important de se protéger les yeux. Enseigner à l'enfant qui joue au filet à ne pas faire face à son partenaire pendant le jeu.	Surveillance sur place pendant l'initiation. Surveillance générale par la suite. L'installation du matériel exige une surveillance sur place.

Ballon chasseur, jeux de tir – cibles humaines

MATÉRIEL	VÊTEMENTS ET CHAUSSURES	INSTALLATIONS	RÈGLES ET DIRECTIVES PARTICULIÈRES	SURVEILLANCE
Ballon mou ou ballon en mousse Les ballons légèrement dégonflés ne conviennent pas.	Bijoux interdits. Tenue et chaussures appropriées.	L'aire de jeu ne doit pas comporter d'obstacles (p. ex. tables, chaises...). Fermer toutes les issues/ portes de sortie.	Établir des règles concernant le contact ballon corps (p. ex. en dessous des épaules ou de la taille). Modifier les activités et les règles de jeu en fonction de l'habileté et de l'âge des enfants, ainsi que du matériel et des installations disponibles. Les enfants doivent rester debout.	Surveillance visuelle constante

Basket-ball, ballon au but

MATÉRIEL	VÊTEMENTS ET CHAUSSURES	INSTALLATIONS	RÈGLES ET DIRECTIVES PARTICULIÈRES	SURVEILLANCE
Si les joueurs, en faisant leurs sauts vers le panier, risquent de toucher un mur d'extrémité ou une estrade, disposer des tapis d'exercice ou tout autre rembourrage protecteur derrière le panier. S'il y a une estrade près de la ligne de fond, placer des tapis d'exercice pour couvrir le rebord de l'estrade jusqu'au plancher.	Tenue et chaussures appropriées Bijoux interdits, exception faite de boutons d'oreille recouverts de ruban adhésif.	Le gymnase ne doit présenter aucun obstacle dangereux (p. ex. matériel laissé dans les coins ou le long des lignes de touche). Seuls des adultes (ou des enfants sous surveillance visuelle constante) peuvent faire fonctionner les treuils à main pour abaisser ou relever les paniers. Seuls des adultes qualifiés peuvent faire fonctionner les treuils mécaniques. À l'intérieur comme à l'extérieur, la surface de jeu doit offrir une bonne adhérence. Aucune personne ni aucun matériel ne doit se trouver sous le panier que l'on est en train d'abaisser ou de relever.	Si le gymnase ne se prête pas au jeu en toute sécurité (p. ex. présence de portes ou de radiateurs sous les paniers ou d'un mur tout près d'une ligne de fond), modifier les règles en conséquence, par exemple en interdisant le lancer déposé.	Surveillance sur place

Flag football / Touch football

MATÉRIEL	VÊTEMENTS ET CHAUSSURES	INSTALLATIONS	RÈGLES ET DIRECTIVES PARTICULIÈRES	SURVEILLANCE
Ballon approprié à la taille et au degré d'habileté des enfants. Ceinture avec velcro recommandée	Chaussures à pointes métalliques interdites Tenue de gymnastique et chaussures appropriées. Bijoux interdits.	Le terrain ne doit comporter ni débris ni obstacles et doit offrir une bonne adhérence. S'il y a des trous ou de fortes irrégularités sur le terrain, le signaler aux enfants, ainsi qu'aux autorités compétentes de l'école. Les poteaux de but doivent être suffisamment matelassés.	Les exercices doivent suivre une progression appropriée. Les lignes de délimitation doivent être clairement indiquées. Les plaqués sont interdits.	Surveillance sur place

Hockey-salon, pilo-polo, ringuette en salle, crosse

MATÉRIEL	VÊTEMENTS ET CHAUSSURES	INSTALLATIONS	RÈGLES ET DIRECTIVES PARTICULIÈRES	SURVEILLANCE
Vérifier régulièrement les palettes et les embouts pour s'assurer qu'ils sont solidement fixés aux bâtons. Bâtons réglementaires en plastique pour le hockey ou bâtons de hockey munis d'une palette en plastique. Rondelle de feutre pour la ringuette en salle. Balle relativement molle pour le hockey et la crosse. Ballon relativement mou pour le pilo-polo. Les gardiens de but doivent porter un masque protecteur, p. ex. un casque de hockey avec grille. Vérifier régulièrement les bâtons pour s'assurer qu'ils ne comportent ni fissures ni éclats.	Tenue et chaussures appropriées. Bijoux interdits.	La surface de jeu et ses abords ne doivent pas comporter d'obstacles (p. ex. tables, chaises...). Les couvercles des douilles doivent être remis.	Le bâton doit toujours rester en contact avec le sol, sauf quand un joueur tire ou passe : le bâton ne doit pas alors dépasser la hauteur des genoux (la taille pour la crosse). Interdire les tirs frappés au hockey. Interdire les contacts corporels, bâton-corps ou bâton-bâton. Appliquer systématiquement une pénalité pour toute infraction commise avec le bâton. Prévoir une zone de protection du gardien. Le gardien doit rester dans sa zone. N'autoriser aucun autre joueur ni bâton à l'intérieur de la zone réservée au gardien. Seuls les joueurs actifs (au jeu) ont le droit de tenir un bâton.	Surveillance sur place

Jeux de relais et de poursuite

MATÉRIEL	VÊTEMENTS ET CHAUSSURES	INSTALLATIONS	RÈGLES ET DIRECTIVES PARTICULIÈRES	SURVEILLANCE
Le matériel ne doit comporter aucun bord tranchant ou dangereux.	Chaussures appropriées	Prévoir un espace suffisant pour l'ensemble des participants. Les virages et les lignes d'arrivée doivent être assez loin des murs, du matériel, des arbres, des poteaux, des obstacles naturels et des trous. Si le jeu se déroule sur une grande superficie, p. ex. les jeux de survie, fixer des limites et en aviser les enfants. La personne chargée de la surveillance doit vérifier le parcours à pied pour repérer les dangers éventuels. Elle doit prévenir les enfants des dangers et leur demander de faire preuve de prudence. Les aires de jeu doivent offrir une bonne adhérence.	Relais navette: prévoir une voie pour chaque personne qui participe à l'activité. Tenir compte des risques accrus quand on porte des tenues très amples ou quand on attache les jambes ensemble. Interdire les courses de relais les yeux bandés. Interdire les relais à reculons. Ne pas se servir des murs, des estrades ou des clôtures comme ligne d'arrivée ou zone de sécurité. Bien démarquer les zones de sécurité. Déterminer un signal pour interrompre les jeux de poursuite (par exemple, un coup de sifflet).	Pour les courses de relais, assurer une surveillance sur place. Pour les jeux de poursuite, assurer une surveillance générale.

Parachute

MATÉRIEL	VÊTEMENTS ET CHAUSSURES	INSTALLATIONS	RÈGLES ET DIRECTIVES PARTICULIÈRES	SURVEILLANCE
Parachute en bon état	Vêtements et Chaussures appropriés	Aire de jeu sans obstacles.	Ne pas faire de jeux qui demandent de passer une partie du corps par l'ouverture du parachute. Enseigner les habiletés selon une progression appropriée avant de commencer les activités.	Surveillance sur place De la M - 2e, l'enseignant doit assurer une surveillance visuelle constante.

Patinage sur glace

MATÉRIEL	VÊTEMENTS ET CHAUSSURES	INSTALLATIONS	RÈGLES ET DIRECTIVES PARTICULIÈRES	SURVEILLANCE
On doit pouvoir accéder à une trousse de premiers soins et à un téléphone sur place. Si l'intervenant n'apporte pas une trousse de l'école, s'assurer qu'il y en a une à l'aréna et en connaître l'emplacement. Tous les enfants doivent porter un casque.	Les enseignants doivent informer les enfants et leurs parents de l'importance des points suivants : a) le port d'un casque de hockey approuvé par la CSA est préférable; b) l'utilisation de patins bien ajustés; c) le port de gants ou de mitaines; d) les précautions liées au transport des patins. Si le patinage se pratique en plein air, prévoir des vêtements adaptés aux conditions météorologiques.	Avant d'utiliser un étang gelé, s'assurer de manière absolue de la sécurité de la glace. (Pour l'épaisseur, consulter les autorités locales).	Si les enfants vont patiner en plein air, les informer, ainsi que leurs parents, de l'importance de se protéger contre le soleil. Informar les parents et les enfants en leur indiquant que le patinage exige beaucoup de prudence et de maîtrise; leur expliquer certaines consignes de sécurité (p. ex. tout le monde doit patiner dans le même sens durant une séance de patinage libre). Expliquer aux enfants comment reconnaître et traiter les engelures (patinage en plein air). Informar les parents par lettre du fait que leur enfant participera à une activité de patinage; cette lettre doit souligner l'importance du port d'un casque et de gants. Réserver une zone de la patinoire aux débutants pendant une période déterminée. Les activités doivent être conformes au degré d'habileté des enfants. Les jeux s'appuieront sur des habiletés que l'on aura déjà enseignées. Insister sur la technique plutôt que sur la vitesse durant les jeux, les compétitions et les exercices. Interdire les poursuites, les courses et le « jeu du serpent ».	Surveillance sur place

Soccer

MATÉRIEL	VÊTEMENTS ET CHAUSSURES	INSTALLATIONS	RÈGLES ET DIRECTIVES PARTICULIÈRES	SURVEILLANCE
Ne pas utiliser de ballons de soccer extérieurs lors des matchs ou des tirs au but en salle. Ils peuvent néanmoins servir pour les exercices en salle. Les parties de soccer en salle doivent être jouées à l'aide de balles types « Nerf » ou de ballons de soccer intérieur.	Chaussures à crampons métalliques ou moulés interdites Tenue et chaussures appropriées	À l'extérieur, le terrain doit être sans débris ni obstacles, offrir une bonne adhérence et être situé bien à l'écart des zones à circulation dense. S'il y a des trous ou de fortes irrégularités sur le terrain, le signaler à la direction de l'école et aux enfants. À l'intérieur, le gymnase ne doit comporter aucun danger (p. ex. tables, chaises et autres).	Les plaqués sont interdits. Pour le soccer en salle, prévoir une zone de protection du gardien à l'intérieur de laquelle aucun autre joueur n'est admis.	Surveillance sur place, à l'extérieur comme à l'intérieur

Toboggan et activités de glisse

MATÉRIEL	VÊTEMENTS ET CHAUSSURES	INSTALLATIONS	RÈGLES ET DIRECTIVES PARTICULIÈRES	SURVEILLANCE
Trousse de premiers soins et un téléphone doivent être accessibles. Toboggans apportés par les enfants. Les toboggans doivent être en bon état, sans éclats de bois sur les bords.	Vêtements adaptés aux activités de plein air Prévoir une tuque et des gants.	Quel que soit le site choisi, informer les enfants des limites de l'activité. Au moment de choisir un site, tenir compte de l'ensoleillement, du vent, de l'enneigement et de la qualité du terrain. Les lieux choisis doivent être situés à proximité d'abris chauffés, d'endroits où l'on peut manger et d'autres installations. La pente et la zone de dégagement au pied de la côte ne doivent pas comporter d'obstacles.	Parler aux enfants des risques d'engelures et d'hypothermie; expliquer les moyens d'en reconnaître les signes et de les traiter. Informer les parents et les enfants de l'importance de la protection contre le soleil. Prévoir des procédures d'urgence et les expliquer aux enfants. Seule la position assise est autorisée sur les toboggans. Interdire aux enfants de se bousculer et de monter la pente en courant. Respecter une distance sécuritaire entre les toboggans. Interdire de sauter devant un toboggan en descente. Ne pas surcharger les toboggans. Prévoir des mesures de sécurité quant au dégagement du pied de la pente et à la remontée. L'enseignant doit savoir quels enfants ont de l'asthme ou d'autres problèmes respiratoires. Informer les parents du fait que cette activité a lieu à l'extérieur de l'établissement.	Surveillance sur place Si on divise la classe en plusieurs groupes, expliquer clairement les responsabilités des surveillants de chaque groupe. Désigner un surveillant (enseignant, parent ou adulte responsable) disposant d'un véhicule et pouvant conduire à l'hôpital tout enfant qui subit des blessures. Cette personne ne peut pas être le surveillant principal de l'activité.

Ultimate frisbee

MATÉRIEL	VÊTEMENTS ET CHAUSSURES	INSTALLATIONS	RÈGLES ET DIRECTIVES PARTICULIÈRES	SURVEILLANCE
Choisir un disque qui convient au degré d'habileté des enfants et au vent qu'il fait (p. ex. disque en tissu ou disque lourd). Vérifier si les disques ont des fissures ou des saillies.	Chaussures à crampons métalliques interdites. Tenue et chaussures appropriées.	À l'extérieur, inspecter régulièrement le terrain; celui-ci doit être sans débris ni obstacles, offrir une bonne adhérence et être situé à l'écart des zones de circulation. S'il y a des trous et de fortes irrégularités sur le terrain, le signaler à la direction de l'école et aux enfants. Les poteaux de buts doivent être matelassés s'ils se trouvent dans l'aire de jeu. À l'intérieur, le gymnase ne doit pas comporter d'obstacles dangereux (p. ex. tables, chaises...).	Interdire les contacts corporels.	Surveillance sur place

Volley-ball, volley-ball de plage

MATÉRIEL	VÊTEMENTS ET CHAUSSURES	INSTALLATIONS	RÈGLES ET DIRECTIVES PARTICULIÈRES	SURVEILLANCE
Ne jamais entreposer les poteaux dans un lieu où ils risquent de tomber. Veiller à ce qu'il n'y ait pas de brins exposés sur le dessus du filet, ni de câbles effilochés entre le filet et les poteaux. Ballon conforme à l'âge et au degré d'habileté des enfants. Les poteaux doivent être matelassés du plancher jusqu'à la base du filet.	Bijoux interdits Tenue et chaussures appropriées.	Le gymnase ne doit pas comporter d'obstacles dangereux (p. ex. matériel ou mobilier laissé dans les coins ou le long des lignes de touche). Après le démontage des poteaux de volley-ball, remettre en place les couvercles de douilles. Ne pas permettre aux enfants de grimper aux poteaux pour attacher le filet. La surface de jeu doit offrir une bonne adhérence. Les terrains extérieurs de volley-ball doivent offrir une bonne adhérence. Les terrains de volley-ball de plage doivent être recouverts d'une couche suffisante de sable, pour qu'il n'y ait pas d'endroits à découvert.	Interdire aux joueurs de plonger. Les habiletés doivent être enseignées d'une progression appropriée. Organiser les exercices simultanés de manière à réduire au minimum le risque qu'un enfant soit frappé par un ballon. Modifier les activités et les règles selon l'âge et le degré d'habileté des enfants.	Surveillance sur place. Une surveillance visuelle constante est de rigueur si les enfants participent au montage et au démontage des poteaux.

Activité :

MATÉRIEL	VÊTEMENTS ET CHAUSSURES	INSTALLATIONS	RÈGLES ET DIRECTIVES PARTICULIÈRES	SURVEILLANCE

Banque de jeux

6 à 7 ans

Le chat glacé

Cote: 3,5 sur 5



4 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École du tilleul, Echemiré, FRANCE

Décrit par la classe de Jean-Pierre Guichon en 2004

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.

Qui est l'agent?

Cote: 3,8 sur 5



10 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École de la Pommeraie, Mont-St-Hilaire, Québec,
CANADA

Décrit par la classe de Gérald Provost en 2001

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.

Le train

École St-Norbert, Laval, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Suzanne Dauphinais en 1999

Nombre de joueurs 10 à 25 joueurs.

Groupe d'âge 6 à 7 ans

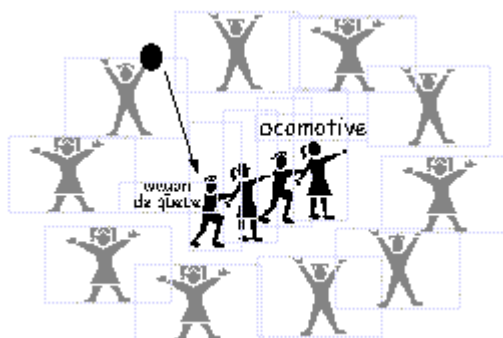
Matériel requis Balle ou ballon

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 loup glacé

Cote: 4,0 sur 5



1 classe a contribué à la cote de ce jeu.

École Jules Ferry, Aulnoy lez Valenciennes, FRANCE

Décrit par la classe de Michel Pâques en 1999

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.

Chat-bougie

Cote: 4,0 sur 5



1 classe a contribué à la cote de ce jeu.

École Paul Bert, Les Mureaux, FRANCE

Décrit par la classe de Alain Jegu en 1999

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!

Votre majesté le Roi

École Svetoulka, Stara Zagora, BULGARIE

Décrit par la classe de Théodora Kostova en 1999

Nombre de joueurs Illimité

Groupe d'âge 5 ans et plus

**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.

La chasse aux couleurs	cycle 1	✓
	cycle 2	
	cycle 3	
DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES		
-Au centre du terrain, matérialiser une bande d'un mètre de large avec les deux cordes. Y déposer les objets. - À dix mètres de part et d'autre de cette réserve, disposer deux lignes de cerceaux. - Demander aux joueurs de se placer dans les cerceaux. TÂCHE au signal, aller chercher un objet rouge et revenir le poser dans le cerceau de départ. Règles - Bien prendre un seul objet. - L'enfant gagnant est celui qui dépose le premier son trésor.		
VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION		
Premier temps -Aider les plus jeunes en montrant un objet de la couleur souhaitée avant le départ. - Changer de couleur à chaque partie. - Désigner un enfant meneur à la place du maître. - Supprimer la référence visuelle pour ne conserver que le signal verbal. Deuxième temps -Augmenter la distance de course - reculer les lignes de départ de quelques mètres - enchaîner plusieurs allers et retours, changer toujours de couleur à chaque voyage : ménager des temps de repos en faisant courir les groupes alternativement. - Imposer la couleur et la nature de l'objet. - Enchaîner des courses au son d'une comptine. Préciser avant le départ la nature et les couleurs des trésors à rapporter. En fin de course		

- compter les objets ;
- vérifier le respect des consignes : nature et couleur des objets.

Troisième temps

Former des équipes de trois, chaque triplète se plaçant près d'un cerceau. Enlever les cerceaux inutilisés.

Demander à chaque groupe de rassembler deux objets de chaque couleur:

- le plus vite possible
- en ne prenant qu'un seul objet à chaque voyage.

L'équipe gagnante est celle qui termine la première.

La famille kangourou	cycle 1	✓
	cycle 2	
	cycle 3	
DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES		
Disposer les cerceaux en ligne, à 6 m de la grande corde posée au sol. - Éparpiller les feuilles (les foulards) derrière la corde. Utiliser autant de foulards que de joueurs. Former des familles Kangourou de trois personnes : " la maman, le papa, le bébé " et placer une famille par cerceau. TÂCHE : sauter comme un kangourou pour aller chercher une feuille et la déposer dans sa " maison ". Règles - Sauter à tour de rôle, attendre d'être nommé par le meneur pour partir: " maman ", " papa " ou " bébé ". - Ne prendre qu'un foulard à la fois. - Se déplacer en sautant. - Le membre de la famille qui pose le premier son foulard rapporte un point à sa famille. La famille gagnante est celle qui a le plus de points à l'issue de la manche.		
VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION		
Premier temps Faire jouer chaque membre de la famille et s'assurer du respect des règles. - Dresser l'inventaire des différentes façons de sauter - à cloche-pied sur le pied droit, sur le pied gauche - à pieds joints. - Noter que des déséquilibres contraignent parfois les enfants à marcher après quelques sursauts, à poser les deux pieds après quelques mètres à cloche-pied... - Après plusieurs manches, imposer le même mode de déplacement pour tous les joueurs portant le même nom. Deuxième temps		

Augmenter la distance à parcourir, proposer de faire deux ou trois allers-retours.

- Créer la surprise en donnant les départs sans ordre préférentiel.
- Nommer deux membres de la famille à la fois: maman et bébé ou papa et bébé...
- Varier la position de départ : assis, accroupi, debout de dos...
- Placer quelques obstacles à franchir : lattes posées au sol ou légèrement surélevées sur des briques.

Troisième temps

Disposer les familles sur un cercle et placer les foulards au centre.

- Imposer un tour à l'extérieur du cercle puis un passage par la maison avant d'aller chercher la feuille.
- Complexifier la situation en plaçant autant de feuilles que de groupes moins un ou deux:
- faire jouer un membre par manche;
- compter les feuilles après plusieurs parties
- diversifier la taille et la forme des feuilles en utilisant d'autres objets que les foulards : des anneaux, des palets, des bouteilles en matière plastique...

La maison

Jeu A : Remplir sa maison

But : Ramener le plus d'objets possible dans son caisson.

Règles : Un grand nombre d'objets (environ trois par élève) sont mis dans un caisson placé au centre de la salle. Chaque équipe a deux autres caissons (leurs maisons) dans les coins de la salle. Les élèves doivent amener le plus d'objets dans leurs maisons en n'en prenant qu'un à la fois. Lorsque tous les objets ont été transportés, on compte les objets présents dans les maisons des deux équipes. Le vainqueur est celui qui en a ramené le plus.

Matériel : - Deux caissons par équipe

- Un caisson central

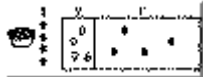
- Trois objets par joueur

Jeu B : Variante du jeu A

But : Ramener le plus d'objets possible en les triant.

Règles : Comme au jeu A, mais les élèves doivent mettre les objets ronds dans une de leurs deux maisons et les objets non ronds dans l'autre. De plus, pour se rendre à leurs maisons, les élèves doivent passer entre deux fanions placés au milieu du long côté de la salle de gymnastique.

Matériel : Comme pour le jeu A, plus quatre fanions.

	Passes au dessus des voleurs		cycle 1		
			cycle 2		
			cycle 3		
DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES					
DISPOSITIF : Groupes de 4 serveurs, 4 receveurs, 4 voleurs, sur un terrain de 8 m x 4 m BUT ET CRITERES DE REUSSITE: Les serveurs frappent chacun 3 ballons vers leurs receveurs, sans que les voleurs puissent intercepter. Le groupe qui récupère le plus de ballons a gagné. Changer les rôles.					
VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION					
REPONSES ENVISAGEES - Beaucoup d'interceptions - Les receveurs gagnent facilement		INTERVENTIONS - se reculer à une distance possible - ils doivent bloquer les ballons.			

Minuit dans la bergerie

DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES

Un (ou plusieurs) loup dans sa tanière

6 à 10 moutons qui se promènent, et demandent au loup "quelle est heure est-il ?"

Les moutons se promènent dans le pré. Un dialogue s'engage avec le loup: « - Loup quelle heure est-il ? - Il est 6 heures. - Loup quelle heure est-il ? - Il est 8 heures.... » Quand le loup répond « Il est minuit ! » tous les moutons essaient de rejoindre la bergerie. Le loup essaie d'en attraper le plus possible. Les moutons pris vont dans le repaire du loup.

BUT ET CRITERES DE REUSSITE :

La promenade continue jusqu'à ce que le loup réponde "il est minuit". A ce moment-là, le loup poursuit les moutons pour les toucher avant qu'ils n'atteignent la bergerie.

OPERATIONS A REALISER

Courir vite.

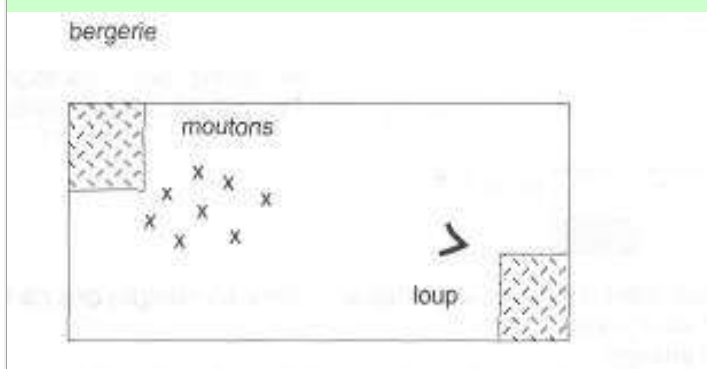
VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION

- Nombre de loup(s).

- Taille du terrain.

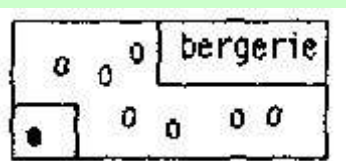
- Prise par toucher ou foulard.

Ne jamais rentrer dans la même deux fois consécutivement. (la mise en place des 2 bergeries évite le fait que certains restent à côté de la bergerie)



Changer de loup fréquemment, voire même à chaque passage! (on peut compter le nombre de

prises par loup)



REPONSES ENVISAGEES

- Les moutons ne sortent pas assez loin

INTERVENTIONS

- placer une zone neutre devant la bergerie
- les moutons doivent aller chercher des objets dans un panier

	Les soucoupes volantes
DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES	
Matériel : des assiettes en carton de différentes couleurs; huit à dix tapis. Matérialiser une ligne de lancer et disposer les tapis, légèrement espacés, à 3 m d'elle. - Répartir les enfants, par doublettes, devant chaque tapis cible : une doublette prête à tirer, une autre en attente. Chaque duo dispose de huit assiettes. TÂCHE : lancer les huit assiettes sur le tapis. Règles - Les deux enfants de chaque duo peuvent lancer ensemble. - Chaque tir réussi rapporte un point à la doublette, qui comptabilise ses points pour chaque manche.	
VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION	
Premier temps Demander à chacun de retenir le mode de lancer le plus efficace et organiser des concours entre doublettes en variant la profondeur de l'aménagement. Deuxième temps -Complexifier la situation en tendant un fil à 1,50 m du sol. Les enfants devront lancer obligatoirement par dessus le fil avant d'atteindre le tapis cible. - Jouer plusieurs manches avant d'imposer de nouvelles contraintes : - lancer assis, à genoux,... - le dos tourné à la cible, - avec élan. - L'incitation à l'élan conduira probablement certains à lancer en rotation : organiser quelques parties avec ce type de prise d'élance. Permettre la rotation sur 1/2 tour ou un tour maximum.	

Troisième temps

Constituer des équipes de doublettes et organiser des manches en comptabilisant les points.
Utiliser les couleurs pour différencier les équipes.

- Constituer ensuite quatre équipes de lanceurs individuels ou chaque joueur n'est muni que d'une seule assiette. Les quatre équipes jouent en même temps puis comparent leurs résultats.

Les éperviers déménageurs

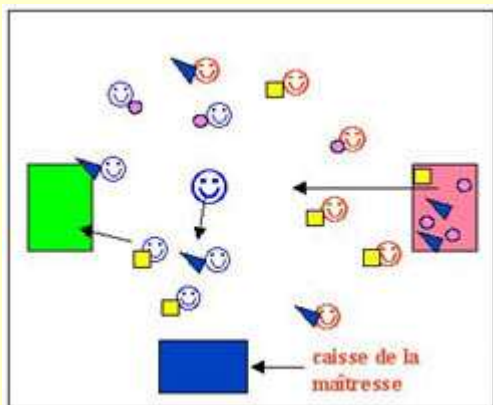
But

Transporter les objets sans se faire toucher.

Matériel

- 3 caisses
- Une réserve d'objets

Aménagement



- 2 équipes
- 2 caisses (une par équipe)
- Des objets dans un cercle central
- La classe
- Un épervier (peut être la maîtresse)

Consignes

Au signal, les joueurs transportent un objet à la fois de l'autre côté sans se faire toucher par l'épervier (d'une caisse à l'autre)

La maîtresse ne touche qu'un porteur d'objet et confisque l'objet (qu'elle place dans sa caisse)

L'enfant continue de jouer.

Savoirs à enseigner

- Transporter vite
- Esquiver
- Reconnaître son camp
- S'engager dans un but à plusieurs
- Connaître les différents rôles (variante)

Comportements attendus

- Repérer les zones libres et les limites du terrain
- Esquiver l'adversaire
- Accepter de se débarrasser de l'objet

Variantes

- Espace**
- Aménager des zones refuges (cerceaux) (permet d'organiser les trajectoires des attaquants et aide l'attaque)
 - On peut jouer avec 2 équipes de couleurs différentes et une caisse différente par équipe.
- Nbr de joueurs**
- Les joueurs touchés deviennent eux aussi éperviers
 - On peut diviser la classe en 4 groupes ; à chaque jeu, un groupe différent est épervier (mesure les progrès des groupes).

Critères de réussite

Le nombre d'objets transportés.

	Les voitures téléguidées
DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES	
• Un bâton par enfant. • Des ballons de mousse légers ou des ballons dégonflés. • Des cerceaux - Répartir une douzaine de " cerceaux parkings " dans l'aire de jeu. - Donner un bâton et un ballon à chaque enfant. - Demander aux joueurs de se répartir entre les cerceaux. TÂCHES : - circuler en conduisant la balle sur l'itinéraire de son choix ; - au signal, garer sa voiture sur l'un des parkings. Règles : - Garder le bâton près du sol. - Ne garer qu'un seul ballon par cerceau. - Réussir à conduire et à immobiliser son ballon dans le cerceau choisi est le signe de la réussite.	
VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION	
Premier temps Utiliser un fond sonore pour la circulation - une comptine dite ou chantée par l'enseignant; - une musique enregistrée sur cassette. Rappeler chaque fois que nécessaire la consigne de sécurité : ne pas lever la bâton. - Observer les différentes manières de conduire le ballon - pousser doucement le ballon, bâton au contact du sol ; - frapper la balle plus ou moins fort. - Observer les différentes tenues de bâton (variables selon les longueurs de manches). - Expérimenter les solutions et retenir celles qui permettent le meilleur contrôle. Deuxième temps Choisir, seul ou à deux, un parking comme point de départ. - Se promener un temps déterminé puis revenir à l'emplacement. -Ajuster les prises qui resteraient encore inefficaces - une main en bout de manche ; l'autre décalée, un peu plus basse ;	

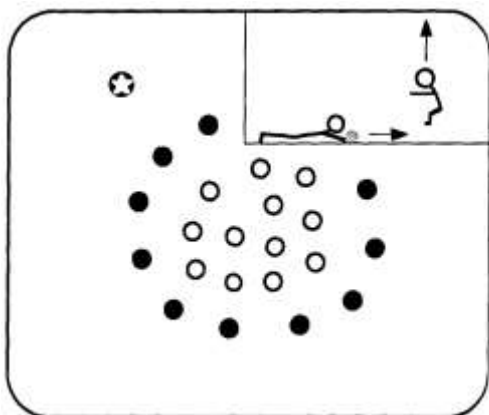
- les pouces visibles ; les autres doigts sous le manche (prise type " marteau ").
- Supprimer quelques cerceaux pour permettre des déplacements plus rapides.

Troisième temps

Constituer des groupes de niveau d'habileté et organiser une course de lenteur pour s'attacher au contrôle du ballon: - placer les cerceaux en ligne à l'extrémité de l'aire de jeu

- demander de se déplacer, bâton au contact du sol
- faire des arrêts surprise en cours de route.
- Reproduire la situation en recherchant contrôle et vitesse puis compliquer la tâche en installant un slalom sur le parcours.
- Recommencer en remplaçant les ballons par des balles de mousse.

La balle roulée



Mode d'organisation: en cercle

Matériel: Ballon

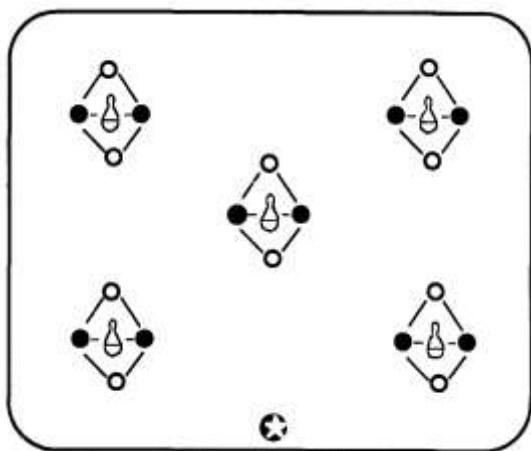
Consignes de sécurité : Pas trop de déplacements brusques au milieu du cercle, garder la balle au sol.

DÉROULEMENT:

Une douzaine de participants forment un cercle en étant couchés sur le ventre, le visage vers l'intérieur. Une douzaine d'autres participants sont placés debout à l'intérieur de ce cercle. Ceux qui sont couchés doivent se faire des passes en faisant rouler le ballon et essayer de toucher les pieds des participants placés au centre. Après deux minutes de jeu. L'intervenant compte le nombre de participants qui ont été touchés. Par la suite les deux équipes changent de rôle. L'équipe gagnante est celle qui a été le moins touchée.

Variante: Un joueur touché peut prendre place dans le cercle des attaquants.

Les chandelles empoisonnées



Mode d'organisation: en sous-groupes

Matériel: Quilles

Consignes de sécurité: Attention aux bousculades

DÉROULEMENT:

Les participants sont quatre par quatre. Ils sont debout et se tiennent par la main. Les deux joueurs qui se font face forment une équipe. Au milieu du cercle des joueurs, on trouve une quille. En tirant et en poussant les mains des adversaires, ils doivent essayer de leur faire frapper la quille pour qu'elle tombe. A chaque fois que cela se produit, l'autre équipe marque un point.

Variante: Une équipe essaie de faire tomber la quille et l'autre l'en empêche

8 à 10 ans

gymnase

Policiers-voleurs

Cote: 4,8 sur 5



4 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Henri-Bachand, Saint-Liboire, Québec,
CANADA

Décrit par la classe de Marie-Josée Tousignant en 2001

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 !

Cote: 4,2 sur 5

Ballon-diamant



6 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Notre-Dame-de-Grâce, Saint-Tite-des-Caps, Québec,
CANADA

Décrit par la classe de Lisane Gaumond en 2001

But du jeu

Les voleurs essaient de voler le diamant (ballon) sans se faire toucher par les policiers. Les policiers protègent le diamant en éliminant les voleurs.

Nombre de joueurs

On sépare le groupe en deux équipes égales.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Un cône, un ballon (le diamant) et des dossards pour une équipe.

Terrain ou espace de jeu

On peut jouer à l'intérieur ou à l'extérieur. On joue sur un terrain de la grandeur d'un jeu de ballon prisonnier ou légèrement plus grand.

Déroulement ou règles

PREMIÈRE PARTIE

- Les voleurs sont d'un côté du terrain et les policiers sont de l'autre.
- Les voleurs essaient de voler le diamant et de le rapporter dans leur zone.
- Les policiers essaient d'éliminer les voleurs en les touchant.

DEUXIÈME PARTIE

- Quand un policier sort de sa zone, il doit ABSOLUMENT toucher un voleur sinon il est éliminé. Il s'en va sur le côté du jeu.
- Quand un policier touche un voleur, il doit revenir dans sa zone avant d'essayer de toucher un autre voleur.
- Un policier n'a pas le droit d'entrer dans la zone des voleurs.

TROISIÈME PARTIE

- Quand un voleur se fait toucher, il est éliminé et s'en va sur le côté du jeu.
- Quand un voleur prend le diamant et l'échappe, il n'est pas éliminé. Un policier replace alors le diamant sur le cône.
- Quand un voleur sort de sa zone, il peut y revenir.

QUATRIÈME PARTIE

- La partie est terminée quand :

*un voleur rapporte le diamant dans sa zone;

*tous les voleurs ou policiers sont éliminés;

*le temps est écoulé (l'équipe qui a le moins de joueurs éliminés gagne).

CINQUIÈME PARTIE

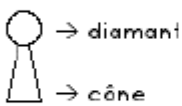
- On fait des points quand :

*tous les policiers sont éliminés (1 point pour les voleurs);

*tous les voleurs sont éliminés (1 point pour les policiers);

*un voleur rapporte le diamant dans sa zone (1 point

voleurs éliminés

policiers		voleurs
X X X X X X X X X X		O O O O O O O O O O

Le ballon touche

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 (ou cônes) pour tracer le terrain

Terrain ou espace de jeu

Intérieur / Extérieur

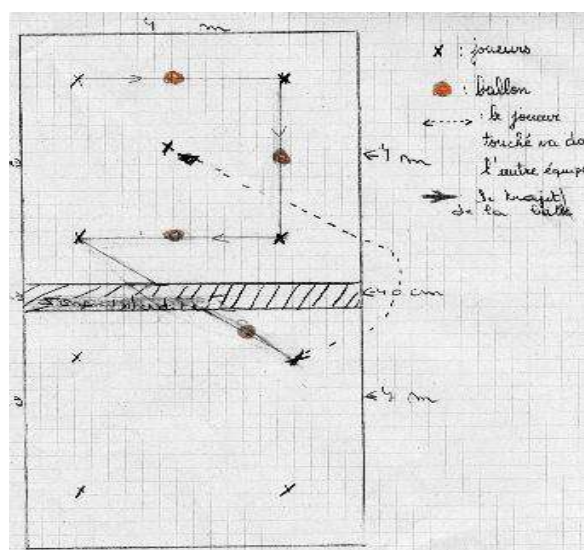
Pour 4 joueurs par équipe.

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 une 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 un 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.

Cote: 4,0 sur 5

La bataille des continents



6 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

Abbaye de Flône, Amay, BELGIQUE

Décrit par la classe de Jean Baron et Marie-Rose Thewissen en 2002

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

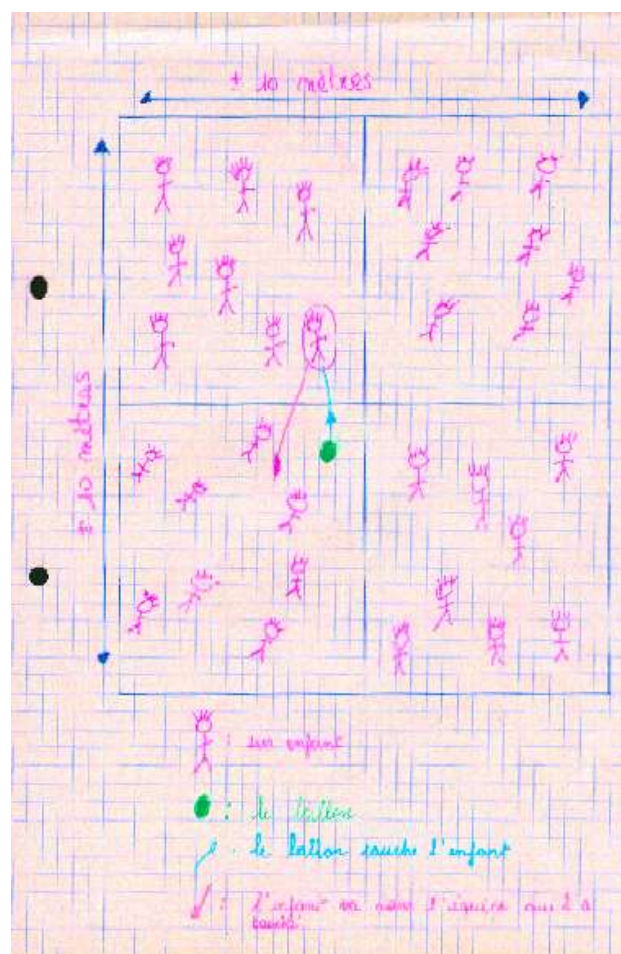
Matériel requis

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 ce terrain.

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 !!!

Soccer aux buts mobiles

Cote: 4,0 sur 5



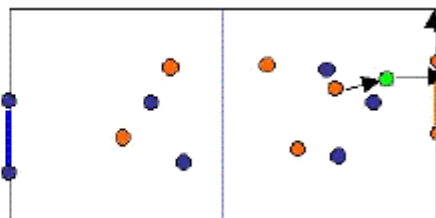
3 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École primaire St-Exupéry, Saint-Georges sur Allier ,
FRANCE

Décrit par la classe de Marie Odile Caleca en 2001

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 soccer : 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.

Attention au ballon!

Cote: 3,8 sur 5



4 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École publique Vernosc lès Annonay, Vernosc Lès Annonay,
FRANCE

Décrit par la classe de Claudine Eynard en 2001

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.

Le loup espagnol

Cote: 3,6 sur 5



5 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École primaire St-Exupéry, Saint-Georges sur Allier,
FRANCE

Décrit par la classe de Marie Odile Caleca en 2001

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 15.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Terrain ou espace de jeu	Une demie cour de récréation.
Déroulement ou règles	Un loup est choisi pour commencer. Il doit toucher tous les autres joueurs pour les transformer en pierre. Un joueur touché doit rester immobile, les bras tendus, les jambes écartées. On peut le délivrer en passant entre ses jambes ! La partie est finie quand tous les joueurs sont changés en statue. Le dernier attrapé est le loup de la partie suivante. Durée : La durée de la récréation. Remarques : Souvent, le loup n'arrive pas à toucher tout le monde, alors on peut se donner un temps, et puis changer de loup. On peut aussi choisir plusieurs loups, mais il vaut mieux qu'ils aient des dossards.

Les poissons-pêcheurs

Cote: 3,4 sur
5



7 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École primaire La Millière, Marseille, FRANCE

Décrit par la classe de Thierry Fabre en 2001

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.

Figure 1

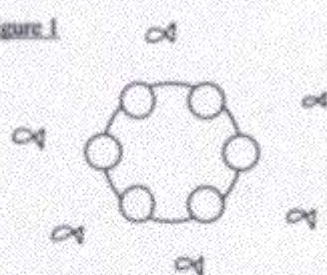


Figure 2

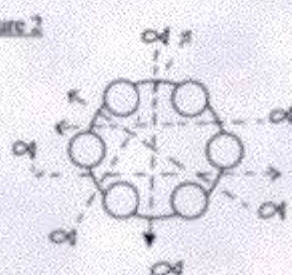
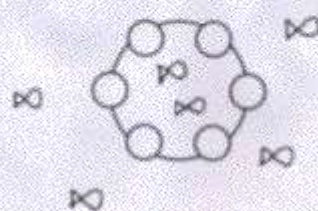


Figure 3



Le loup couleur

Cote: 3,3 sur 5



7 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École primaire St-Exupéry, Saint-Georges sur Allier,
FRANCE

Décrit par la classe de Marie Odile Caleca en 2001

But du jeu	Le loup doit attraper le joueur appelé avant qu'il ne touche sa couleur.
Nombre de joueurs	Jusqu'à 15.
Groupe d'âge	8 à 10 ans
Terrain ou espace de jeu	Une demie cour de récréation.
Déroulement ou règles	Au début du jeu, on choisit un loup, qui se met à part. Les autres joueurs choisissent chacun une couleur qui se trouve dans la cour. Ils disent quand ils sont prêts. Les joueurs sont groupés dans un coin de la cour, le loup est un peu plus loin, on peut commencer ! Le loup crie : " Toc, toc, toc - Qui est là ? répondent les enfants - C'est moi, le loup couleur ! - Entre et essuie-toi bien les pieds sur le paillason." 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. *S'il l'attrape, l'enfant devient loup à sa place, et on choisit de nouvelles couleurs. *S'il ne l'attrape pas, on recommence à partir de la comptine. Remarques : On peut choisir une couleur de vêtement, mais pas sur un vêtement d'un joueur, ni bien sûr sur soi-même. Durée: La durée de la récréation.

Drag foot

Cote: 3,2 sur 5



5 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Au-Point-du-Jour, L'Assomption, Québec,
CANADA

Décrit par la classe de Johanne Papillon en 2001

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 (ou tout autre ballon)

* 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)

* 1 rectangle de 17m x 9m

Terrain ou espace de jeu

Déroulement ou règles

1. Diviser le groupe en 2 équipes d'égales forces :

*1 équipe : policiers

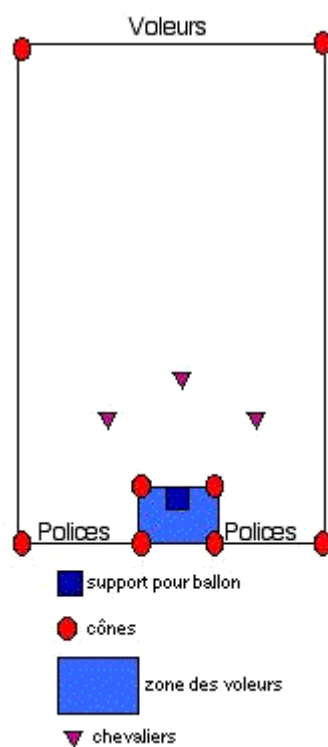
*1 équipe : voleurs

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.



Chat-délivrance

Cote: 3,1 sur 5



7 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

Groupe scolaire Clémenceau, Grenoble, FRANCE

Décrit par la classe de Sylvie Olive en 2001

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

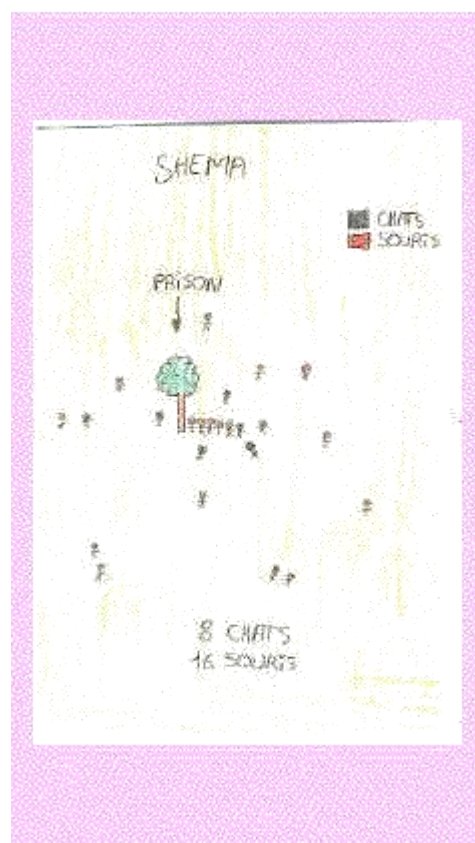
Il faut au minimum 6 joueurs mais on peut être jusque 30 ou plus...

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.

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.

Le tourniquet

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 soccer ; un but (ou deux cônes)

Terrain ou espace de jeu

40m x 20m environ.

Déroulement ou règles

-L'équipe A forme un cercle.

-L'équipe B se disperse sur le terrain.

-Un joueur de l'équipe A lance le ballon le plus loin possible.

En même temps, cette équipe commence à se faire passer le deuxième ballon avec les mains. L'équipe B récupère le ballon de soccer et essaie de l'envoyer dans les buts.

Quand le but est marqué, l'arbitre arrête les passes de l'équipe A et arrête de compter les tours.

On totalise le nombre de tours quand tous les joueurs de A ont lancé, chacun son tour, le ballon de soccer. On inverse les rôles. L'équipe gagnante est celle qui a fait faire le plus de tours complets au ballon.

Renards-vipères

Cote: 4,5 sur 5



2 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École publique de Senan, Senan, FRANCE

Décrit par la classe de Patrick Picard en 2003

Nombre de joueurs

Trois équipes de 8 à 15 joueurs.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

Dossards de 3 couleurs, cônes pour marquer le refuge de chaque équipe.

Déroulement ou règles

Chaque équipe, basée rapidement dans leur refuge, a prise sur la seconde et est vulnérable vis-à-vis de la troisième. Ainsi, les renards chassent les poules qui chassent les vipères qui chassent les renards.

Pour capturer un joueur, il suffit de le toucher de la main.

Les membres de chaque équipe peuvent se réfugier dans leur propre camp.

Un joueur qui a touché un adversaire doit l'accompagner dans la prison de son camp et ne peut être touché durant le trajet.

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.

Gain de la partie : le jeu peut accidentellement s'arrêter lorsque tous les membres d'une équipe ont été faits prisonniers.

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.

Les supers chronos (Défi extrême)

Cote: 4,5 sur 5



2 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

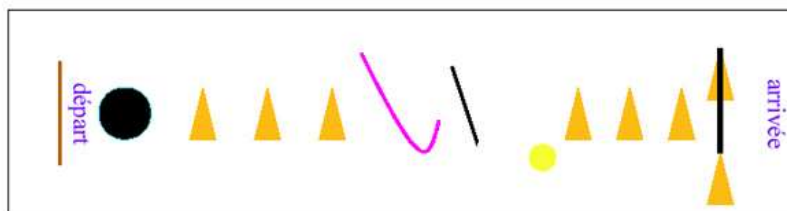
École St-Coeur de Marie, St-Pierre-Baptiste, Québec, CANADA
Décrit par la classe de Mélanie Carrier en 2003

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 quatre coins

DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES

- Une place ("coin") de moins que de joueurs
- 5 à 15 joueurs.
- Aucun matériel

Ceux qui ont une place se déplacent d'un coin à un autre. Ils cherchent à rester toujours propriétaire d'un coin. Le joueur qui n'a pas de coin doit profiter des déplacements des autres joueurs pour s'emparer d'un coin en occupant la place libre.

DISPOSITIF Groupes de 5 enfants. 4 d'entre eux sont dans des cerceaux disposés en carré. Le 5ème est au milieu.

BUT ET CRITERES DE REUSSITE : Changer de cerceau le plus souvent possible. Le 5ème enfant peut prendre une place vide pendant les déplacements. Marquer le plus de points en un temps déterminé.

OPERATIONS À REALISER: Pour marquer un point, se mettre un élastique au poignet chaque fois qu'on arrive dans un cerceau.

VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION

- Il peut y avoir plusieurs "chasseurs"

REPONSES ENVISAGEES

- L'ensemble du jeu est mal perçu

INTERVENTIONS

- interdire de retourner au cerceau qu'on vient de quitter.

EVALUATION : Stratégies et vigilance pour ne pas perdre. Prises de risques.

Les supers chronos (Hockey spécial)

Cote: 4,5 sur 5



2 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École St-Coeur de Marie, St-Pierre-Baptiste, Québec,
CANADA

Décrit par la classe de Mélanie Carrier en 2003

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.

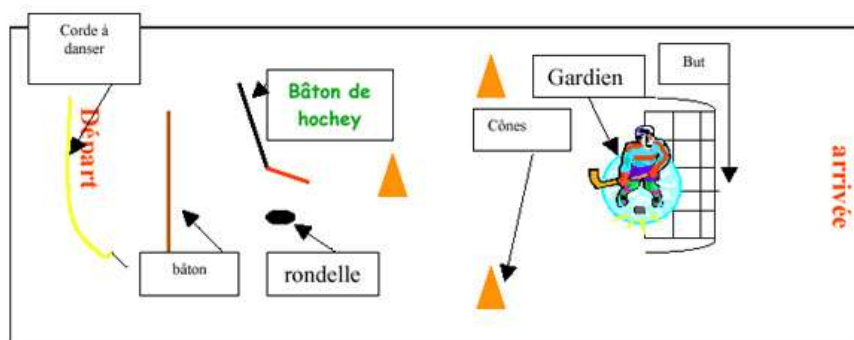
2- Tu prends le bâton de hockey et tu contournes les trois cônes.

3- 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.

4- C'est au tour de l'autre joueur et ainsi de suite.

5- Il y a 6 parties. Le joueur qui fait le plus de points gagne.

6- Si la partie est nulle, il y a une prolongation.



Alésia

École publique de Saint-Donan, Saint-Donan, FRANCE

Décrit par la classe de Patrice Bourdoiseau en 2003

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

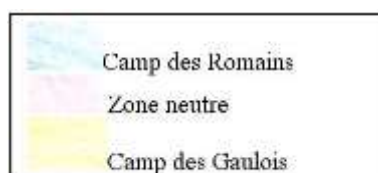
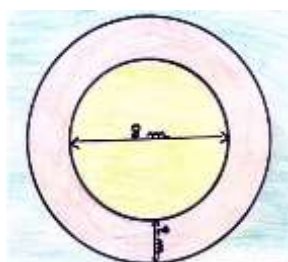
8 à 10 ans

Matériel requis

Deux ballons.

Terrain ou espace de jeu

Un terrain avec des limites → camp romain : extérieur du cercle externe ; camp gaulois : intérieur du cercle interne ; zone neutre : zone tampon entre les deux cercles.



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!

Le mur chinois	
DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES	
La longueur du terrain est coupée par deux couloirs de 3m de large: un gardien se trouve à l'intérieur de chaque couloir. Tous les autres joueurs se placent sur une ligne de fond. Au signal du gardien le plus proche, tout le groupe change de côté. Le gardien, sans sortir de son couloir, va essayer de toucher les joueurs quand ils traverseront sa zone. Tout joueur touché est placé en « chaîne » par le gardien. Il devient obstacle dans le couloir. Ces joueurs sont alors immobiles, bras et jambes écartés.	
VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION	
- Nombre de couloirs. - Délivrance des prisonniers (avec durée limitée).	

Les loups et les moutons

Cote: 4,0 sur
5



4 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École La Millière, Marseille, FRANCE
Décrit par la classe de Thierry Fabre en 2002

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 gagne.

Nombre de joueurs

Il faut deux équipes de nombre égal de joueurs.

Groupe d'âge

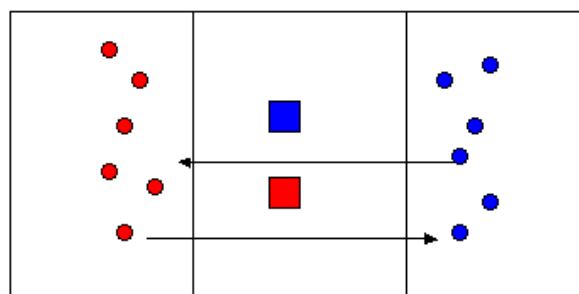
8 à 10 ans

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.



- | | | | |
|---|---------------------|---|----------------------|
|  | Loup équipe bleu |  | Loup équipe rouge |
|  | Moutons équipe bleu |  | Moutons équipe rouge |

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.

Passer la balle au maître	
DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES	
DISPOSITIF : Le maître est dans une "maison", entourée d'une zone de 4 m de diamètre, défendue par 2 joueurs. Cinq attaquants, à l'extérieur, avec une réserve de 10 ballons	
BUT ET CRITERES DE REUSSITE : Les attaquants prennent les ballons un par un, pour les envoyer au maître. Si les défenseurs interceptent, ils les gardent dans leur zone. Qui, du maître ou des défenseurs, aura le plus de ballons.	
OPERATIONS À REALISER : Il est interdit de se déplacer avec le ballon. jouer à la main, au pied. Permuter les rôles.	
VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION	
REPONSES ENVISAGEES - Trop d'échecs ou de réussites - Beaucoup de passes interceptées	INTERVENTIONS - ajuster effectifs et dimensions de la zone - choisir de passer à un partenaire quand le maître ne peut pas être atteint

Cote: 4,3 sur 5

La forêt enchantée



3 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Henri-Bachand, Saint-Liboire, Québec,
CANADA

Décrit par la classe de Lyane Bisailon en 2002

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.

Le bateau pirate

Cote: 3,3 sur 5



3 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Alternative Saint-Sacrement, Trois-Rivières,
Québec, CANADA

Décrit par la classe de Renée Beauchesne en 2004

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.

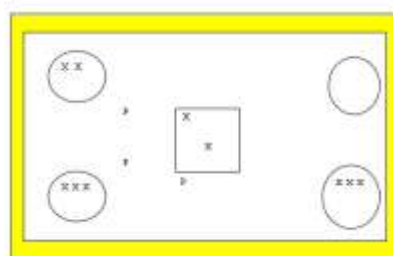
On a le droit de délivrer un prisonnier. On doit le toucher et lui donner la main jusqu'à la cachette.

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



Tic! Tac! BOOM!

Cote: 4,5 sur
5



6 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Réjouit, Cestas, FRANCE

Décrit par la classe de Martine Grabot en 2004

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.

Épervier

Cote: 3,7 sur 5



3 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École élémentaire d'Orgerus, Orgerus, FRANCE

Décrit par la classe de Myriam Houézo en 2004

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

8 à 10 ans

Matériel requis

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

Déroulement ou règles

Répartition des joueurs : Il y a un chasseur au milieu du terrain et les autres joueurs sont des éperviers. Au départ, ils sont dans leur refuge.

- Les éperviers sont dans un 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!!!

La Tag-Animal

Cote: 3,7 sur 5



3 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Jacques-Rousseau, Radisson, Québec,
CANADA

Décrit par la classe de France Lajoie en 2004

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	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. Attention de nommer des animaux qui peuvent se déplacer aisément (éviter les animaux lents comme la tortue, etc.) 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. 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). 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. Dès que l'ensemble des joueurs sera touché, le jeu peut être arrêté. Amusez-vous bien!

La balle assise

PRINCIPE GÉNÉRAL

Répartis à leur gré dans l'espace commun, les joueurs cherchent à s'emparer d'une balle vivement disputée. Ne faisant partie d'aucune équipe désignée, le participant peut, quand il possède la balle, choisir lui-même à qui il va faire la passe ou sur qui il va tirer. Alliances et contre alliances se succèdent au gré des amitiés... ou des opportunités. Le possesseur du ballon ne peut se déplacer avec la balle. Tout joueur touché devient prisonnier et doit s'asseoir sur place; il lui faut alors attendre de reprendre possession de la balle, soit par le hasard des rebonds qui la mettent à sa portée, soit par la passe amicale d'un autre joueur assis. Il redevient alors libre de ses mouvements et reprend ses courses folles. Favorisant les communications improvisées, ne désignant finalement ni vainqueur ni vaincu, ce jeu trouve son intérêt dans l'accomplissement même de ses mille péripéties.

MISE EN PLACE

Le matériel

Un simple ballon est nécessaire ; il doit pouvoir rebondir au sol et ne pas être trop dur pour éviter d'entraîner des contacts douloureux.

Les joueurs ne sont pas répartis en équipes. Ils vont choisir eux-mêmes, au fil de l'action, les pratiquants avec lesquels ils vont communiquer. En début de partie, tous les joueurs sont libres de se déplacer sur la totalité du champ disponible. Le ballon est mis en jeu. Un joueur s'en saisit et... le jeu commence.

RAPPELS ET PRÉCISIONS COMPLÉMENTAIRES

Les joueurs libres

- Un joueur ne peut se déplacer quand il est porteur du ballon.
- Tout joueur libre, frappé par la balle ou qui la saisit volontairement avant qu'elle ait touché terre, doit s'immobiliser et devient « joueur assis ».
- Un joueur libre n'a pas le droit de faire une passe volontaire à un joueur assis. Viser un autre joueur libre en direction d'un prisonnier à qui l'on veut donner une chance, sans en avoir l'air, est autre chose.
- Un joueur libre ne peut évidemment pas intercepter la balle avant qu'elle ne touche terre, entre deux joueurs assis se faisant une passe, puisqu'il deviendrait ainsi automatiquement joueur touché.

Les joueurs assis

- Quand un participant est touché, il doit s'asseoir à l'emplacement où il a été pris et y rester en attendant de pouvoir récupérer le ballon. S'il a été capturé dans un endroit du terrain où le ballon ne va presque jamais, il sera autorisé bien entendu à se rapprocher d'une zone du terrain plus fréquentée.
- Un joueur touché n'a plus le droit de jouer la balle; il doit impérativement la laisser vivre sans l'immobiliser ni la frapper.
- Un joueur assis qui s'empare de la balle est délivré. Il dispose alors de deux possibilités: ou bien il se lève et devient immédiatement joueur libre (en possession de la balle) ou bien il fait une passe à un autre joueur assis et ne se lève qu'ensuite pour devenir joueur libre.

DIFFÉRENTES MANIÈRES DE JOUER

- Dans certaines variantes, un joueur libre qui bloque la balle sans la relâcher est considéré comme non pris. Intéressante à la Balle au prisonnier, cette formule semble peu souhaitable à la Balle assise, dans la mesure où elle favorise trop les joueurs robustes et plus âgés. Un joueur qui bloque un tir doit donc relâcher la balle et s'asseoir: il est pris.
- Si la balle, après avoir touché un joueur par lancer direct, rebondit en l'air et est bloquée par un joueur quelconque avant de toucher terre, alors le joueur atteint n'est pas pris. Ainsi, un joueur touché possède parfois encore une chance d'être sauvé par un partenaire audacieux ou par un adversaire étourdi.
- Un joueur assis n'est délivré que lorsqu'il réussit à s'emparer de la balle et à la bloquer. Dans une variante, on n'impose pas le contrôle de la balle il suffit de la toucher pour être délivré.
- Séparer les joueurs en deux équipes opposées comme il est parfois proposé irait à l'encontre de la logique interne de la Balle assise cela reviendrait à enrôler chaque joueur dans un cadre contraignant en lui supprimant la possibilité de ses propres choix et de ses stratégies personnelles. Si l'on souhaite opposer deux camps, au lieu de dénaturer des jeux porteurs d'un contenu original comme celui-ci, il vaut mieux alors choisir des pratiques qui s'y prêtent les Barres, le Drapeau, la Balle au prisonnier, le hand-ball. Dans cette même perspective, organiser un tournoi de Balle assise ne semblerait pas avoir beaucoup de sens.
- Faire jouer à la Balle assise avec plusieurs ballons ne serait guère opportun. Une balle unique tisse une histoire commune à tous les membres du groupe jouant, spectateurs et complices de l'action à laquelle ils participent en permanence. Plusieurs ballons disperseraient les centres d'intérêt en risquant de supprimer cette communauté d'action et cette connivence.

L'énergie

Cote: 4,0 sur 5



8 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École St.Isidore, Laverlochere, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Carole Robichaud en 2001

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.

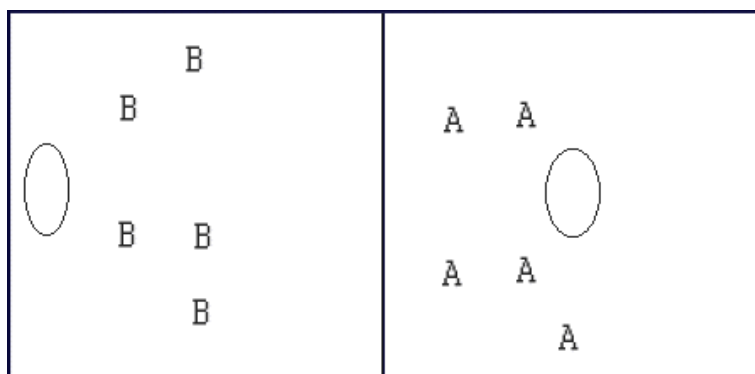
Déroulement ou règles

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.

Le pirate

Cote: 3,8 sur 5



8 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Marie-Favery, Montréal, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Nathalie Brunet en 2001

But du jeu

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.

Groupe d'âge

On divise les autres en 4 équipes.

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

Cote: 3,8 sur 5



8 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Jean de la Fontaine, Cravanche, FRANCE

Décrit par la classe de Thierry Kiledjian en 2001

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.

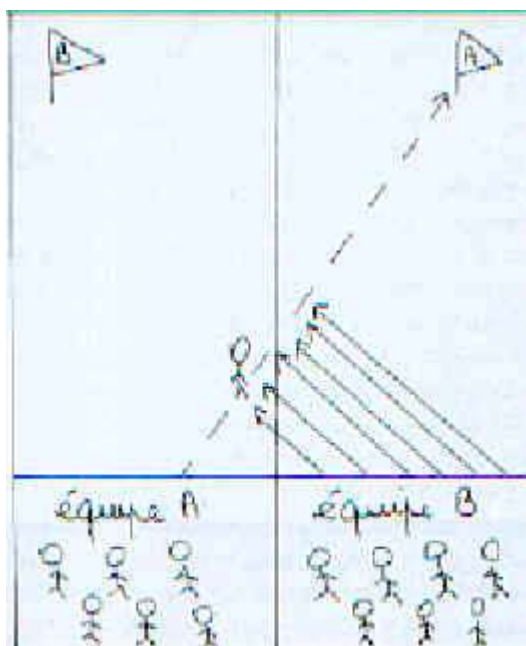
L'une après l'autre, les équipes changent de rôle.

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

Cote: 4,5 sur 5



8 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Marie-Favery, Montréal, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Martin Malo en 2001

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 oeuf et qui deviendront des espions. 2. Choisir 3 personnes pour lancer les oeufs 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 oeuf incassable dans les mains. Le dragon qui s'est fait toucher devient un espion et il met un dossard. L'oeuf 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 oeufs pour s'en débarrasser et pour que les espions ne les attrapent pas avec un oeuf 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 oeufs sont attrapés, les espions sont vainqueurs mais si 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!

Le bouclier de la quille

Cote: 4,9 sur
5



7 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École St-Vincent, St-Césaire, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Marie-claude Paré en 2001

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.

Cote: 4,0 sur 5

Ballon prisonnier



11 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Saint-Michel, Beauport, Québec, CANADA
 Décrit par la classe de Claudette Deschênes en 2001

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

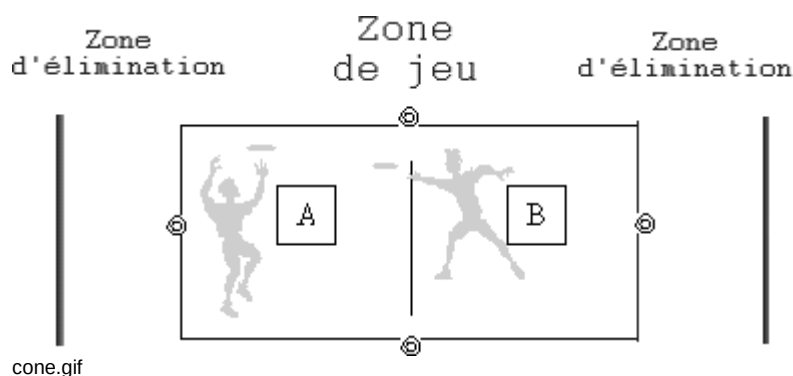
Un nombre pair de joueurs (deux équipes égales). Pour que le jeu soit intéressant, il faut un minimum de seize à vingt joueurs.

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 :



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 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 leurs 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.

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.

Les sorciers

École Jean-Jacques Olier, Montréal, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Nathalie Lundy en 2001

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

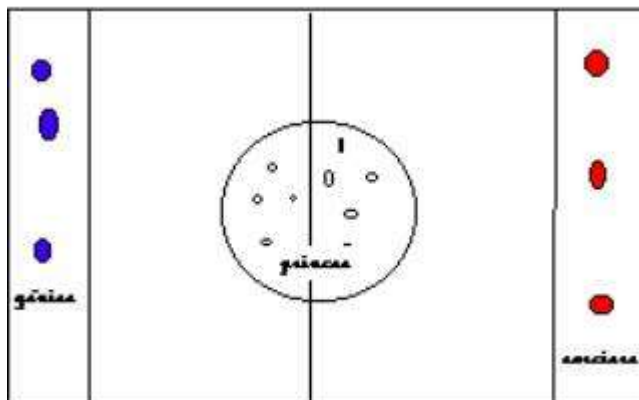
8 à 10 ans

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.

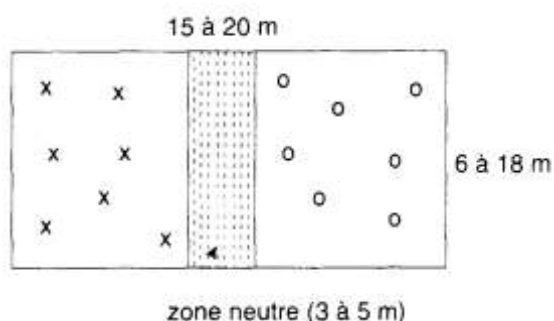
Le camp ruiné

BUT DU JEU

Faire passer tous les joueurs de son équipe dans le camp adverse (ou avoir plus de joueurs que les autres dans un temps donné).

RÈGLES

- Pour passer dans le camp adverse il faut bloquer le ballon en vol:
 - venant de l'adversaire
 - venant d'un partenaire déjà passé dans l'autre camp.
- La balle doit être lancée dans le camp adverse et au delà de la zone (si la balle est lancée hors limite, un joueur adverse peut passer dans l'autre camp).



Organisation de la classe

- 3 ou 4 équipes de 6 à 8 joueurs.
- Un ballon type volley.

Durée du jeu

10 mins.

NB. : Il est possible, quand le jeu est bien compris, de faire jouer simultanément les quatre équipes sur deux terrains parallèles et d'aller jusqu'au passage complet des joueurs dans le camp adverse.

COMPORTEMENTS OBSERVABLES ET LES INTERVENTIONS POSSIBLES

- Le ballon est lancé loin, n'importe où (réception par un adversaire).
 - - A la fin de la séquence de jeu, amener l'enfant à se questionner « où lancer pour que l'adversaire ne bloque pas la balle? »
- Passé dans le camp adverse après le blocage de la balle, l'enfant est passif.
 - - Inciter à récupérer la balle pour pouvoir la renvoyer à un partenaire.
- Les joueurs sont massés en bordure de zone. Ils récupèrent le ballon derrière et viennent devant pour lancer (pas de blocage).
 - - Lancer la balle d'où on l'a récupérée (mieux se répartir).

* Si les joueurs passés dans le camp adverse bousculent le porteur de balle, s'il le gêne dans sa passe...

- Retour dans son camp.
- 1er temps: interdire de gêner.
- 2ème temps: il est autorisé à gêner (mais à 1 m du porteur de balle).

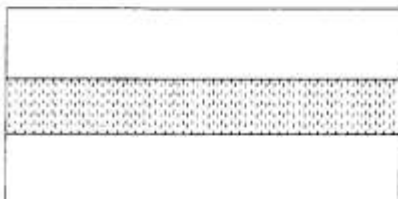
* Si les enfants ont du mal à bloquer la balle en vol.

- Accorder valable le blocage après un rebond.

VARIANTES

- Diminuer le nombre de joueurs (3 ou 4). Deux jeux en parallèle sur terrain réduit

- Changer l'espace de jeu



- Diminuer la largeur de la zone neutre.

- Placer un filet (hauteur 1,50 m) au milieu de la zone neutre.

EFFETS RECHERCHÉS

- Augmenter les échanges (jeu plus aéré).

- Aérer le jeu, éviter les bousculades.

- Faciliter les passes de l'arrière.

Anticiper sur les trajectoires de balle : se placer pour réceptionner

Cote: 4,2 sur 5

L'épervier-ballon



9 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Sophie-Barat, Chatenay-Malabry, FRANCE

Décrit par la classe de Brigitte Barraqué, Yann Guiraud en 2000

Nombre de joueurs

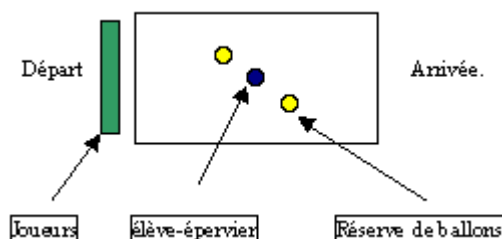
Au choix

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Matériel requis

- des balles en mousse 10
- des dossards.
- Des cônes 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 cônes, 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...

Les trois tapes

École Sainte-Lucie, Albanel, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Martine Larouche en 1999

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

L'attaque du château	cycle 1	
	cycle 2	✓
	cycle 3	
DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES		
• Des dossards de deux couleurs différentes. • Un ballon par enfant. • Autant de quilles que d'enfants. -Diviser la classe en deux ou quatre groupes de six à dix joueurs, différenciés par des dossards. - Les enfants de chaque équipe, tous en possession d'un ballon, sont répartis autour d'un " château " (grand cercle de 8 m de diamètre) au centre duquel sont déposées, dans un " donjon " (2 m de diamètre), autant de quilles que de joueurs. TÂCHE : abattre les quilles avec les ballons. Règles : -jouer à la main. - Interdiction aux attaquants de pénétrer à l'intérieur du château pour tirer. - L'accès du donjon est interdit à tous les joueurs.		
VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION		
Premier temps Organiser des jeux parallèles. L'équipe gagnante est celle qui abat la première toutes ses quilles ou le plus de quilles en 2 ou 3 mins. -Au début: -autoriser la récupération des ballons à l'intérieur du château ; - accepter les différentes formes de tir (à deux mains, à une main, à bras cassé, avec rebond) ; - inciter à se placer autour du château. -Au cours des différentes " manches " : - interdire de pénétrer dans le château pour récupérer les ballons ; -réduire de moitié le nombre de ballons en jeu pour favoriser passes et réception, le nombre de quilles pour obtenir des tirs plus précis. Deuxième temps - Une équipe à l'extérieur du château attaque le donjon. Elle tire sur les quilles comme précédemment. Une autre, à l'intérieur, défend le donjon en repoussant les ballons. - Interdire aux défenseurs de sortir du château, de pénétrer dans le donjon.		

-Au début:

- les quilles des deux équipes sont en jeu, chaque attaquant possède un ballon ;
- inciter les défenseurs à se déplacer pour " marquer " un attaquant. Accepter qu'ils repoussent les ballons avec les mains ou les pieds.

-Au cours des autres parties

- proposer que tout ballon bloqué de volée par un défenseur ne soit plus remis en jeu ;
- réduire progressivement le nombre de ballons en jeu.

Troisième temps

- L'enceinte du château est supprimée. Les attaquants et les défenseurs sont répartis sur le terrain délimité. Tout ballon bloqué par un défenseur est remis en jeu de la touche par un attaquant.

-Au début, mettre deux ballons en jeu et autant de quilles que d'attaquants.

-Pour finir, mettre un seul ballon et une seule quille en jeu pour favoriser un jeu collectif. Compter les points par manches de 5 mins.

La poursuite

But du jeu

Nombre de joueurs

Groupe d'âge

Matériel requis

Terrain ou espace de jeu

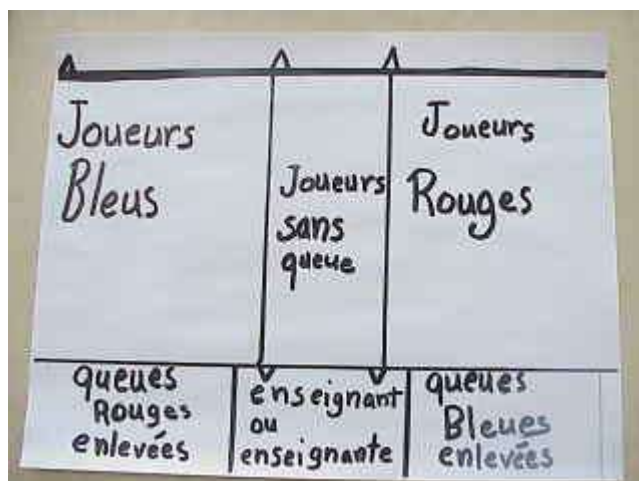
La première équipe qui a ramassé le plus de queues de l'équipe adverse est la gagnante.

Deux équipes avec le même nombre de joueurs.

8 à 10 ans

Des foulards de deux couleurs différentes.

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 foulards aux adversaires.

Lorsque tu attrapes un foulard, tu la lèves très haut pour le montrer et tu vas le déposer sur un banc de l'enseignant ou de l'enseignante. Pendant que tu vas porter le foulard, personne ne peut t'enlever le tien.

Ceux et celles qui ont perdu leurs foulards vont au centre du jeu.

Les joueurs du milieu qui sont sans foulard peuvent enlever les foulards 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 foulards.

Durée : 10 à 15 minutes et on fait les comptes

Amusez-vous bien!

Disco

Cote: 3,6 sur 5



5 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Des Cèdres , Laval, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Sophie Canuel en 2000

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 : dans 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 paier 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 danseurs 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.

Le joueur traqué

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".

Voleurs de souliers

Cote: 4,6 sur 5



7 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

Pensionnats des Sacrés-Coeurs, St-Bruno, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Carole Deneault, Sylvie Miron en 2000

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.

Groupe d'âge

Pour 30 joueurs : 25 citoyens et 5 voleurs (6 équipes de 5 voleurs).

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

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.

Le voleur va déposer le soulier dans le cerceau et essaie de toucher d'autres citoyens

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.

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.

À chaque fin de période, les voleurs comptent le nombre de souliers dans le cerceau.

L'équipe gagnante sera celle qui aura volé le plus de souliers.

Attachez vos souliers, prêts, partez !

Durée : de 3 à 5 minutes par groupe de voleurs.

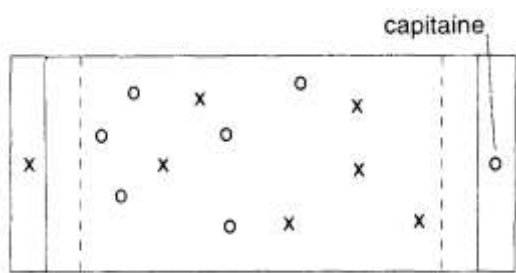
La balle au capitaine

BUT DU JEU

- Envoyer la balle à son capitaine

RÈGLES

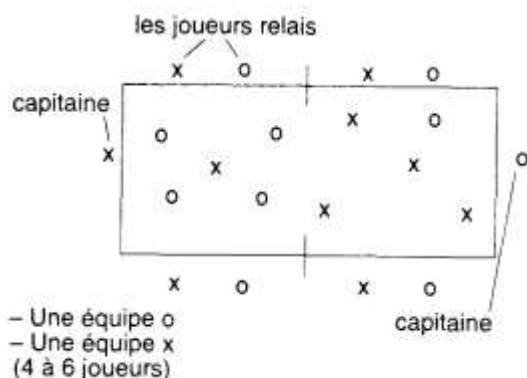
- Pas d'agression sur le porteur
- Balle sortie — balle à l'adversaire
- Si faute - balle à l'adversaire
- Ne pas pénétrer dans la zone du capitaine
- 2 équipes de 4 à 6 dont un capitaine.
- Terrain de hand-ball.
- Maillots.
- 1 ballon.
- Possibilité de faire deux jeux en parallèle.



COMPORTEMENTS OBSERVABLES ET LES INTERVENTIONS POSSIBLES

- Le porteur du ballon court seul sans faire de passe. Beaucoup de perte de balle.
 - o Limiter à 3 pas le déplacement du porteur ou encore pas de déplacement possible.
- Le jeu est brouillon, les joueurs ont des difficultés à se démarquer et à se faire des passes.
 - o Jeux à effectif réduit.

Les joueurs relais



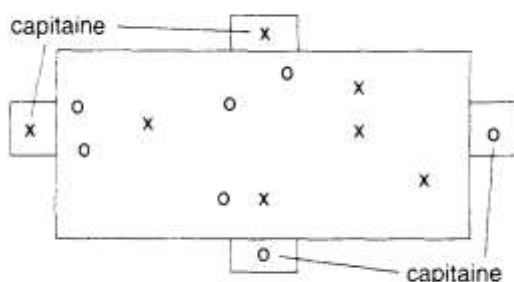
BUT DU JEU

- Envoyer la balle à son capitaine.

RÈGLES

- Les joueurs extérieurs ne peuvent se faire des passes entre eux : ils peuvent recevoir le ballon d'un joueur intérieur et le renvoyer au même ou à un autre joueur.
- Lorsqu'une équipe est en possession du ballon les joueurs extérieurs ne peuvent être gênés par leur adversaire.
- Ils ne peuvent changer de côté pendant une période.
- Prévoir d'alterner les rôles.
- Les joueurs extérieurs ne servent que de « relais » et ne peuvent donc pas passer la balle au joueur but.

Les quatre capitaines



EFFETS RECHERCHÉS :

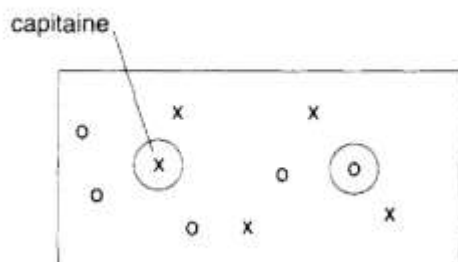
Ces situations favorisent l'éclatement du groupe et améliorent le placement des joueurs.

BUT DU JEU

Envoyer la balle à l'un de ses 2 capitaines.

1 • Limiter l'espace d'évolution du capitaine

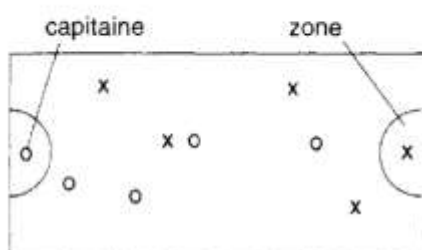
Situation du ballon piquet



1 cerceau par capitaine

Le capitaine doit attraper la balle de volée.

et Situation de handball



Dans les 2 cas, le capitaine ne peut sortir de sa zone.

2 • Imposer des contraintes sur la conduite de balle.

- Le capitaine doit attraper la balle de volée.
- Pour les joueurs de champ :
 - imposer le dribble
 - limiter le nombre de passes (4 par exemple)

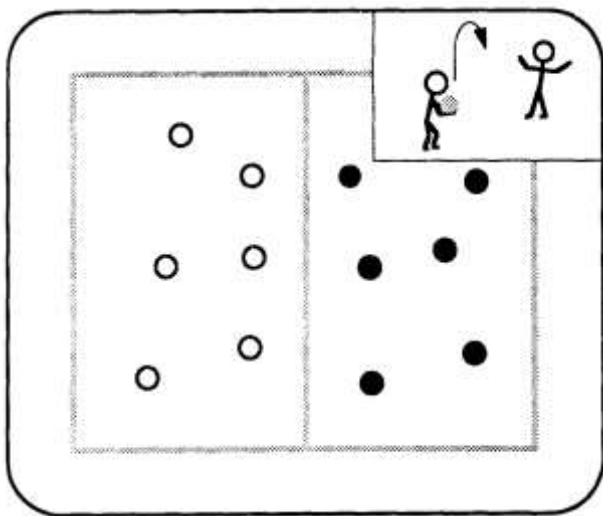
EFFETS RECHERCHÉS :

- Rétablir un équilibre des forces entre les attaquants et les défenseurs.

- Mêmes effets recherchés.

- Agir sur la qualité des échanges.

Le volley-ball adapté



Mode d'organisation: en sous-groupes

Matériel: Ballon et filets

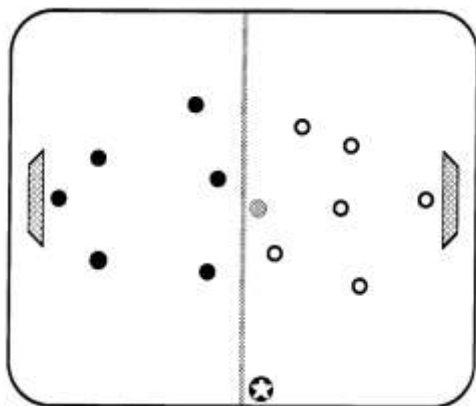
Consignes de sécurité: Consignes normales.

DÉROULEMENT

Deux équipes de cinq ou six joueurs sont formées. Ils s'échangent le ballon en faisant des touches et des manchettes de volley-ball et doivent l'envoyer à l'autre équipe placée de l'autre côté du filet. Les joueurs peuvent frapper la balle à une ou deux mains. Ils peuvent faire jusqu'à cinq passes avant de l'envoyer de l'autre côté. Deux bonds au sol sont permis. Un point est marqué lorsqu'il y a plus de cinq passes et deux bonds qui sont faits par la même équipe. L'équipe gagnante est la première ayant atteint dix points.

Variantes: Diminuer le nombre de passes et de bonds. Prendre un ballon plus ou moins difficile à manipuler.

Le hand-ball sans dribble



Mode d'organisation: en sous-groupes

Matériel: Buts, ballon

Consignes de sécurité: Pas de contacts entre les joueurs

DÉROULEMENT

Former des équipes de six joueurs, dont un gardien de but. En se faisant des passes, les joueurs doivent essayer de viser dans le but adverse pour marquer des points. Si on marque un point, on fait une nouvelle mise au jeu. Si le ballon sort de la zone du jeu, il va à l'équipe défensive. Il n'est pas permis de dribbler. Si un joueur dribble, le ballon va à l'adversaire.

L'équipe gagnante est celle qui marque le plus de points dans un temps déterminé à l'avance.

Variantes: Tous les joueurs d'une équipe doivent toucher le ballon avant de lancer au but. Placer les buts en coin ou dos à dos dans le milieu du terrain.

8 à 10 ans

extérieur

Le loup-prison

Cote: 4,0 sur 5



5 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École élémentaire de Pinet, St Martin d'Uriage,
FRANCE

Décrit par la classe de Anne Jacob en 2002

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.

Le roi et ses chiens

Cote: 3,8 sur 5



4 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

Centre scolaire Saint-Michel, Verviers, BELGIQUE

Décrit par la classe de Pierre-Orphal Simon en 2002

Nombre de joueurs

Illimité.

Groupe d'âge

8 à 10 ans

Terrain ou espace de jeu

Un grand espace de 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!

Le drapeau

PRINCIPE GÉNÉRAL

Face à face quand elles sont dans leur camp respectif, deux équipes égales s'opposent en un duel dissymétrique quant à leur rôle. Un fanion est planté entre les deux camps. Les attaquants doivent s'en emparer et le rapporter dans leur camp les défenseurs tentent de les en empêcher. Chaque défenseur peut éliminer tout attaquant par simple toucher sauf un attaquant particulier le cavalier. Les attaquants ordinaires n'ont qu'un pouvoir celui de prendre le drapeau et de l'emporter à toutes jambes dans leur camp. Équilibrant les chances des deux équipes, le cavalier, invulnérable, a le pouvoir d'éliminer tout défenseur, par simple toucher ; ainsi peut-il protéger et aider les attaquants.

Une manche est gagnée par les attaquants s'ils réussissent à rapporter le drapeau dans leur camp, elle est gagnée par les défenseurs s'ils capturent tous les attaquants ou s'ils en touchent un, porteur du drapeau. La partie se joue en plusieurs manches. Les équipes changent de rôle à chaque manche.

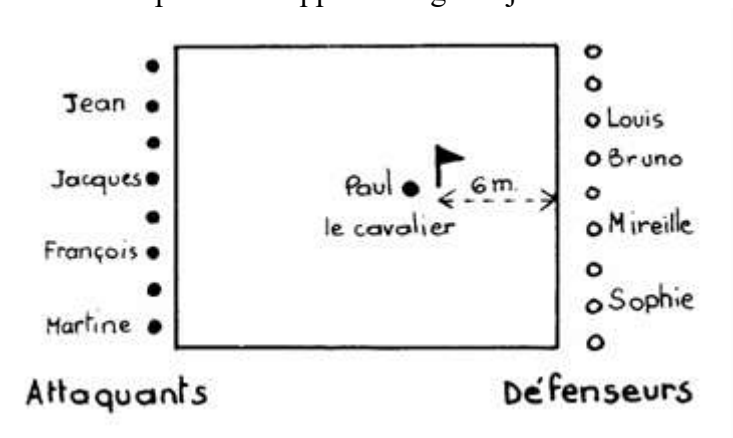
MISE EN PLACE

Le matériel

Un fanion pouvant tenir debout.

Le terrain

- Horizontal, plat, sans obstacle, tracé, environ 30 m x 20 m. Les camps sont en arrière des petits côtés.
- Les lignes sont importantes et tracées avec soin.
- Les équipes équilibrées sont de 8 à 12 joueurs. Le sort ou tout autre procédé traditionnel désigne l'une comme « défenseurs », l'autre comme « attaquant ». Elles gagnent leur camp respectif. Le fanion est planté à 5 ou 6 mètres de la ligne des défenseurs sur le champ de jeu.
- Cette distance, établie pour équilibrer les chances des uns et des autres, est le fruit de centaines d'expériences. On peut être amené à l'augmenter ou à la réduire en fonction d'éléments particuliers.
- Les attaquants choisissent parmi eux un cavalier. Il a besoin d'être nettement reconnu dans le jeu. Aussi porte-t-il un foulard ou une autre marque distinctive.
- Les autres apprendront vite à se reconnaître et n'ont besoin de marques distinctives que dans la période d'apprentissage du jeu.



RÈGLES COMPLÉMENTAIRES ET PRÉCISIONS

- Il n'y a pas d'arrêt du jeu quand un attaquant est touché par un défenseur ou un défenseur par le cavalier. Le joueur touché, éliminé, (certains disent « prisonnier », bien qu'une prison ne soit pas nécessaire puisqu'il n'y a pas de délivrance), doit se rendre au plus vite de sa propre initiative, sur un côté. Le défenseur qui vient d'éliminer un attaquant reste vulnérable vis-à-vis du cavalier.
- Avec un pied dans un camp, un joueur est considéré comme dans ce camp.
- Avec un pied hors du champ de jeu, au-delà d'une ligne latérale, un joueur est « sorti », il est considéré comme touché, donc éliminé.
- Les attaquants ont, eux aussi, le droit de « faire campagne », c'est-à-dire, pour eux, de se réfugier dans le camp des défenseurs. C'est beaucoup plus difficile et plus rare que pour les défenseurs. Tactiquement, c'est intéressant si on autorise l'attaquant à s'emparer du drapeau à sa sortie. Quand les enfants connaissent bien le jeu, c'est un enrichissement. Le groupe doit se mettre d'accord avant le jeu sur cette règle éventuelle.
- Les attaquants ont perdu si l'un d'eux est touché alors qu'il emporte le drapeau vers son camp. Et s'il le lâche, avant d'être pris ? La tradition veut qu'il y ait arrêt de jeu, suspension du droit de prise de part et d'autre et que le drapeau soit remis à sa place d'origine et qu'il y ait un nouvel engagement (les équipiers non prisonniers étant dans leur camp, le cavalier touchant le drapeau et criant « Drapeau »). Il s'agit là de précisions qui sont nécessaires aux groupes connaissant bien le jeu.
- Il est dangereux, donc interdit, de se lancer le drapeau. Mais, s'ils en sont convenus, les joueurs peuvent se le passer de la main à la main.

Variante : Lorsqu'un joueur défensif touche un joueur offensif, ce dernier change d'équipe.

Jeu du loup

Cote: 4,0 sur 5



3 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Sacré-Coeur, Coaticook, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Nathalie Gilbert en 2003

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

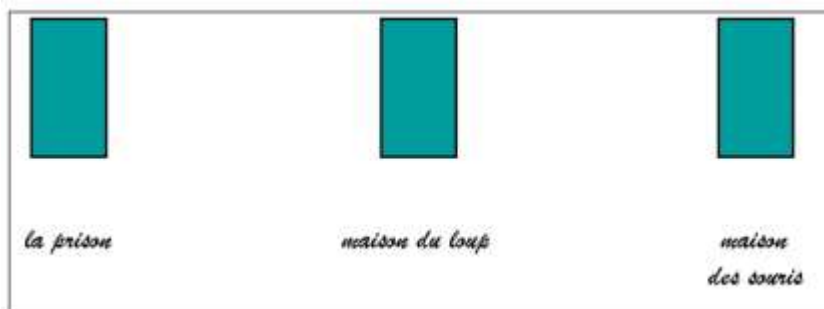
Matériel requis

-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.

La tag-soccer

Ce jeu est un mélange de la cachette, de la tag et du soccer. Tout d'abord les différentes personnes vont se cacher et celui qui est désigné pour être le "compteur" compte jusqu'à 50. Ensuite il faut qu'il trouve les gens. Si une personne cachée réussit à donner un coup de pied sur le pot placé au milieu du terrain sans que celui qui compte ne la voit, tous les joueurs qui ont été trouvés sont libérés et retournent se cacher. Lorsque le joueur qui compte a trouvé tout le monde où après un certain temps défini au début, le premier joueur qui a été trouvé sera celui qui compte.

Cote: 4,3 sur 5

Le ballon diamant



3 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Sauvé, Deux-Montagnes, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Christine Vaillancourt en 2004

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 ;)

La barre aux fanions

Cote: 3,7 sur 5



3 classes ont contribué
à la cote de ce jeu.

École des hirondelles, Villiers, FRANCE

Décrit par la classe de Gilles Rat en 2004

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 cônes 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.

Annallautik

Cote: 3,3 sur 5



3 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Taqsakallak, Aupaluk, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Karina Brassard en 2004

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

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.

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.

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.

Fin du jeu : Le jeu prend fin soit après un temps déterminé ou alors après un certain pointage.

Amusez-vous bien!

Kick-ball

Cote: 4,5 sur 5



6 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Marie-Favery, Montréal, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Lise Meunier en 2001

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

Les chefs tirent au sort pour savoir quelle équipe ira au coup de pied.

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.

L'équipe du coup de pied se place dans un coin du carré. Les trois autres coins deviennent des buts.

Le lanceur lance le ballon au coup de pied. Celui-ci donne un énorme coup sur le ballon.

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 :

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.

Si deux personnes sont sur la même plaque, le premier arrivé est retiré.

Il y a une fausse balle quand le ballon sort des lignes sur le côté du jeu.

Le coup de pied doit recommencer son tir. Lorsque le coup de pied fait trois fausses balles de suite, il est retiré.

Voilà les règlements de notre jeu.

Amusez-vous en équipe.

11 à 12 ans

gymnase

Le démineur

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

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.

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.

Déroulement ou règles

-Plus le nombre est faible plus le rôle est important.

-Le démineur ne tue que la bombe.

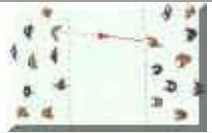
-Si le drapeau rencontre l'autre drapeau, la partie s'annule. Si la bombe de l'équipe adverse rencontre l'autre bombe, ils sont éliminés etc.

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.

Fin du jeu :

Le jeu est fini quand le drapeau d'une des deux équipes se fait toucher et l'équipe qui gagne a un point.

Le jeu se termine vraiment lorsqu'une équipe a atteint le nombre de points déterminé avant le début de la partie.

	La passe à dix par zones
DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES	
• rectangle de 15 à 20 m sur 30 à 40 m • 2 équipes égales • 1 ballon - dossards • 5 à 10 mins Les 2 équipes sont mêlées dans chaque camp, de part et d'autre d'une zone interdite. Les coéquipiers peuvent se faire des passes, mais on ne marque un point que lorsque la passe est faite de part et d'autre de la zone interdite.	
VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION	
- Déplacement en dribble du porteur de balle. - Chaque camp peut être divisé en deux zones.	

Ballons-Cônes-Buts

Cote: 4,3 sur 5



7 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Henri-Bachand, Saint-Liboire, Québec,
CANADA

Décrit par la classe de Manon Blanchette en 2001

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

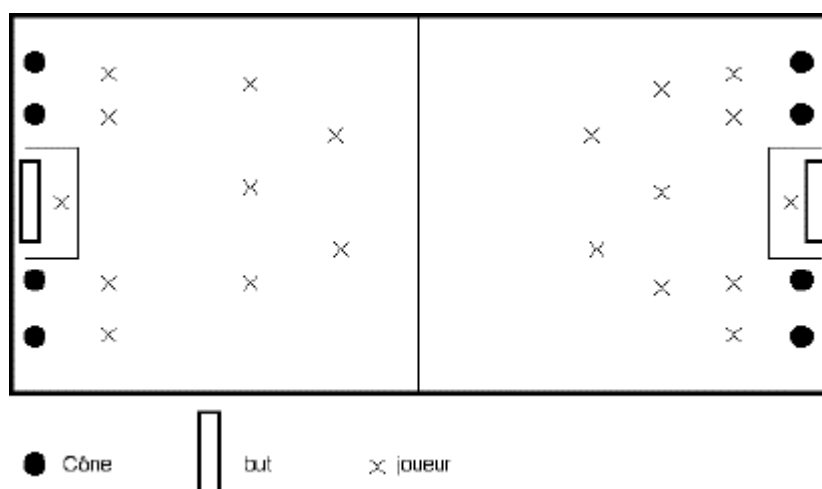
Avant de débiter, il est important de se choisir un gardien de but. Celui-ci est invincible à moins de sortir de la zone des buts. Cette zone est de 1 mètre devant les buts et de 50 cm de chaque côté.

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.



Bon jeu!!!

Ballon quilles

École Sacré-Coeur, St-Polycarpe, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Robert Lavoie en 2003

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.

Ballon quille modifié

Cote: 3,8 sur 5

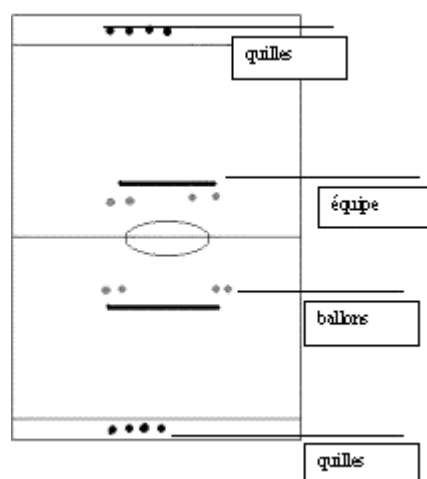


4 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École La Côte du Soleil, Power River, Colombie-Britannique,
CANADA

Décrit par la classe de Michel Goudreault en 2001

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 mousse.
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 par un maximum de deux personnes par quille.



Le chat américain

Cote: 3,3 sur 5



4 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

Collège Eugène Carrière, Gournay-sur-Marne,
FRANCE

Décrit par la classe de Céline Dunoyer en 2002

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.

Le ballon-fou

Cote: 3,8 sur 5



6 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Jean XXIII, La Prairie, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Marc Girard en 2002

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 cette personne échappe le ballon, alors elle 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.

La guerre des planètes

Cote: 5,0 sur 5



3 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École intégrée de Saint-Germain, Saint-Germain, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Julie Poudrier en 2004

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

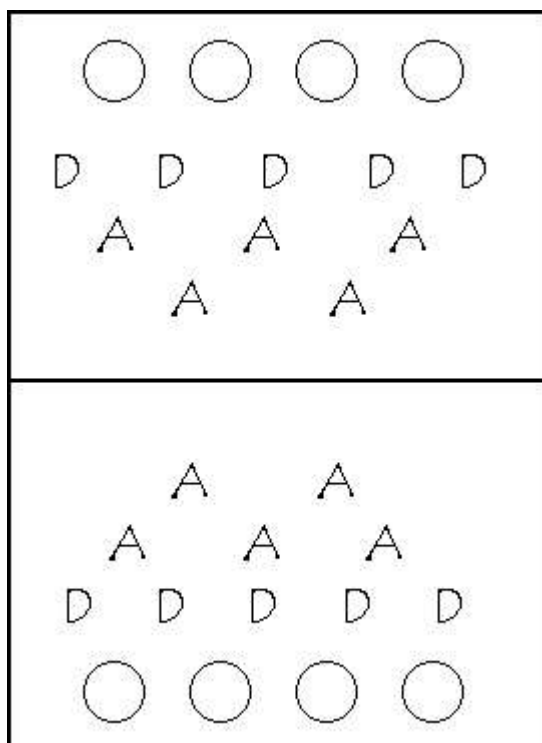
8 ballons en mousse recouverts d'une membrane (4 par équipe) et 48 cerceaux (6 par planète).

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.

Mettre un cerceau à plat par terre. En placer deux autres qui seront à

l'intérieur du premier cerceau (en bas) et qui seront accotés ensemble (en haut).

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

Placer 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 défense 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).





Échec et mat

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

- Les 2 équipes doivent préalablement être formées.
- Les rôles sont préalablement attribués dans chaque équipe:
 - 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:
 - 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:
 - 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.

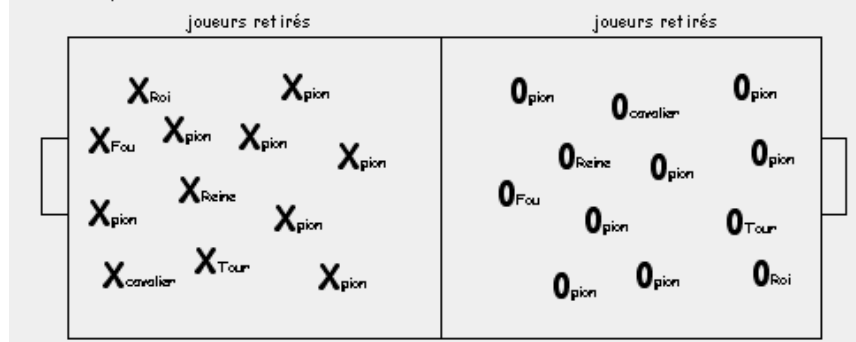
· Si un ou plusieurs joueur(s) sont touchés par le ballon sans que personne ne l'attrape, tous les joueurs atteints par le ballon sont retirés sauf le fou** (le joueur qui a lancé est cependant retiré si un fou est touché).

· 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 :



Le ballon King

Cote: 3,5 sur 5



2 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

Collège St-Patrice, Magog, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Michel Favreau en 2001

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.
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 !

La saucisse volante

École De la Seigneurie, Blainville, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Claude Raymond en 1999

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.

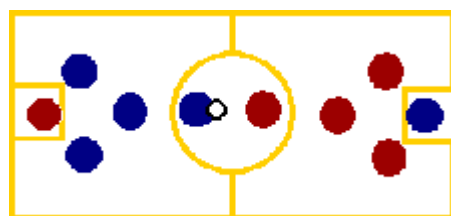
Déroulement ou règles

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.



ATTENTION AUX COLLISIONS!

Square

École De la Seigneurie, Blainville, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Claude Raymond en 1999

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

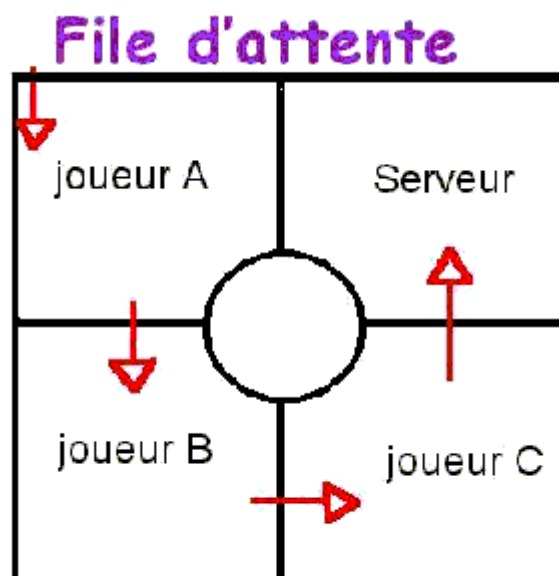
11 à 12 ans

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

École De la Seigneurie, Blainville, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Claude Raymond en 1999

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	Il faut avoir le nombre de Terriens avec un ballon et le nombre de Martiens en dossard (ex. : 5 terriens=5 ballons. 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.

Le hand-voll

École Lavoie, Saint-Eugène-de-Ladrière, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Marie-Claire Cimon en 1999

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 camp 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.

La traversée dangereuse

cycle 1

cycle 2

cycle 3



DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES

- Des ballons et des foulards

Partager la classe en deux équipes différenciées par des dossards : les coureurs et les tireurs. Les tireurs, disposés part et d'autre d'un couloir, disposent d'un ballon chacun. Les coureurs attendent le signal de départ derrière la ligne, située au bout du couloir.

TÂCHES

- des coureurs: traverser le couloir, de A à B, en évitant ballons des tireurs ;
- des tireurs: tirer sur les coureurs.

RÈGLES

- Les tireurs ne doivent pas pénétrer dans le couloir. - Ils peuvent récupérer les ballons au sol pour tirer à nouveau.
- Les tirs à la tête sont proscrits, ils ne seront pas comptabilisés.
- Les coureurs touchés ne sont pas éliminés, ils courent au passage suivant.
- Les tireurs compteront les cibles atteintes. Les points seront comptabilisés au niveau de chaque équipe.

VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION

Premier temps

Organiser trois traversées avant de changer les rôles. -Inviter les joueurs à tenter de multiples tactiques

-pour les coureurs : traverser en groupe resserré traverser par petits groupes successifs traverser en se dispersant

- pour les tireurs : tirer sans passes tirer à l'issue de passes : par-dessus le couloir, d'un même côté du couloir.

-Orienter les tirs de façon à ce que les partenaires placés de l'autre côté du passage puisse récupérer la balle et l'utiliser à nouveau (tirs orientés en oblique de A vers B).

Retenir les stratégies les plus efficaces.

Deuxième temps

Changer les conditions de jeu pour poser de nouveaux problèmes :

- raréfier les ballons

- utiliser des ballons différents

- imposer aux coureurs des traversées deux par deux,

des traversées en cascades... ;

- imposer des traversées solitaires.

- Quand le niveau de jeu est suffisant, proposer à nouveau des manches avec traversées collectives. Éliminer les enfants touchés. Poursuivre la partie jusqu'à élimination totale de l'équipe et inverser les rôles.

11 à 12 ans
extérieur

Micro Flag	
DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES	
• 35 x 100 m • 2 x 7 joueurs • 1 ballon foot américain, rubans • 2 x 15 mins	
But du jeu : porter le ballon dans la zone de but adverse	
Chaque joueur a deux rubans accrochés à sa ceinture (flags). L'équipe qui attaque a 4 tentatives pour avancer de 10 mètres (Repères sur le bord de touche) Ces 4 tentatives lui sont rendues en cas de réussite (progression de 10 m) Une tentative prend fin : - par la prise d'un des deux flags du porteur de ballon. - par la sortie du ballon ou du porteur en touche. - quand le ballon touche terre. La remise en jeu se fait à l'endroit de la faute (pour la balle à terre, à l'endroit où l'on a initié la passe). Les défenseurs sont à un mètre du lieu d'engagement. Quand le ballon est intercepté, les défenseurs peuvent contre-attaquer, cela correspond à leur première tentative. Après un point, remise en jeu au centre du terrain.	

Donjons-Dragons

Cote: 4,5 sur 5



2 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Henri-Bachand, Saint-Liboire, Québec,
CANADA

Décrit par la classe de Nancy Prévereault en 2001

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 mous

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.

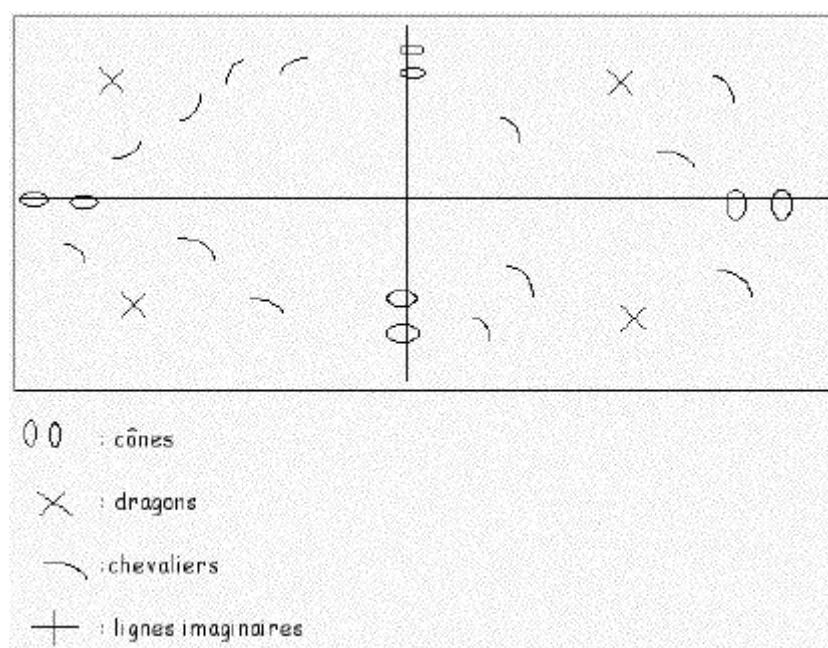
Le jeu commence au coup de sifflet de l'arbitre.

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.



Bon jeu !

Le grand tour

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 bâton de baseball (ou une raquette).
- des cônes (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 le bâton 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

Croche-décroche

Cote: 4,4 sur 5



9 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Du Cap-Soleil-Des-Loutres, Charlesbourg, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Anne Boulianne en 2001

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

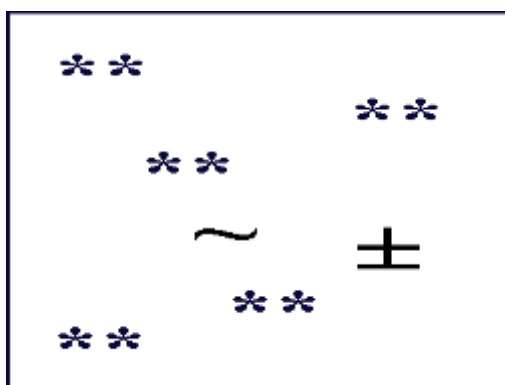
Matériel requis

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

Messagers et combattants

DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES

- De très nombreux messages : des huitièmes de feuilles de papier
- Des foulards

- Utiliser toute la cour pour organiser ce jeu.

Délimiter deux camps:

- celui des messagers où les messages sont en attente; celui des alliés où attendent les corbeilles vides.

La classe est divisée en deux équipes numériquement égales : les messagers et les combattants. Tous les messagers portent un foulard accroché à leur ceinture. Les combattants sont répartis librement sur l'aire de jeu.

TÂCHES

des messagers: transporter les messages un par un de leur camp au camp allié;

des combattants: décrocher le foulard des messagers.

Règles :

- Le messager qui se fait prendre son foulard doit donner son message au combattant, qui lui restitue son foulard.

De nouveau en jeu, il va chercher une nouvelle missive et tente de l'acheminer.

Les messagers ne peuvent être attaqués qu'à l'aller, lorsqu'ils sont porteurs de messages.

Les manches se jouent en inversant les rôles. L'équipe gagnante est celle qui a déposé le plus grand nombre de messages dans le camp allié dans un temps donné (4 mins, par exemple).

VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION

Premier temps

Laisser jouer.

N'intervenir qu'en cas de contraventions aux règles énoncées.

Donner des intentions de jeu aux enfants

aux messagers : observer le placement des combattants pour ajuster leurs déplacements, envoyer des messagers sans missive, pour faire diversion;

aux combattants coopérer pour cerner un messenger; occuper judicieusement l'espace, concentrer des joueurs près du camp allié.

Deuxième temps

Proposer de nouveaux problèmes d'adaptation aux enfants en modifiant la forme, la taille des camps; en changeant leurs emplacements respectifs - en jouant sur un espace plus vaste (les abords de l'école, le stade) de manière à ce que le camp allié ne soit pas visible de la zone de départ.

Troisième temps

jouer en pleine nature, sur un espace de plusieurs centaines de mètres : parc ou un terrain légèrement boisé.

Baby-foot géant_

Résumé :

un jeu de soccer où chacun peut jouer quelque soit son niveau - proposé par Isabelle

Matériel :

5 cordes minimum (7 permettent de délimiter les limites extérieures des zones des gardiens.) 1 ballon

Règles :

Il s'agit d'un jeu basé sur le soccer.

Les enfants sont répartis dans des zones délimitées par des cordes qu'ils n'ont pas le droit de franchir.

Ils doivent marquer des buts dans les camps adverses.

Les enfants sont répartis dans les zones.

La partie se passe comme une partie de foot normale.

Les enfants se font des passes, d'une zone à une autre, et essaient de marquer dans la zone adverse.

Les enfants ne doivent pas sortir de leur zone et donc de leur rôle.

Le rebond du ballon

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.

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.

Cote: 4,3 sur 5

Ballon brûlé



3 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Notre-Dame-Du-Rosaire, Lamarche, Québec,
CANADA

Décrit par la classe de Nancy Tremblay en 2002

Nombre de joueurs

Deux équipes équivalentes

Groupe d'âge

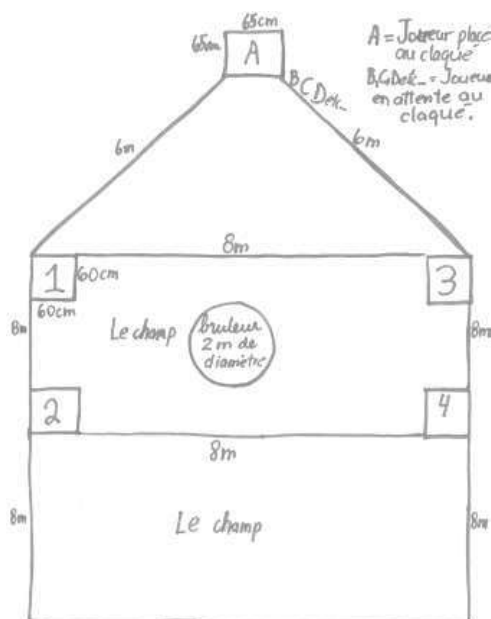
11 à 12 ans

Matériel requis

Ballon.

Terrain ou
espace de jeu

Terrain de jeu adéquat (voir plan)



Déroulement
ou règles

1- Une équipe va au claque et l'autre va à la surface de jeu défensive.

2- L'équipe au claque 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 claqué 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 claqué 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.

Ultimate frisbee

Cote: 3,1 sur 5



7 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Les Primevères, Sainte-Foy, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Martin Benoit en 2001

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.

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 soit 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.

La classe de Martin Benoit

Responsables du projet pour la classe: Dany, Mélanie et Karine.

Tennis-ball

Cote: 3,5 sur 5



8 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École primaire Ste-Lucie, Ste-Lucie, Québec,
CANADA

Décrit par la classe de Chantal Zacharie en 2000

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	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 fausse 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 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 demie 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.

Bonne partie!

Tous
gymnase

Colorette

Cote: 5,0 sur 5



1 classe a contribué à la cote de ce jeu.

Abbaye de Flône, Amay, BELGIQUE

Décrit par la classe de Jean Baron et Michelle Morsa en 2002

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	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 créée sur eux. Ceux qui ont été touchés doivent venir avec la personne du milieu et essayer de toucher les autres participants. Le gagnant est le dernier ou la dernière qui ne s'est pas fait toucher.

Ballon but

Cote: 5,0 sur 5



1 classe a contribué à la cote de ce jeu.

École Notre-Dame-des-Champs, Stoke, Québec,
CANADA

Décrit par la classe de Pascal St-Laurent en 2002

But du jeu

Lancer le ballon dans le but.

Nombre de joueurs

2 équipes de 10 à 15 joueurs chacune.

Groupe d'âge

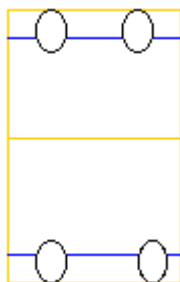
tous

Matériel requis

1 ballon et 4 bornes pour les buts.

**Terrain ou
espace de jeu**

Un gymnase



**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.



Relais déménageurs

DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES

- rectangle 15 x 20m
- des équipes de 4 ou 5

Les joueurs se numérotent de 1 à ... et se placent derrière la ligne de départ. Au signal, le n°1 fait un aller - retour. A son retour, il effectue l'aller en portant le n°2; ensemble, ils reviennent en courant. Ils repartent en portant le n°3; reviennent en courant. Les trois portent ensuite le n°4... etc. L'équipe gagnante est la première qui complète l'aller-retour tous les joueurs ensemble.

VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION

- SECURITE: les premiers essais se limitent à des porters sans courses; attention au sol.
- Se numéroté avant de donner la règle du jeu.
- Retour au point de départ en cas de lâcher.
- Inverser l'ordre des numéros.



Poules, renards, vipères

DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES

- 3 zones repérées
- 3 équipes de 8 à 10 joueurs
- dossards- foulards

Chaque équipe est dans son camp (distance d'une dizaine de mètres, au minimum, entre chacun). Les poules ont prise de vie sur les vipères. Les vipères ont prise de vie sur les renards. Les renards ont prise de vie sur les poules. On tire au sort l'équipe qui sort la première. Un joueur touché doit se rendre dans le repaire de celui qui l'a pris. Il peut être délivré par un de ses partenaires par une touche de main.

VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION

- Départ du jeu: "Les 3 tapes" ou signal...
- Peut être joué en milieu aquatique.
- Prise par foulards.

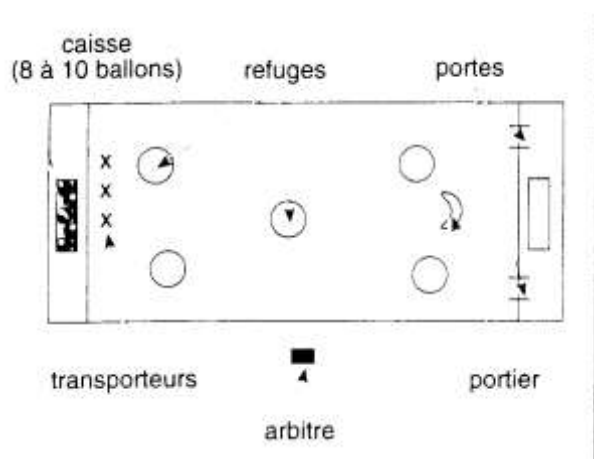
Le portier

BUT DU JEU

Transporter un maximum de ballon dans la caisse adverse, en passant par l'une des portes.

RÈGLES

- 1) Se déplacer en faisant rebondir le ballon.
- 2) Tout porteur de ballon touché par le portier reporte la balle dans son camp.
- 3) Le porteur de ballon est invulnérable dans les refuges et dans les camps.



COMPORTEMENTS OBSERVABLES ET LES INTERVENTIONS POSSIBLES

- Course avec le ballon.
 - - Reporter le ballon au départ (si une équipe a des difficultés de dribble, autoriser le déplacement libre).
- Les porteurs de ballon passent difficilement.
 - - Autoriser le non dribble.
- Les porteurs de ballon passent facilement.
 - - Mettre un 2e portier (l'arbitre devient portier, il y a auto arbitrage), et/ou supprimer les refuges.
- Avec deux portiers, chacun se place devant une porte.
 - - 1 des 2 portiers ne peut se déplacer que dans la 1ère moitié de terrain ou supprimer les portes.
- 1 ou 2 joueurs réussissent ou échouent trop souvent.
 - - Adapter la contrainte dribble ou non, refuges ou non.

VARIANTES

- Diminution du nombre de refuges.
- Conduire la balle au pied (on peut supprimer les cerceaux, l'arrêt balle sous le pied rend le porteur de ballon invulnérable).
- Transporter 1 balle à 3 dans ce cas, il suffit au départ de 3 à 5 ballons.

EFFETS RECHERCHÉS

- Augmentation des prises de risques.
- Augmentation de distance de dribble.
- Aller vers des attitudes de footballeur.
- Favoriser la coopération, aller vers des échanges (passe).

ORGANISER SA CLASSE

Dans ce type de jeu, peu d'enfants sont concernés dans une séquence de jeu. Il faut donc

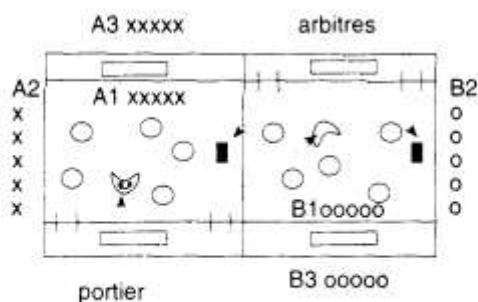
- diminuer les temps d'attente,
- augmenter les temps d'activité.

Dans un premier temps:

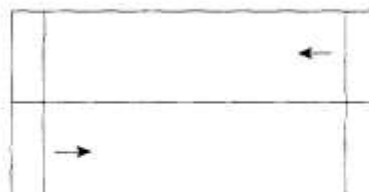
- Faire jouer un groupe, les autres regardent, pour bien comprendre le jeu.

Dans un deuxième temps:

- Partager la classe en x équipes de 5 (groupes de niveau).
- Prévoir 2 aires de jeu.



disposition plus facile pour les transporteurs



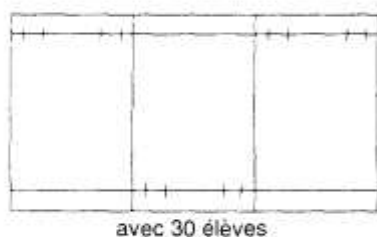
disposition plus facile pour les portiers

Selon l'effectif de la classe, il peut y avoir 4, 5, 6 équipes. Les équipes en attente peuvent avoir une tâche d'observation, chaque enfant observant un joueur:

- nombre de ballons transportés, pris
- utilisation ou non des refuges (à bon escient ou non)
- efficacité du portier (ballons pris - placement...).

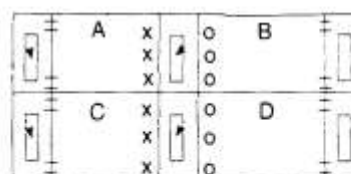
Quand la caisse A est vide ou à la fin du temps imparti (2 à 3 min): changer les rôles (A1 -> A3 -> A2 -> A1).

*** Autres organisations possibles :**



2 caisses séparées
A≠C, B≠D

1 caisse commune
A+B, C+D



avec 20 élèves

Poursuivi/poursuivant

Cote: 4,7 sur
5



3 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Bienville, Montréal, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Nathalie Lundy en 2003

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.

La forteresse

Cote: 4,4 sur 5



5 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Saint-Dominique, Trois-Rivières-Ouest, Québec,
CANADA

Décrit par la classe de Amélie Bourke et Danièle Drouin en
2002

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

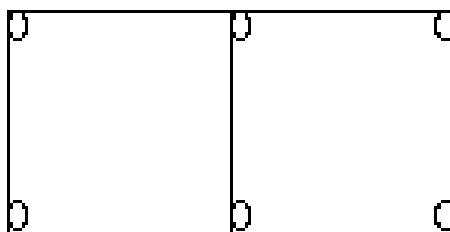
* 1 ballon

* 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...

* 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!

Chapeau-chameau

Cote: 3,5 sur 5



4 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École des Arcades, Viroflay, FRANCE

Décrit par la classe de Élie Zammit en 2004

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	Au départ, deux équipes égales en nombre se font face. Chaque joueur a un adversaire et un seul: il ne peut toucher que celui-là. 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. 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. 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 ! ". À chaque manche, on compte le nombre de joueurs touchés. Voilà. Amusez-vous bien en y jouant.

Le lévrier et le lièvre

Cote: 4,0 sur 5



3 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Constantin Negreanu, Drobeta Turnu Severin,
ROUMANIE

Décrit par la classe de Eleonora Amzoi Ecaterina Birlan en
2004

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.

Le mur prisonnier

École Lavoie, Saint-Eugène-de-Ladrière, Québec, CANADA

Décrit par la classe de Marie-Claire Cimon en 1999

But du jeu	Faire tomber les quilles de l'équipe adverse
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	Les participants se divisent en deux équipes et mettent chacune une couleur de gilet. 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. Le mur 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.

Le jeu de cartes en mouvement

À chaque coin du gymnase, affichez une carte de tâches, une carte à jouer de couleur, ainsi qu'un mouvement locomoteur correspondant. Par exemple :

- Pique = sauter sur place et toucher à ses genoux
- Cœur = sauter en faisant de grands bonds autour de bornes de circulation installées les unes près des autres
- Trèfle = sauter par-dessus les lignes dans cette section du gymnase
- Carreau = faire des pas glissés latéraux d'un bout à l'autre du gymnase

Au centre du gymnase, étalez un jeu de cartes, face au sol. Demandez aux élèves de courir autour du périmètre du gymnase pendant que la musique joue. Arrêtez la musique à différents intervalles.

Quand la musique cesse, les élèves doivent courir jusqu'au centre du gymnase, prendre une carte à jouer et courir jusqu'au coin du gymnase correspondant à la couleur de la carte choisie. Chaque élève fera ensuite le nombre d'exercices correspondant à la valeur de la carte à jouer. Par exemple, un 10 de cœur signifie que l'élève doit faire 10 fois le tour des bornes en faisant de grands bonds, ou un 2 de pique signifie qu'il doit sauter et toucher à ses genoux deux fois. Ensuite, l'élève va porter la carte à jouer au centre du gymnase, et la partie continue.

Les as peuvent compter pour un ou 11 exercices. Toutes les figures ont une valeur de 10 exercices.

L'écureuil dans un arbre

Divisez les élèves en groupes de 3, dispersés dans le gymnase : le premier de chaque groupe est l'écureuil et les 2 autres forment un arbre en se tenant les mains. L'écureuil se place au centre de l'arbre; il y a cependant un écureuil sans arbre. À votre signal, tous les écureuils doivent courir et rapidement changer d'arbre. Celui qui n'en a pas doit profiter de l'occasion pour s'en trouver un. Changez de rôle fréquemment; ainsi, les anciens écureuils deviennent parties des arbres et vice-versa.

Variantes

- Vous pouvez demander aux écureuils de transporter leur nourriture en tenant un sac de fèves dans leur main. Cela permet de mieux savoir qui sont les écureuils.
- Afin de faire courir plus d'enfants à la fois, on peut choisir d'avoir un arbre par écureuil, avec un ou deux écureuils de plus que d'arbres.

La course au hot-dog

Les élèves se dispersent sur le terrain de jeu et un élève est le « chat ». Après le signal, tous les élèves qui se font toucher deviennent une « saucisse » et doivent se coucher sur le dos. Pour le libérer, deux élèves doivent s'étendre aux côtés de la saucisse afin de représenter le pain. L'élève qui a été touché doit être au milieu, c'est-à-dire que les deux élèves qui tentent de le libérer ne peuvent pas s'étendre du même côté. Quand un pain complet l'a entourée pendant 3 secondes, la saucisse est libre.

Le « chat » ne peut rester à côté des élèves qui attendent d'être libérés.

En jouant, faites des commentaires positifs et mettez l'accent sur la maîtrise du corps pour éviter les blessures. Veillez à ce que tous les élèves soient libérés après qu'ils ont été touchés. Pendant que les élèves récupèrent, demandez-leur de vous donner leur avis sur ce jeu.

Le lapin dans son trou

Déroulement :

Les joueurs sont dispersés, par équipe de deux, sur l'aire de jeux. Les deux joueurs de chaque équipe sont face à face, ont les bras levés et se tiennent par les mains de façon à former des arches. Symboliquement chaque équipe de deux forme un arbre avec un trou en dessous. Deux joueurs ne forment pas d'arbre : ils seront le chasseur et le lapin. Au signal le chasseur se met à la poursuite du lapin, ce dernier court autour des arbres et pour éviter d'être attrapé il peut se réfugier dans un trou (s'accroupir sous une des arches formées par deux joueurs). Quand le lapin est sous une arche il se tourne le dos vers un des joueurs qui forme l'arche, celui-ci devient le lapin et l'ancien lapin forme l'arche. Lorsque le chasseur réussit à toucher le lapin, les rôles sont inversés.

Le renard

Chaque joueur accroche son foulard dans sa ceinture en arrière. Tous les joueurs s'éparpillent et essayent de voler le foulard des autres joueurs, sans se laisser prendre le sien. Le gagnant est celui qui a toujours son foulard et qui a ramassé le plus de foulards. Variante : Les joueurs sont placés en file de trois personnes et se tiennent par les épaules ou la taille. Le dernier a un foulard accroché à sa ceinture. La file se déplace au complet pour voler les foulards sans se faire prendre le sien.

Les ours et les abeilles

Le groupe de jeunes est divisé en 2. La moitié des jeunes sont les abeilles et l'autre moitié sont les ours. Les deux groupes sont placés en ligne, face à face à environ 25 pied l'un de l'autre. On place 3 ou 4 foulards en face des abeilles à environ 3 pieds des abeilles. Comme les ours aiment le miel (les foulards) ils doivent aller ramasser les foulards et les ramener sur leur côté sans se faire piquer (toucher) par les abeilles. Si une abeille court derrière un ours et le touche, l'ours est éliminé mais si l'abeille ne touche pas l'ours, l'abeille est éliminée et le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'ours ou d'abeille ou si tous les foulards sont sur le côté des ours.

Les queues de renard

Matériel: petits foulards, mouchoirs ou morceaux de tissus.

Se joue à deux ou par équipes de deux.

Chaque joueur s'accroche à la ceinture (ou à l'élastique de son pantalon) un foulard (lorsqu'on joue par équipe les foulards doivent être d'une couleur par équipe).

Puis face à face les deux renards s'observent. Au signal ils doivent tenter de prendre la queue de celui d'en face sans perdre la leur. Le gagnant est celui qui y parvient.

Une variante de ce jeu remplace les foulards par des pinces à linge. Chaque joueur porte cinq pinces à linge sur ses vêtements. Chacun doit prendre les pinces à linge de l'autre, sans se faire prendre les siennes. Le premier qui a réussi à attraper les cinq pinces a gagné.

Une autre variante de ce jeu: les renards, poules et vipères se joue à 3 équipes. Il faut un terrain avec trois endroits éloignés les uns des autres: la tanière, le poulailler et le nid, pour les renard, les poules et les vipères. Il faut aussi des foulards de 3 couleurs différentes; une pour les renards, une pour les poules, une pour les vipères.

Le reste du jeu se déroule comme ci-dessus mais là le renard doit attraper les "queues" des poules, les poules celles des vipères, les vipères celles des renards. Lorsqu'on est à la tanière, au poulailler ou au nid on est à l'abri. Ceux qui n'ont plus de "queue" sont éliminés du jeu. L'équipe qui a rapporté le plus de foulards est déclarée gagnante.

Variante de la variante : au lieu d'être éliminés les joueurs qui se sont fait prendre leur foulard peuvent aller dans leur réserve en prendre un nouveau. On indique un temps de jeu et c'est à la fin du temps de jeu que l'on compte le nombre de foulards de chaque équipe. Cette variante permet à tout le monde de jouer tout le temps.

Le tour du monde

But du jeu	Frapper le ballon avec son pied.
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	Une fois que les équipes sont formées, on installe le cylindre au centre du jeu. Les coussins, au quatre coins du jeu. 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. L'autre équipe attrape le ballon avant que la personne ne soit rendue au quatrième coussin. Si la personne échappe le ballon, elle fait moins de 4 passes et le met dans le cylindre. Fin du jeu : Quand tout le monde a frappé le ballon avec son pied.

Le prisonnier mobile

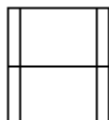
But du jeu Éliminer les adversaires et racheter ton équipe.

Nombre de joueurs 20 maximum.

Groupe d'âge tous

Matériel requis Ballon

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 revenir sur le jeu lorsque tu lances sur un joueur de l'équipe adverse et qu'il ne l'attrape pas.

Fin du jeu : Quand tous les ennemis sont éliminés, on recommence la partie.

Les multi buts

Ces jeux s'appuient sur la structure réglementaire des jeux de balle au but (soccer, handball, etc.)

Une forme de balle au but déconcertante : 2 équipes et 4 buts.

- Première variante : 2 buts opposés appartiennent à une équipe.
- Seconde variante : les 4 buts n'appartiennent à aucune équipe *a priori*.

Une forme de balle au but paradoxale : présence de 3 équipes sur le terrain.

- Première variante : chaque équipe défend son but et attaque la cible des autres équipes.

Seconde variante : les buts ne sont pas affectés (les alliances occasionnelles sont possibles).

Le tour du château

cycle 1



cycle 2



cycle 3



DESCRIPTION - CONSIGNES - TACHES

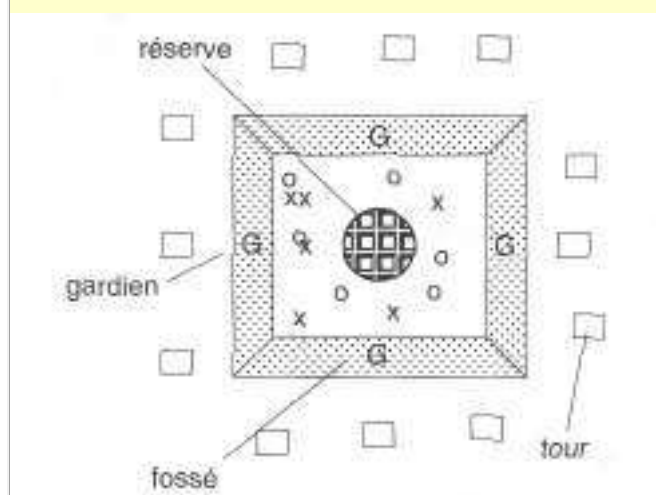
BUT DU JEU

- Abattre le plus grand nombre de tours.

RÈGLES

- Ne prendre qu'un seul objet à la fois dans la réserve.
- Ne pas aller dans le fossé du gardien.
- Ne pas aller rechercher les objets lancés à l'extérieur.
- Le gardien défend plusieurs tours (au minimum 3), chacun doit rester dans sa zone (fossé).

DISPOSITIF



- Pas de milieu spécifique.

Matériel

- Au minimum 9 tours (à distance variable d tir): quille, bouteille, cône... - Réserve d'objets (3 x nombre de joueurs) sac de gaines, balles, ballons...

Nombre de joueurs

- 5 à 10 joueurs.

VARIABLES - EVOLUTION - DEMARCHE - EVALUATION

COMPOTEMENTS OBSERVÉS	INTERVENTIONS POSSIBLES
- Des enfants prennent plusieurs objets à la fois. - Ils sortent des limites pour récupérer leur objet.	- Après plusieurs reprises de jeu, faire respecter les règles. - Augmenter le nombre d'objets ou des enfants réalimentent la réserve (jeu de 3' par ex.). -Prendre des projectiles correspondants (projectiles rouges pour tours rouges).
- Des gardiens ne gardent qu'une tour. - ils ne font pas obstacle avec leur corps.	Après plusieurs reprises, leur faire remarquer les meilleurs comportements de gardien.

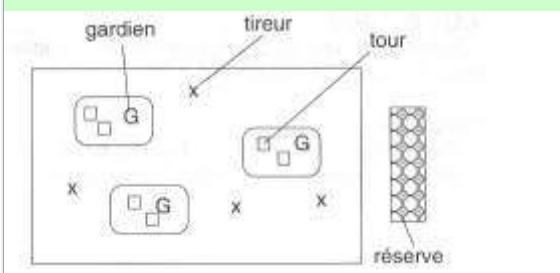
Fin du jeu si :

Plus de tours.

Plus d'objets dans la réserve.

INTERVENTIONS POSSIBLES

Autre dispositif :



Ce dispositif a pour rôle de faciliter l'action des attaquants.

Mettre la tour dans un cerceau (zone interdite pour le gardien).

La balle au but mobile

Deux équipes s'opposent. Chacune d'elle désigne un « **joueur-but** » qui va se placer dans un couloir qui lui est réservé dans le terrain adverse (ce joueur ne peut sortir du couloir).

Le but du jeu consiste pour chaque équipe à marquer plus de points que l'équipe adverse. Un point est marqué lorsque, après une passe, la balle parvient directement dans les mains du joueur but.

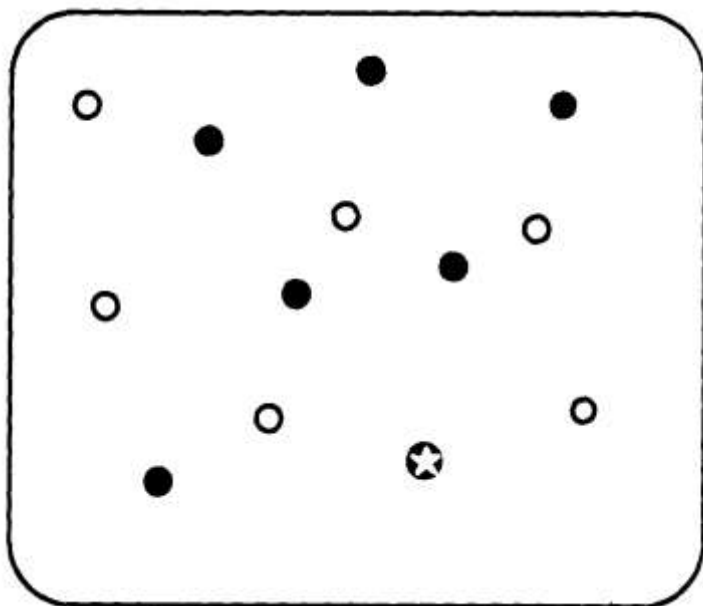
Le PB ne peut se déplacer balle en mains et le dribble est interdit. L'action volontaire ou non sur le corps de l'autre est strictement interdite.

La mise en jeu se fait par un entre-deux (les joueurs-but peuvent être conviés à cette mise en jeu avant de prendre place dans l'espace qui leur est réservé).

En cas de faute, le ballon est rendu à l'équipe non responsable (les règles sont peu nombreuses au départ du jeu ; le jeu devient le prétexte à l'élaboration de règles instituant : arrachage du ballon, temps de possession du ballon, contact entre joueurs...).

L'engagement se fait dans la zone de marque. Une passe directe au joueur-but est interdite.

La patate chaude



Mode d'organisation: Sous-groupes

Matériel: Ballon

Consignes de sécurité: Pas de contacts physiques

DÉROULEMENT

Deux équipes de six joueurs sont formées. Ils doivent essayer de se faire des passes et tous les joueurs d'une même équipe doivent toucher le ballon pour marquer un point. A chaque fois qu'un adversaire touche le ballon, le compte repart à zéro. Lorsque les joueurs ont le ballon dans les mains, ils doivent rester sur place.

Le ballon moderne

Matériel :

Terrain de handball

Un ballon

Ce jeu représente un surprenant mélange de conduites possibles, L'idée principale étant d'amener les protagonistes du jeu à s'engager en sortant du cadre de leurs automatismes.

Règlements :

Le but du jeu consiste pour les deux équipes de faire pénétrer le ballon dans le but adverse à la main ou au pied selon l'endroit d'où on tire et les modalités d'appropriation du ballon. Ainsi, quand le ballon est attrapé directement sans toucher terre, il doit être joué à la main (dans tout autre cas, il est joué au pied).

- Il est interdit de tirer au but avec le pied au-delà de la ligne des 9 m (pour des raisons de sécurité, il semble préférable d'utiliser un ballon adapté).
- L'engagement et les remises en jeu se font au pied.
- Le déplacement balle en main est limité à 2 appuis.
- La possession de la balle est limitée à 3 secondes.
- La zone des 6 m est réservée au gardien de but.
- Les contacts entre joueurs sont réglementés.

Le korfbal

2 équipes de 8 joueurs s'opposent sur un terrain de basket divisé en deux zones A et B. Chaque équipe dispose de quatre joueurs dans chaque demi terrain. Les équipes marquent des points en lançant la balle dans le panier adverse.

Modalités de jeu :

- Le ballon est joué à la main.
- Les joueurs ne peuvent marcher en possession du ballon et le dribble est interdit.
- Les attaquants et défenseurs doivent rester dans leur zone respective.
- Après 2 buts marqués, attaquants et défenseurs inversent leur rôle.
- Le PB est un joueur immobile.
- Le tir au panier est possible à la condition qu'aucun adversaire ne soit à moins d'un bras de distance (le joueur est « couvert »).
- En cas de faute, on accorde au joueur un lancer franc depuis l'endroit où la faute a été commise.

Le tchoukball

2 équipes de 9 joueurs s'opposent sur un terrain de handball. Le but de leur confrontation consiste à marquer, dans un temps donné, plus de points que l'équipe adverse. Le tireur marque 1 point en visant l'une des 2 cibles (surface de renvoi inclinée à 55 degrés) de sorte que le ballon retombe à terre dans les espaces prévus avant qu'un adversaire ne puisse s'en saisir. Il donne 1 point si il manque le cadre, fait rebondir la balle hors du terrain ou dans la zone interdite (un demi cercle de 3 m de rayon) ou est touché par la balle après le rebond sur la cible.

Règles du jeu :

- Le dribble est interdit et le déplacement ballon en mains est limité à 3 appuis (le ballon est un ballon de HB).
- L'équipe dispose d'un capital de 3 passes pour tirer au but. Aucune interception n'est possible par l'équipe adverse tant qu'une équipe maîtrise le ballon. L'objectif est donc, pour l'équipe qui défend, de se placer au mieux des interactions possibles ou probables du moment pour organiser au mieux la réception du ballon.
- Prendre contact avec le sol ou la zone interdite, échapper la balle lors d'une réception fait perdre la possession du ballon (le jeu reprend à l'endroit où la faute a été commise ; une passe doit être faite avant de tirer sur la cible).
- Il est interdit de reprendre un ballon qu'un partenaire a fait rebondir sur la cible.
- Il est interdit de gêner l'adversaire qu'il soit ou non porteur du ballon.
- Dans le cas d'un jeu à 2 cibles, il est interdit de tirer 3 fois consécutivement sur la même cible.
- L'engagement n'est pas considéré comme une passe. Il se fait à hauteur de la cible où le point a été marqué.

Les lutins et les farfadets

(variation de Noël du jeu de drapeau)

Nombre de participants : 10 à 30

Matériel : un sac ou une taie d'oreiller contenant un ballon (la hotte de jouets); une chaise (la cheminée).

Lieu : Un grand terrain rectangulaire avec une boîte d'environ 1m X 1m à une extrémité du terrain (le salon). La cheminée est dans le salon et la hotte sur la cheminée.

Équipe : deux équipes en nombre égal de participants (l'équipe des lutins contre l'équipe des farfadets). L'équipe des lutins doit désigner l'un d'entre eux comme Père Noël.

But : Les farfadets tentent de garder pour eux les cadeaux qu'ils ont dérobés au Père Noël. Les lutins tentent de récupérer les cadeaux pour qu'ils soient distribués aux enfants (en ramenant la hotte derrière leur ligne).

Déroulement :

Les farfadets sont derrière la ligne de chaque côté du salon. Ils ne peuvent ni passer derrière, ni entrer dans le salon. Les lutins sont derrière la ligne à l'autre bout du terrain. Le Père Noël est au centre du terrain. Il ne peut entrer dans le salon.

Les lutins tentent d'entrer dans le salon sans se faire toucher par les farfadets. Si un lutin est touché, il quitte le terrain jusqu'à la fin de la partie. Si le Père Noël tente de toucher aux farfadets lorsqu'ils entrent dans le terrain pour toucher aux lutins. S'il touche un farfadet, celui-ci quitte le terrain jusqu'à la fin de la partie.

Un farfadet ne peut être éliminé par le Père Noël s'il est derrière sa ligne - un lutin ne peut être éliminé par un farfadet s'il est derrière sa ligne ou dans le salon.

Un lutin qui touche à la hotte doit partir avec elle et la ramener derrière sa ligne avant de se faire toucher par un farfadet. Durant cette course, le Père Noël ne bouge pas. Pendant la partie, le Père Noël peut demander à être remplacé UNE fois par un autre lutin qui devient le Père Noël lorsqu'ils se tapent dans les mains.

Fin du jeu

- tous les lutins ont été touché par les farfadets ou un farfadet réussit à toucher au lutin qui s'est emparé de la hotte: les farfadets ont gagné
- un lutin a rapporté la hotte derrière sa ligne sans se faire toucher par un farfadet : les lutins et le Père Noël ont gagné

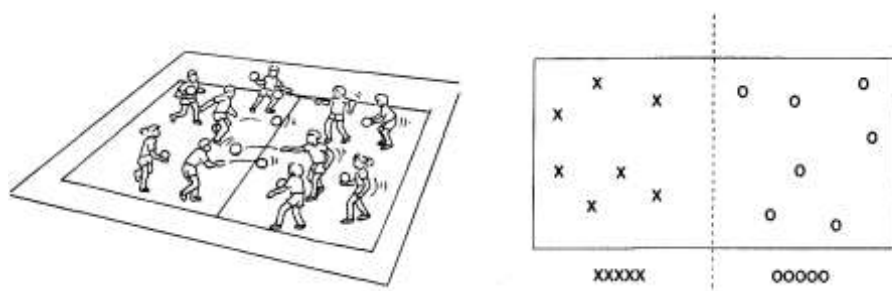
Les balles brûlantes

BUT DU JEU

Avoir, dans son camp, moins de balles que l'équipe adverse.

RÈGLES

Rester dans son camp. Au signal de fin, on arrête de lancer.



DISPOSITIF

Terrain 20x30 m ou 10 x 15 m (espace clos)

Matériel

1 ballon ou balle par enfant.

Nombre de joueurs

4 équipes: 2 jouent - 2 regardent (ou tous jouent en même temps) (jouer 3 à 4 séquences).

Durée

3mn.

COMPORTEMENTS OBSERVABLES ET LES INTERVENTIONS POSSIBLES

- Des enfants gardent la balle et regardent.
 - Rappeler les règles à la fin du jeu.
- Ils vont rechercher leur balle.
 - Intervenir, éventuellement, au niveau de l'enfant.
- Ils se disputent la balle.
 - Matérialiser la ligne médiane par barres, filet ou élastique.
- Des enfants occupent des espaces libres.
- Ils relancent vite.
- Ils visent les « trous ».
 - Valoriser ces comportements.
- Des enfants cherchent à récupérer la balle au vol.
- Ils s'organisent ensemble pour mieux occuper l'espace.
 - Valoriser ces comportements par des « oui!, bien !...
- Ils lancent de loin.
 - D'une manière générale:
 1. - Laisser se dérouler le jeu.
 2. - Intervenir au cours du jeu:
 - pour réguler des conflits
 - pour aider un enfant à réfléchir sur sa manière de faire.
 - 3.- Après le jeu:
- rappeler les règles enfreintes
 - souligner, valoriser les comportements « efficaces ».

VARIANTES

- Diminuer l'aire de jeu.
- Augmenter la longueur.
- Diminuer le nombre de ballons.
- Matérialiser la frontière (élastique - filet).
- Gros ballons.
- Petites balles.

EFFETS RECHERCHÉS

- Augmenter la vivacité des actions.
- Lancer loin.
- Interception, meilleure occupation de l'espace, organisation du groupe.
- Introduire des formes de lancer (dessus, dessous).
- Favoriser le rattraper.
- Favoriser le lancer.

Ballon stop

- Pour tous
- Se joue à plusieurs joueurs

Un des joueurs est choisi pour être le lanceur, les autres joueurs sont numérotés à partir de un et se tiennent en face du lanceur.

Le lanceur lance le ballon aussi haut que possible et crie un numéro. Le joueur dont le numéro a été crié doit attraper le ballon pendant que le lanceur et tous les autres joueurs s'éloignent en courant.

Lorsque le joueur désigné a attrapé le ballon, il crie " Stop " et tous les joueurs doivent arrêter. Le joueur qui a le ballon le lance afin de toucher un des autres joueurs. S'il réussit, le joueur touché deviendra le lanceur et s'il échoue, il sera le prochain lanceur.

Balle au fond

BUT DU JEU

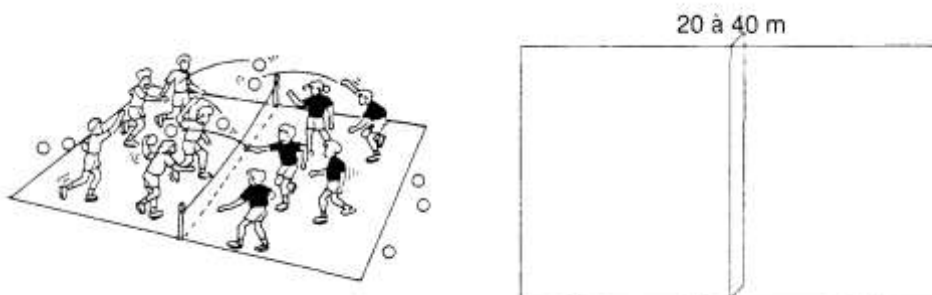
Renvoyer les balles pour leur faire franchir la ligne de fond (1 point par balle).

RÈGLES

Tout ballon qui franchit la ligne de fond est « mort », il ne peut être récupéré par les joueurs avant la fin de la manche.

Il est interdit de franchir la ligne médiane par les joueurs.

On lance par-dessus l'élastique.



Matériel

- Élastique tendu ou filet (1,50 m de haut).

Nombre de joueurs

- 3 ou 4 équipes de 6 à 8 joueurs.
- 2 à 4 ballons par équipe.

Durée

Jusqu'au dernier ballon qui franchit une ligne de fond.

NB. : L'équipe «spectatrice » peut-être utilisée pour immobiliser les ballons morts et remettre en jeu les ballons sortis latéralement.

COMPORTEMENTS OBSERVABLES ET LES INTERVENTIONS POSSIBLES

Sensiblement identiques à la balle brûlante, mais la diminution progressive du nombre de balles en jeu oblige les enfants à tenir compte des autres et à s'organiser.

- Répartition le long de la ligne de fond pour bloquer les balles puis courir avec la balle pour lancer de ligne médiane.

- Organisation en deux lignes:

- intercepteurs-passeurs
- tireurs

- Laisser s'organiser le jeu, puis interdire de courir avec la balle, ... mais laisser deux à trois pas d'élan pour permettre de lancer en puissance.

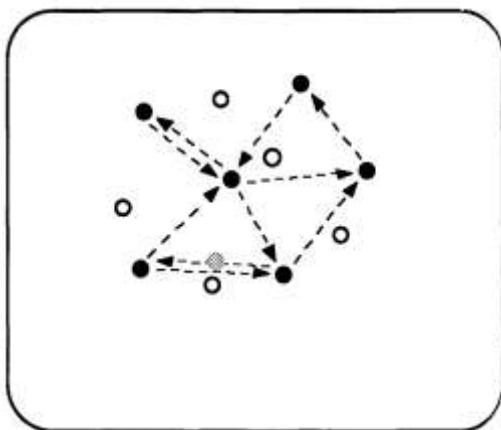
VARIANTES

- Augmenter la longueur.
- Diminuer la longueur ou élargir la base.
- Varier la taille des ballons.
- Varier la hauteur du filet ou de l'élastique, ... et demander de lancer par dessus ou par dessous (mains-pieds).
- Jouer au pied (terrain plus grand : 40 à 50 m) :
 - librement
 - en passant le ballon au-dessus ou au-dessous de l'élastique
 - l'interception de balle pouvant se faire à la main ou sans les mains.

EFFETS RECHERCHÉS

- Développer la puissance de tirs.
- Obliger une organisation défensive plus stricte.
- Plus gros il facilite le blocage.
- Plus petit il facilite le lancer.
- Modifier la façon de tirer.
- Travailler le tir avec le pied.
- Introduire des habiletés de footballeur (vers le tennis-ballon).

Les dix passes



Mode d'organisation: Dispersion

Matériel: Dossards, ballon

Consignes de sécurité: Attention aux passes cinglantes.

DÉROULEMENT

Former deux équipes de cinq ou six joueurs portant chacun un dossard. L'une des deux équipes est en possession du ballon et essaie de se faire dix passes de suite dans un temps déterminé à l'avance sans que le ballon soit intercepté par l'équipe adverse. Si elle réussit ses dix passes, l'équipe marque un point. Si le ballon est touché par l'adversaire, l'équipe repart à zéro. L'équipe gagnante est celle qui obtient le plus de points.

Variantes: Ne pas marcher avec le ballon. Les participants peuvent faire trois pas.

La balle au chasseur

PRINCIPE GÉNÉRAL DU JEU

Au départ, le chasseur essaie d'atteindre, avec une balle, n'importe lequel des autres joueurs (les lapins). Tout lapin touché devient alors son partenaire. Le nombre des chasseurs augmente ainsi sans cesse, tandis que celui des lapins diminue, et l'on peut dire que le jeu, qui commence dans la situation d'un contre tous, se termine dans celle de tous contre un.

MISE EN PLACE

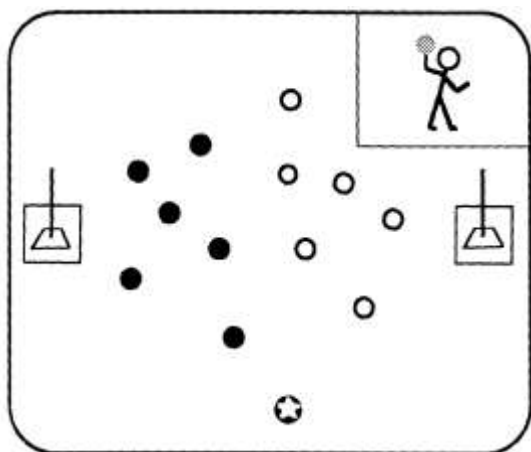
Le matériel

Une balle mousse, ou de caoutchouc, plus ou moins grosse selon l'habileté des joueurs, ou encore une balle de tennis un peu usagée, voilà des conditions simples pour jouer à « la Balle au chasseur ».

QUELQUES PRÉCISIONS COMPLÉMENTAIRES

- Les lapins ne sont pas considérés comme touchés si la balle a touché terre avant.
- Si le lapin bloque la balle, il est pris.
- Si la balle, rebondissant sur un joueur, en touche un autre, les deux sont pris.

Le ballon poteau



Mode d'organisation: en sous-groupes

Matériel: Ballon, poteaux.

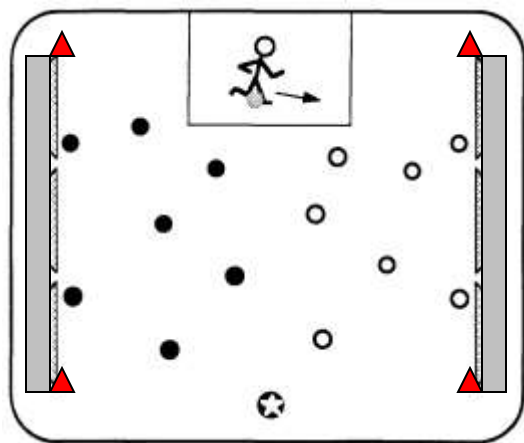
Consignes de sécurité: Pas de contacts physiques.

DÉROULEMENT:

Les participants sont divisés en équipes de sept à huit joueurs. Deux poteaux sont placés aux extrémités du terrain dans un carré de trois mètres environ. Les joueurs se disputent un ballon et essaient de le lancer sur le poteau adverse. Aucun joueur n'a le droit de pénétrer dans la zone de trois mètres de l'équipe adverse.

À chaque fois que le ballon touche le poteau de l'autre équipe, cela donne un point. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points à la fin de la période de jeu.

Le soccer à grande zone de but



Mode d'organisation: en sous-groupes

Matériel : Quatre cônes, trois ballons mous, dossards

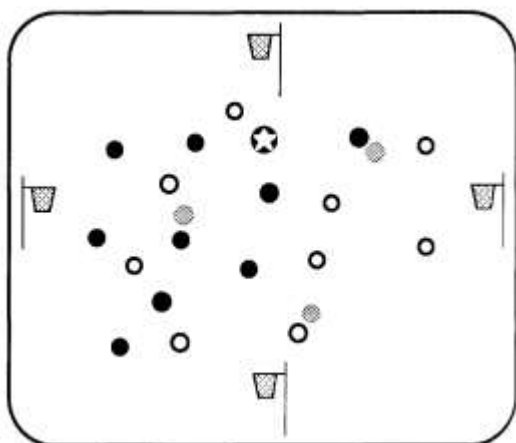
Consignes de sécurité: Garder le ballon au sol.

DÉROULEMENT:

Les participants sont divisés en deux équipes égales. Chaque équipe possède une grande zone de but située entre deux cônes que deux gardiens de buts protègent. Les deux équipes se disputent alors trois ballons. Avec l'aide de leurs pieds ou de toutes autres parties du corps, sauf les mains et les bras, ils doivent se faire des passes et essayer de lancer dans les buts adverses. Lorsqu'un but est marqué, cela donne un point à l'équipe et le jeu recommence avec un botté du gardien concerné. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points après une période de temps déterminée d'avance.

Variante : Un joueur ayant marqué un point change d'équipe

La salade du basket



Mode d'organisation: en sous-groupes

Matériel: Ballons, paniers de basket.

Consignes de sécurité: Attention aux contacts physiques.

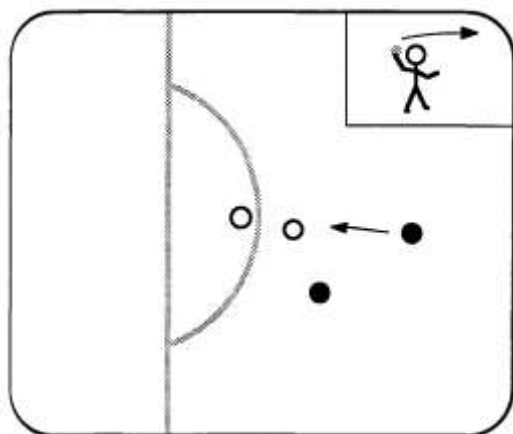
DÉROULEMENT:

Deux équipes de neuf participants chacune sont formées. Chaque équipe a deux paniers à défendre et deux paniers dans lesquels elle peut marquer. Les joueurs se disputent trois ballons et doivent respecter les règles élémentaires du basket.

L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points à la fin du temps déterminé d'avance. Il est à noter que le pointage sera très élevé à la fin de la partie.

Variante : Placer les paniers en coin.

Le démarquage au hand-ball



Mode d'organisation: en sous-groupes

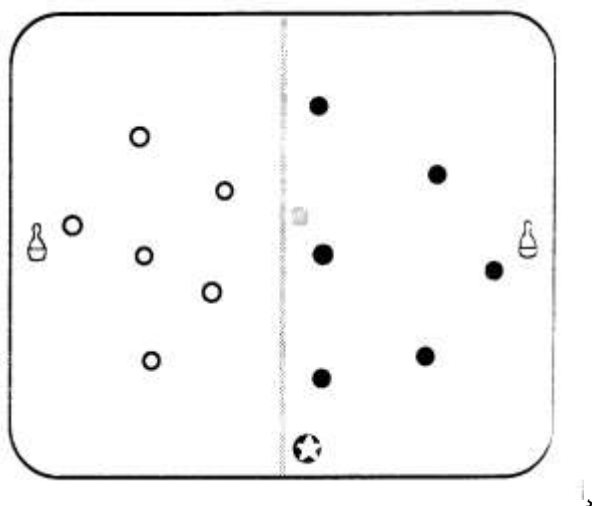
Matériel: Ballon, buts.

Consignes de sécurité: Pas de contacts physiques.

DÉROULEMENT:

Les participants sont deux par deux. Une équipe joue contre une autre. Les joueurs offensifs se font des passes afin de déjouer le défenseur et le gardien de but de l'autre équipe. Lorsqu'un point est marqué, l'équipe défensive devient offensive et vice versa. L'équipe gagnante est celle qui a compté le plus de buts après un nombre d'essais déterminé d'avance.

Le ballon quille



Mode d'organisation: en sous-groupes

Matériel: Quilles, ballon

Consignes de sécurité: Pas de contacts physiques

DÉROULEMENT

Former des équipes de sept joueurs. On place une quille à chaque extrémité du terrain. Les équipes se font des passes et tentent de s'approcher de la quille pour la faire tomber avec le ballon. Un joueur ayant le ballon ne peut pas continuer à avancer, il doit faire une passe à un coéquipier.

L'équipe gagnante est celle qui parvient à faire tomber la quille de l'adversaire le plus souvent possible dans le temps décidé d'avance.

Variante : Tous les joueurs d'une même équipe doivent toucher la balle avant de la lancer sur la quille.

Les tours du château par équipe

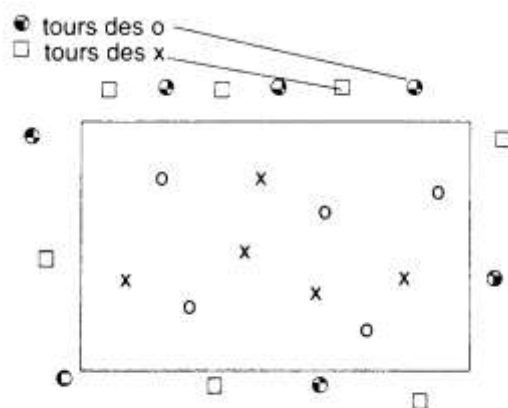
BUT DU JEU

Abattre les tours du château adverse à l'aide du ballon avant l'autre équipe.

RÈGLES

- Pas d'agression sur le porteur de balle.
- Balle à l'extérieur — balle à l'adversaire.

- 2 équipes de 5 à 7 joueurs.
- Terrain de hand.
- Maillots.
- 2 ballons en jeu.



NB. : Mettre les tours à des distances variables.

COMPOTEMENTS OBSERVABLES ET LES INTERVENTIONS POSSIBLES

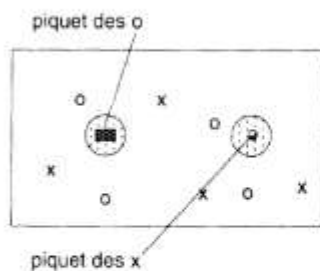
- Jeu trop individuel de la part de certains joueurs.
 - o Interdire le déplacement la balle en mains.
 - o Inciter à faire des passes.
- Joueur se fixe sur un seul ballon.
- Non porteur ne se démarque pas (reste dans un secteur).
- Joueur ne prend en compte que le rôle d'attaquant.
 - o Rappeler les rôles
 - o Si attaquant, c'est-à-dire mon équipe a la balle — se démarquer, s'approcher d'une tour.
 - o Si défenseur, c'est-à-dire mon équipe n'a pas la balle — défendre les tours.
- Chaque équipe joue avec « son ballon ».
 - o Rappeler que les 2 ballons doivent être pris en compte.

- Il ne reste qu'une seule tour pour une équipe et les défenseurs rendent le jeu impossible.
 - o Arrêter le jeu (ou voir ce qui suit).

VARIANTES

Le ballon piquet

La dernière tour est placée à l'intérieur du terrain (par ex. : cercle du basket)



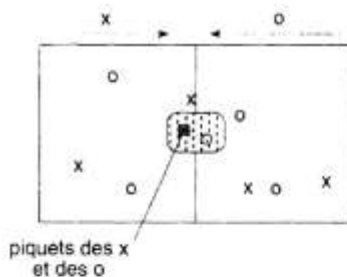
EFFETS RECHERCHÉS

Cette organisation facilite l'attaque de la tour.

Une ébauche d'organisation apparaît, répartition des tâches entre attaquants et défenseurs.

L'attaque de la forteresse

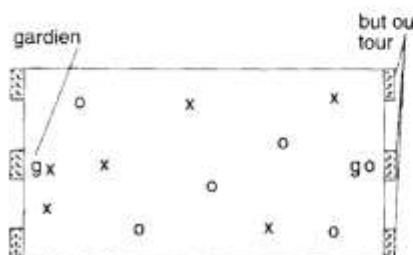
La dernière tour est placée au centre.
Les joueurs ne peuvent tirer sur la tour centrale uniquement dans le sens de la flèche.



L'attaque se trouve orientée et facilite le rôle des défenseurs.

Le multi-buts

2 équipes 1 gardien 1 ballon



Cette organisation a pour rôle de faciliter les tirs ainsi que le démarquage des joueurs tout en conservant une opposition modulée.

Variation du nombre de buts.
Mettre en place 1 ou 2 gardiens mais un de moins que de but.

L'oiseau et l'épervier

Nombre de joueurs : min. 12, max. 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. Veiller aussi à ce 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

Les enfants 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 changements de rôle sans être touché par le chat.

Les nids dans les bosquets

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 versus nombre de rapaces en jeu.

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

La balle sans fin

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.

Le chat, le chien et la souris

Un chat doit tenter d'éliminer des souris. Ces souris s'accroupissent quand elles sont touchées et ne peuvent se déplacer. Un chien doit tenter de toucher le chat pour délivrer les souris accroupies. A chaque réussite du chien, celles-ci se relèvent. Gain de la partie :

- Le chat élimine toutes les souris. Le chat élimine x souris dans un temps donné, ensuite désigner un autre chat. Variante: désigner deux chats.

La chasse aux vies

Sur un terrain de hand ou de basket, à chaque coin, quatre camps sont matérialisés par des cônes. Quatre équipes d'environ 10 joueurs 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.

La balle aux quatre camps

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 co-équipier avant qu'elle ne touche terre. L'équipe restante a gagné.

Le tennis de plage

Mise en situation

On forme deux équipes d'au plus quatre élèves chacune. Celles-ci prennent place sur un terrain de badminton avec filet. Après un tirage au sort, un joueur lance un ballon de plage au-dessus du filet pour qu'il tombe dans le camp adverse autant que possible sans être attrapé. Si le ballon touche le sol, un point est marqué. Si le ballon est attrapé, le point va à l'autre équipe. Le joueur qui attrape ou récupère le ballon doit ensuite le relancer *de l'endroit où il en a pris possession*. Note: Cette activité permet aussi de travailler la réception d'objets avec un léger déplacement

Matériel requis

	1 ballon de plage;
	1 terrain de badminton;
	1 filet de badminton avec poteaux.

Le gardien rapide

Mise en situation

Deux buts de hockey cosom sont placés dos à dos au centre d'un carré de 7 à 8 mètres de côtés. Un élève est désigné gardien des deux buts à la fois et prend donc place à l'intérieur de ce carré. Les autres élèves sont autour du carré, l'un d'entre eux tenant un ballon mousse dans ses mains. Les partenaires tentent de marquer dans l'un ou l'autre des deux buts en lançant le ballon. Il est permis de passer à un partenaire mais non de se déplacer avec le ballon dans ses mains. Après trois buts marqués contre un élève, l'auteur du troisième but devient le gardien. Cette activité implique pour le *tireur* que le lancer se fasse avec force et précision, ce qui est aussi vrai dans le cas d'une passe. Inévitablement, le *gardien* devra se concentrer sur sa vitesse de déplacement, sur l'attraper ou, à tout le moins, sur le blocage des lancers.

Matériel requis

	1 ballon mousse;
	2 buts de hockey cosom;
	1 carré de 7 à 8 mètres de côtés tracé au sol.

Tous
extérieur

Le voleur de pierres

Cote: 5,0 sur 5



1 classe a contribué à la cote de ce jeu.

École L'Aubépine, La Roche sur Yon, FRANCE

Décrit par la classe de Damien Ducept en 1999

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

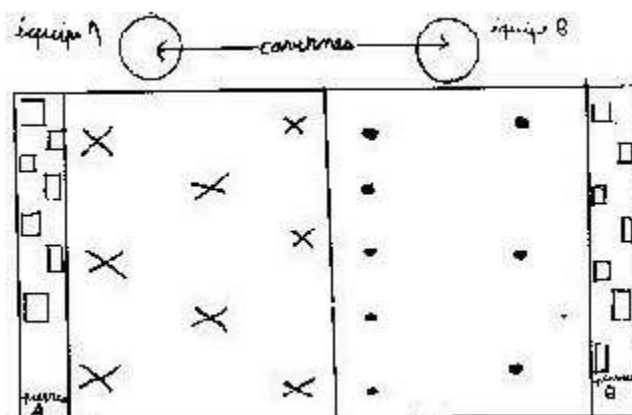
tous

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 béret ballon

Cote: 5,0 sur 5



1 classe a contribué à la cote de ce jeu.

École L'Aubépine, La roche sur Yon, FRANCE

Décrit par la classe de Damien Ducept en 1999

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 cônes 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, a 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.

La brique de feu

Cote: 4,0 sur 5



1 classe a contribué à la cote de ce jeu.

Abbaye de Flône, Amay, BELGIQUE

Décrit par la classe de Jean Baron et Annette Verwimp en 2002

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

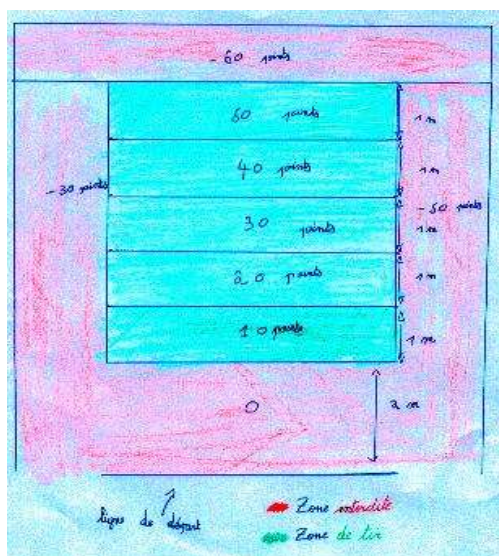
Une craie pour tracer le terrain.

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

Poule et 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 voleurs de pierres précieuses

Cote: 3,0 sur 5



2 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Henri-Bachand, Saint-Liboire, Québec, CANADA
Décrit par la classe de Julie Desautels en 2002

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

- * 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

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 jeu
4. 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.

Cote: 4,5 sur 5

Le suspect



11 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École Guillaume-Mathieu, Charlesbourg, Québec,
CANADA

Décrit par la classe de Isabelle Goulet en 2000

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.

Le Boula-Boula

Cote: 5,0 sur 5



2 classes ont contribué à la cote de ce jeu.

École St-Louis-De-Gonzague, Montréal, Québec,
CANADA

Décrit par la classe de Gilbert Thuly en 2003

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	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 zombis 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.

Les courses

La course consiste à partir ensemble (de 2 à des milliers de participants) d'un point donné pour arriver le premier à un autre point donné.

On peut faire la course assis, en courant, en marchant, à cloche-pied, en "canard" (accroupi). On peut aussi agrémenter (ou compliquer) la course à l'aide de divers objets.

- **La course assis** À deux ou en équipe. On est assis sur la ligne de départ et au top départ on se lance dans la folle course en restant assis!! Les jambes bien tendues en avant! Avec la force de vos bras soulevez-vous et avancez! Vitel!! plus vite pour gagner!! (attention à ne pas s'être tout de blanc vêtu pour aller jouer à cette course sur l'herbe vertel!!). Le premier dont les pieds touchent la ligne d'arrivée est déclaré gagnant! variante: le gagnant sera celui qui sera revenu le premier, en arrière, et toujours assis, sur la ligne de départ.
- **La course en crabe** Former deux équipes qui se mettent en file indienne. Elles doivent avoir le même nombre de joueurs. Se mettre à quatre pattes. Marcher comme un crabe sur le côté. Faire "courir" deux joueurs à la fois jusqu'au but qui reviennent toucher le joueur suivant. L'équipe qui termine la course la première est la gagnante.
- **course en sacs** Jeu traditionnel pour lequel il faut pouvoir se procurer de grands sacs en toile (sac de pomme de terres par exemple) ou de grands sacs poubelles solides. La course consiste à arriver le premier sur la ligne d'arrivée en sautant à l'intérieur de son sac que l'on retient avec les mains.
- **course à deux** Avec une petite corde on s'attache à son partenaire soit par le bras, soit par la cheville. L'équipe qui arrive la première gagne. **Attention à ne pas trop serrer les cordes**, il vaut mieux une corde qui se détache en cours de course qu'une mauvaise circulation du sang!!

- **course en relais** Course en équipe, il faut un "relais" qui peut être soit un bâton, soit une balle, soit encore n'importe quel objet facilement préhensible. Il s'agit pour les premiers concurrents de partir jusqu'à un point donné et de revenir passer le relais aux membres suivants de leur équipe respective. Les seconds concurrents feront de même. L'équipe qui a terminé la première gagne. Lorsque le relais tombe à terre on peut ajouter une pénalité de quelques secondes

Les trois camps

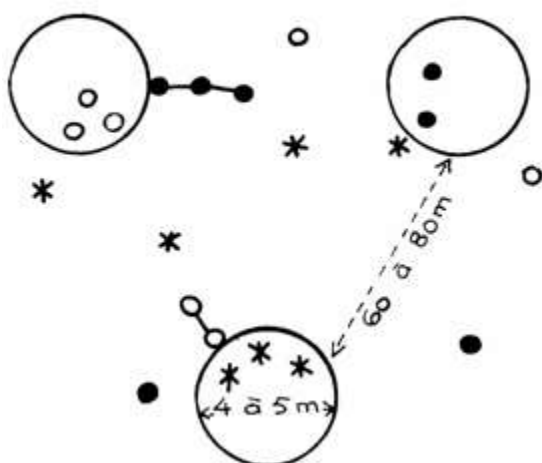
PRINCIPE GÉNÉRAL

Trois équipes s'affrontent de façon circulaire, chacune d'elles a prise sur la seconde et est vulnérable vis-à-vis de la troisième. Les membres de chaque équipe peuvent se réfugier dans leur camp, inviolable. Les prises se font par simple toucher. Un joueur qui a pris un adversaire doit l'accompagner dans son camp et ne peut être touché à son tour pendant ce trajet. Formant la « chaîne » à partir du camp de leurs ravisseurs, les prisonniers peuvent être délivrés par leurs partenaires, également par toucher simple. Chaque équipe menace donc une équipe menaçant l'équipe qui la menace. L'adversaire que je fais prisonnier est donc en réalité celui qui pourrait me protéger ! Comment s'en sortir ?

MISE EN PLACE

Le matériel

Le jeu ne nécessite aucun accessoire. Compte tenu de la structure relationnelle de la rencontre, il est simplement recommandé de prévoir trois lots de foulards aux couleurs différentes qui permettront de distinguer clairement l'appartenance de chaque joueur à l'un des trois camps.



Le terrain

Trois camps sont disposés en triangle, approximativement équilatéral. Chaque camp, bien délimité, assez grand (un diamètre de 4 à 5 mètres, s'il s'agit d'un cercle par exemple), est tracé sur le sol, éventuellement à l'aide d'objets trouvés sur place (branchettes, aiguilles de pin, petits cailloux, mousse...). Les refuges doivent être à une distance suffisante afin de permettre un jeu stratégique assez délié qui ne se réduise pas à une pure course de vitesse on peut par exemple envisager une distance inter camps de 60 à 80 mètres pour commencer le jeu. Quelques buissons, de petites éminences, des arbustes ou des arbres ne nuisent en rien au jeu, au contraire. Il faut simplement que la course rapide soit possible sans danger venant de l'environnement. Il n'est pas nécessaire de délimiter le terrain.

Pour former les équipes, les participants se mettent d'accord sur une procédure de répartition des joueurs. Il est classique de désigner ces trois équipes du nom de trois

animaux qui se dominant en circuit ; par exemple les Renards qui dévorent les Poules, elles-mêmes capables de tuer les Vipères qui, à leur tour, paralysent les Renards. Les équipes constituées se dirigent, après accord, vers les trois directions retenues afin de tracer leur refuge. Lorsque les trois camps sont délimités selon les conventions adoptées, le signal de départ est donné. Les joueurs se concertent puis certains commencent à s'aventurer dans les espaces vulnérables.

RAPPEL ET REMARQUES COMPLÉMENTAIRES

- La prise et la délivrance s'effectuent par simple touche.
- A l'intérieur de son camp, tout joueur est invulnérable. Aucun participant n'a le droit de traverser un camp adverse.
- Quand un joueur a capturé un adversaire, il le conduit dans son camp en le tenant par le bras au cours de ce trajet, il ne peut pas être pris, mais ne peut pas prendre non plus (on ne peut donc capturer qu'un adversaire à la fois).
- Un joueur délivre toute la chaîne des prisonniers d'un seul coup, par simple touche du joueur d'extrémité. Le délivreur, qui reste en jeu, peut être éventuellement touché à son tour.
- Les joueurs délivrés rejoignent leur camp directement, en tenant leur foulard dans leur main levée pour que les autres joueurs sachent qu'ils sont provisoirement hors jeu.

Jeux aquatiques

Feu rouge, feu vert

DUREE

indéterminée

NOMBRE

4 ou plus

AGE

6 ans et plus

MATERIEL

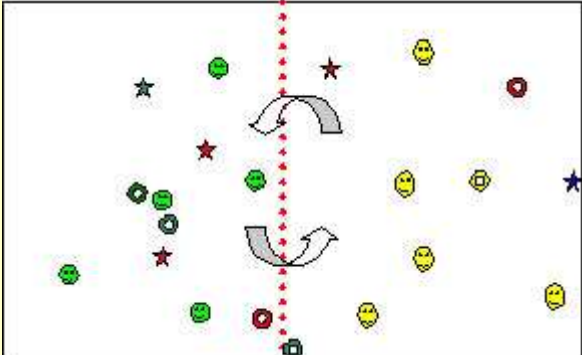
aucun, une piscine

DESCRIPTION

Les participants s'alignent d'un côté d'une zone déterminée. L'un des joueurs, le chat, se tient de l'autre côté de la zone face aux autres joueurs. De temps à autre, les yeux fermés, il dit «feu vert» et plonge dans l'eau. À ce signal, les autres joueurs tentent d'avancer vers l'autre côté de la zone. À n'importe quel moment, le chat peut remonter à la surface, les yeux ouverts et crier «feu rouge». Tous les joueurs pris à se déplacer encore sont pénalisés (ils doivent normalement retourner à la ligne de départ). La planche et le glissement ne sont pas considérés comme des mouvements. Le premier joueur qui réussit à atteindre l'autre côté de la piscine (ou toute autre limite) est le gagnant et devient le chat.

Les coquillages brûlants

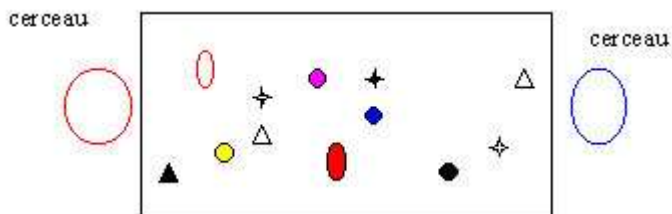


But Avoir dans son camp, à la fin du temps limite, moins de coquillages (objets flottants) que l'équipe adverse.	Savoirs à enseigner Se déplacer. Nager sur place.
Aménagement Grande surface séparée en 2 parties égales par une ligne d'eau. Plus d'objets que de joueurs.	Comportements attendus Répartition des enfants dans la zone. Nage efficace avec les membres inférieurs en sustentation. Déplacements avec objets.
Matériel Objets flottants divers et variés : pains, pull boy, balles, anneaux, ... 	Variantes Utiliser des objets plus volumineux Varier la profondeur : PP, MP, GP Interdire les passes Interdire les déplacements et privilégier les passes Sans accrochage au bord
Consignes Au signal sonore, envoyer par dessus la ligne d'eau centrale, tous les coquillages (objets) arrivés dans son camp. L'accrochage au mur est autorisé. On peut se déplacer avec les objets mais un seul objet par joueur à la fois.	Critères de réussite Chacun doit lancer au moins un objet Avoir le moins de coquillages au signal de fin.

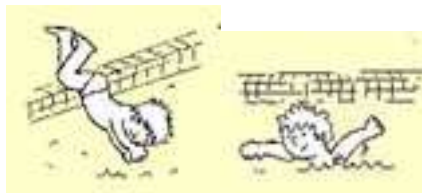
Les déménageurs aquatiques

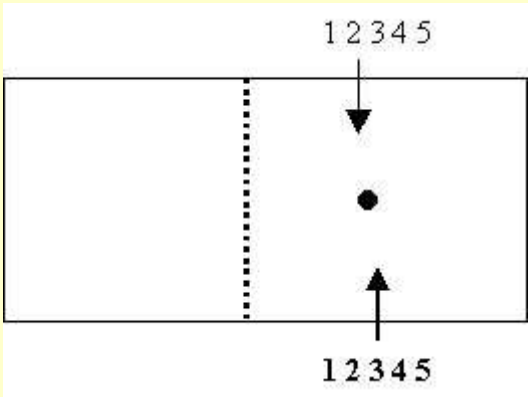


But Pour chaque équipe transporter le plus d'objets possible du camp adverse vers son camp en un temps donné.	Savoirs à enseigner Se déplacer rapidement dans l'eau
Aménagement Petit bain, moyen bain suivant le niveau des enfants.	Comportements attendus - Quitter le bord. - Oser traverser le bassin. - Sentir la résistance de l'eau. - Accepter les déséquilibres.
Matériel Deux caisses (ou tapis), objets en quantité suffisante. Un signal sonore.	Variantes - Pour faciliter les déplacements on peut utiliser un chemin de halage à l'aller et mettre des objets flottants au retour (planches...) - Si on souhaite favoriser les allongements sur l'eau en se déplaçant par les pieds, les objets à rapporter seront des planches. - Les déplacements peuvent se faire : sur le ventre, sur le dos voire inversés entre l'aller et le retour. - Imposer un mode de déplacement (en courant dans l'eau ...) - Aller vers des profondeurs de plus en plus grandes.
Consignes Chaque joueur quitte son camp, va chercher <u>un</u> objet dans la caisse adverse et le ramène dans la sienne.	Critères de réussite - Pour chaque joueur, ramener au moins un objet. - Pour l'équipe : avoir plus d'objets que l'autre équipe à la fin du temps prévu.



Le béret aquatique



But Se saisir du béret avant l'autre et le ramener dans son camp sans se faire toucher.	Savoirs à enseigner Réagir à un signal donné. Entrer dans l'eau. Se déplacer vite. Nager rapidement (profondeur plus importante)
Aménagement Largeur de bassin. Du petit vers le moyen bassin. Effectif de 8 à 12 Ligne d'eau pour sécurité	Comportements attendus Oser quitter le bord. Sentir la résistance de l'eau. Accepter les déséquilibres. Accepter d'être éclaboussé par un autre. Sauter dans l'eau.
Matériel Objets flottants 	Variantes Au début, on peut aller toucher le premier un fanion flottant sans le ramener. Départ dans l'eau, on touche le bord. Départ du bord : sauter, plonger. Varier la profondeur : aller vers la perte des appuis plantaires.
Consignes A l'appel de leur numéro (ou de leur signe), les deux joueurs appelés s'approchent du béret et s'efforcent de le ramener dans leur camp sans se faire toucher par l'autre.	Critères de réussite Ramener le béret dans son camp. Toucher un adversaire porteur du béret. Gains de l'équipe possible.

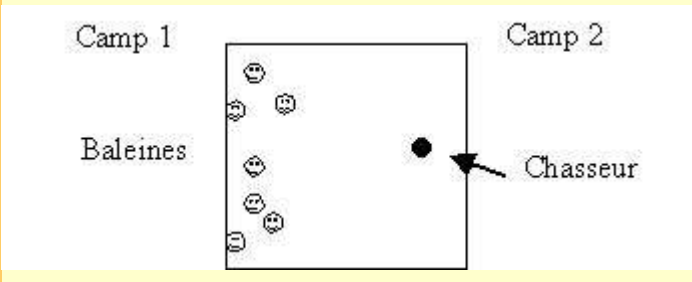
L'horloge aquatique



But Pour les joueurs au chronomètre : recevoir et passer un ballon Pour les nageurs : nager le plus vite possible en relais	Savoirs à enseigner Se laisser flotter sur place Nager vite
Aménagement Le chronomètre : une équipe de 5 ou 6 joueurs est placée en cercle (repères au sol ou sous l'eau) et fait tourner un ballon. Les relayeurs : une autre équipe (à égalité numérique) va effectuer à la nage, un relais en tournant autour du cercle.	Comportements attendus Pour les chronométrateurs : se laisser flotter avec le matériel de flottaison et être disponible pour recevoir et passer le ballon dans de bonnes conditions. Pour les relayeurs : savoir entrer dans l'eau (départ plongé souhaité) et nager le plus vite possible sur un parcours défini.
Matériel Ballon, objets pour repères sous l'eau. Le jeu peut s'effectuer en moyenne ou grande profondeur. Si les enfants n'ont pas pied, les "chronométrateurs" doivent être munis de matériel de flottaison. Les "relayeurs" ont le choix (avec ou sans matériel).	Variantes Modifier le diamètre du cercle. Varier le nombre de joueurs. Les relayeurs peuvent effectuer leur parcours avec un ballon et le transmettre comme témoin au joueur suivant. Les nageurs peuvent slalomer entre les passeurs. Le style de nage des relayeurs peut être imposé. A l'inverse, les enfants les moins à l'aise peuvent être munis de matériel de flottaison.
Consignes Pour les joueurs au chronomètre : faire un maximum de passes et compter les tours. Pour les relayeurs : partir du bord ou plonger à l'arrivée du joueur précédent pour aller contourner, en nage libre, le cercle le plus vite possible.	Critères de réussite Être l'équipe qui a réalisé le moins de temps (compté par l'équipe adverse en nombre de tours) pour tourner autour du cercle.

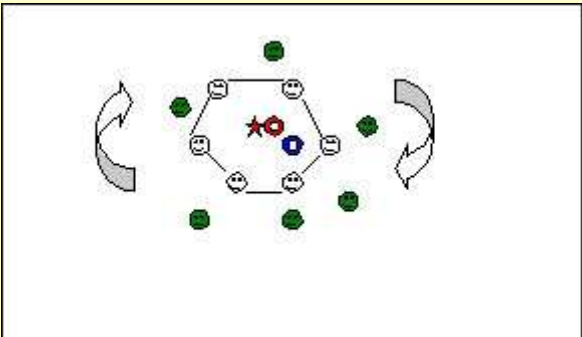
La chasse à la baleine



But Pour le chasseur : toucher un maximum de baleines. Pour les baleines : effectuer une traversée (largeur) d'un camp à l'autre sans être touché.	Savoirs à enseigner Se propulser vite. Changer de direction.
Aménagement Un chasseur pour 8 baleines au départ. Les enfants peuvent utiliser du matériel : frites, palmes, ceintures ...)	Comportements attendus Le départ des baleines s'effectue par un plongeon ou un saut loin du bord. Le chasseur se déplace rapidement vers les baleines qu'il veut toucher. Les baleines savent changer de direction pour éviter de se faire prendre.
Matériel Frites, ceintures, palmes. 	Variantes Départ sauté ou plongé obligatoire en GP. Jeu en petite profondeur, moyenne profondeur ou grande profondeur suivant le niveau d'habileté des enfants. Possibilité de s'immerger pour ne pas être touché. Utilisation de matériel (ceinture, frites, palmes ...) pour les baleines ou pour les chasseurs.
Consignes Au signal "baleines, sortez !" donné par le chasseur, toutes les baleines quittent leur camp pour rejoindre l'autre côté du bassin sans être touchées. Un enfant touché s'immobilise le long du bord attendant que tous aient traversé. Il devient chasseur lors de la traversée suivante.	Critères de réussite Pour le chasseur : toucher le plus possible de baleines. Pour les baleines : être le dernier à ne pas être touché.

Les lapins et les carottes



But Pour les joueurs en blanc, aller chercher un objet dans la ronde le plus vite possible.	Savoirs à enseigner S'allonger sous l'eau et s'immerger Ouvrir les yeux sous l'eau.
Aménagement En petite profondeur. Les enfants forment deux rondes. Objets immergés à l'intérieur de la ronde.	Comportements attendus Passage entre les jambes de son camarade en position allongée. Ouvrir les yeux sous l'eau pour repérer les objets.
Matériel Objets immergés. 	Variantes Ne pas passer entre les jambes. Augmenter la profondeur. (on peut prévoir les deux jeux en profondeurs différentes pour répondre aux groupes de niveaux) On peut sélectionner, préciser les objets à ramener pour obliger à regarder sous l'eau : les objets verts, les ronds, ... (Aide du masque)
Consignes Les joueurs (○) au signal (ou comptine), font le tour de la ronde (○), passent entre les jambes écartées de leur camarade et vont chercher un objet immergé et le montent hors de l'eau. A chaque fois, on change de rôle. NB : Il y a un objet de moins que de joueur !	Critères de réussite Récupérer un objet, étant donné qu'il y a un objet de moins que le nombre de concurrents. On compte les points de son partenaire. Un point par objet ramené.

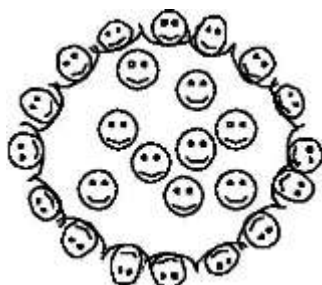
Le filet pêcheur

Les pêcheurs sont disposés en cercles. Ils se donnent la main et écartent les jambes.

Les poissons sont au centre du cercle et doivent pour s'échapper du filet constitué par les pêcheurs passer soit entre les jambes, soit sous les bras.

En modifiant la profondeur, on pourra emmener les enfants à s'immerger de plus en plus. On commencera par une profondeur à laquelle les enfants pourront avoir la possibilité de s'échapper en s'immergeant partiellement, puis Progressivement on pourra augmenter la profondeur.

Mise en place :



Brancardage

A plusieurs, un enfant se place sur un tapis, les autres doivent le transporter d'un point à un autre.

On peut organiser des courses.

On peut remplacer l'enfant sur le tapis par un mannequin vide. On laissera les enfants rechercher les différentes organisations possibles, mais il faudra favoriser le remorquage type sauvetage.

La chasse au trésor

Le jeu consiste à rapporter en un temps limité le plus d'objets possibles (trésor).

Pour les plus petits, on placera les objets (flottants) constituant le trésor à l'intérieur d'un cerceau ou sur un tapis (dans le petit bain).

On pourra ensuite augmenter la difficulté en plaçant les objets au fond de la piscine. Pour les plus grands, on pourra utiliser le grand bain.

Le rodéo

Chaque enfant dispose d'une planche ou de tout autre objet flottant.

Il doit essayer pour les plus petits de s'équilibrer sur celui-ci. On peut organiser des concours (celui qui reste le plus longtemps en équilibre).

Pour les plus grands on peut organiser des courses sur des distances assez courtes.

Suivant le niveau des enfants, on travaille en eau plus ou moins profonde. La position à rechercher est à cheval sur l'objet.

L'horloge

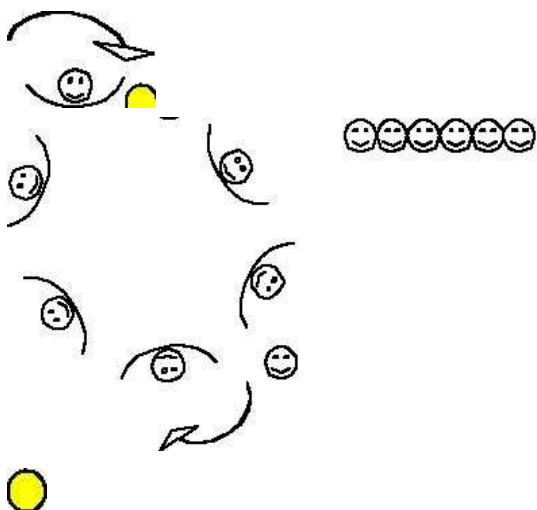
Partager les enfants en deux équipes.

L'une est disposée en cercle. Les enfants doivent faire un maximum de passes dans un sens de rotation donné. L'autre doit effectuer un relais en faisant le tour du cercle. Lorsque le relais est terminé, les équipes échangent leur rôle.

On compte le nombre de passes effectuées pour déterminer l'équipe gagnante.

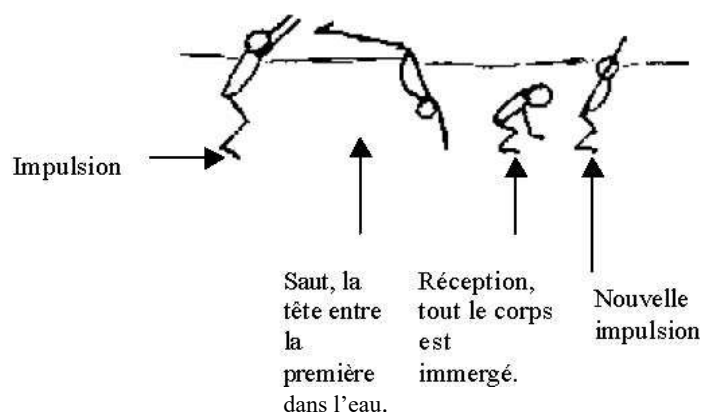
Suivant le niveau des enfants, on peut :

- . Augmenter la profondeur
- . Agrandir le cercle
- . Donner un ballon à l'équipe qui se déplace
- . Imposer un type de déplacement.



Lapin / dauphin

À organiser sous la forme d'une course ou d'un relais. L'enfant doit avoir de l'eau jusqu'aux épaules. Le déplacement imposé est le saut de lapin. Il faudra avant que les enfants réalisent le mouvement sur le bord de la piscine.



D'île en île

Des planches, frites ou autres objets flottants (îles) sont disposés dans une zone où les enfants n'ont pas pied. Chaque enfant est accroché à une « île ».

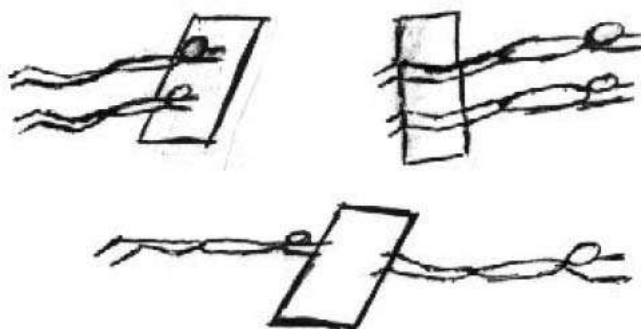
Au signal du maître, ils doivent changer d'îles. Lorsque les enfants commencent à avoir suffisamment d'assurance, on peut modifier à la façon des chaises musicales.

L'adulte doit conserver près de lui quelques « îles de sauvetages » à lancer aux enfants en difficultés.

Nageur double

Par équipe de deux, les enfants ont à leur disposition un tapis ou une planche. Ils doivent se déplacer en utilisant le matériel et en coordonnant leur action motrice. On peut faire rechercher différentes méthodes ou modes d'organisation, par la suite, on peut proposer des courses.

Quelques exemples d'organisation :

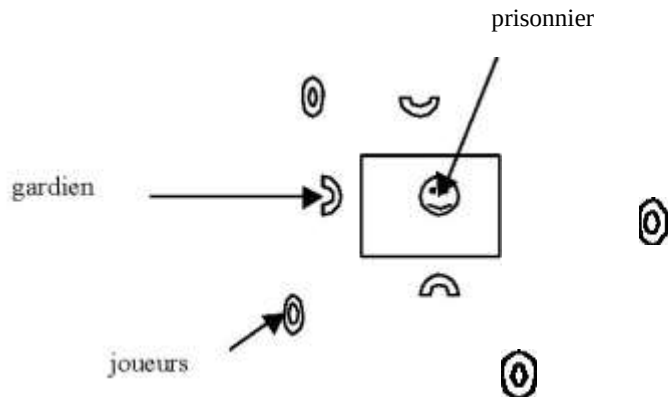


Délivrons le prisonnier

Un prisonnier est placé sur un tapis. Des gardiens empêchent l'approche. Les autres joueurs essaient de libérer le prisonnier en lui touchant la main. On peut faire varier la profondeur du bassin en fonction du niveau des groupes.

Lorsque l'on joue en eau profonde, les parties doivent être courtes.

Organisation :



Références

Collectif AEEPS. (1994). *Le guide de l'enseignant : tome 2*. Paris : Revue EPS.

Commission Scolaire Régionale de Chambly, la Fédération du Sport Scolaire au Québec et la Régie de la Sécurité dans les Sports du Québec. (1989). *Guide de sécurité et de prévention en activité physique*.

Guillemard, G. (1990). *Aux quatre coins des jeux*. Normandie : Du scarabée.

Lignes directrices sur la sécurité en éducation physique - Programme d'études au primaire 2002 - Nouveau-Brunswick.

McLean, E. (1989). *Guide thématique des jeux et activités physiques à l'intention des intervenants auprès de population d'âge scolaire*. Boucherville : Vézina Éditeur.

Les scouts de l'Estrie

<http://callisto.si.usherb.ca/~amoreau/resscout.htm>

Le grand recueil des jeux des cours d'école

<http://www.cslaval.qc.ca/prof-inet/anim/rec-jeux/index.htm>

Momes.net

<http://www.momes.net>

Planet'anim

<http://www.planetanim.com>

La bande sportive

<http://www.bandesportive.com>

Et des sites personnels suivants :

<http://membres.lycos.fr/valhoule/jagua.html>

<http://perso.wanadoo.fr/guy.maconi>