

**Direction des services départementaux de l'Education Nationale
Rhône**

RECUEIL

DE

JEUX TRADITIONNELS

ET DE

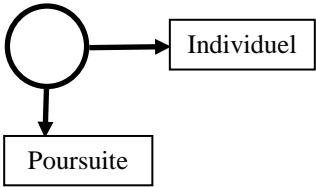
JEUX COLLECTIFS

A partir de documents archivés manuscrits, mis au propre
par Madame Anne Marie BINET et Monsieur Serge LINGELSER
Mars 2012

LISTE DES JEUX

1ère étape	2ère étape	3ème étape
1 - J'accroche, je décroche	19 - Ballon rapide	31 - Les barres
2 - Pile ou face	20 - La course des ballons	32 - Esquive ballon par équipe
3 - Les trois tapes	21 - Le ballon château	33 - Ballon prisonnier
4 - Jeux de chats	22 - Le touche ballon	34 - Tennis ballon
5 - Minuit dans la bergerie	23 - Lance et tourne vite	35 - Balle aux chasseurs par équipe
6 - Relais divers	24a - La chasse à courre	36 - Passe à dix
7 - Le cercle honteux	24b - Ballon couloir	37 - Ballon piquet
8 - Vidons la caisse	24c - Esquive ballon au carré	38 - Joueur but
9 - Le béret	25 - La petite thèque	39 - Calebasse
10 - Les lapins dans la clairière	26 - La balle assise	40a - Handball
11 - Course poursuite surprise	27 - Le gagne terrain	40b - Football
12 - Le loup et l'agneau	28 - Gendarmes et voleurs	
13 - Les sorciers	29 - Poules, renards vipères	
14 - L'épervier	30 - Le drapeau	
15 - Ballon chassé		
16 - Balle aux chasseurs		
17 - Les balles brûlantes		
18 - Les Esquives ballon en cercle		

J'ACCROCHE JE DECROCHE



1

Nombre de joueurs : groupes de 8 à 12	Matériel : néant
--	-------------------------

BUT DU JEU

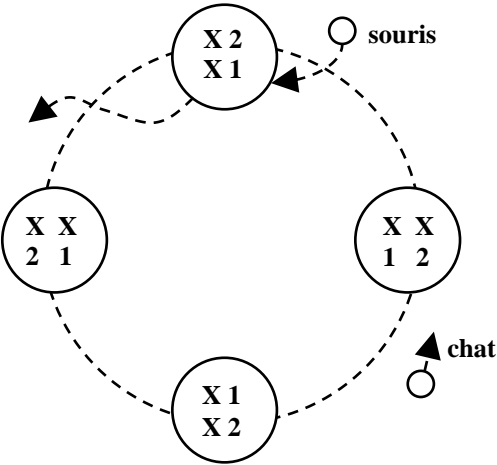
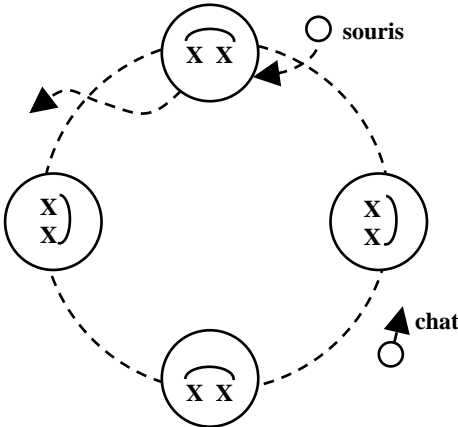
- Le chat poursuit la souris, mais la souris peut passer le relais à une autre souris.

REGLES DU JEU

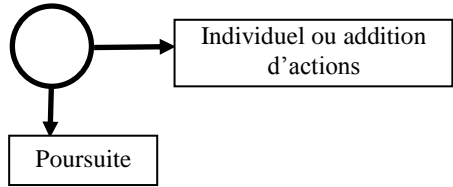
- Les élèves sont placés par deux côte à côte, en se tenant par les coudes sur un cercle.
- Un chat et une souris partent à l'extérieur du cercle de deux points diamétralement opposés, au signal du meneur de jeu.
- Lorsque la souris se sent menacée (ou fatiguée) elle peut se faire relayer : elle s'accroche alors à un groupe, chassant le deuxième enfant qui devient souris.

VARIABLES

- Le chat peut lui aussi se placer et se faire relayer
- Les petits paquets : au lieu d'être placés côte à côte, les enfants se placent l'un derrière l'autre (n°1 devant)
- La souris se place devant le couple, et le n°2 devient la souris.



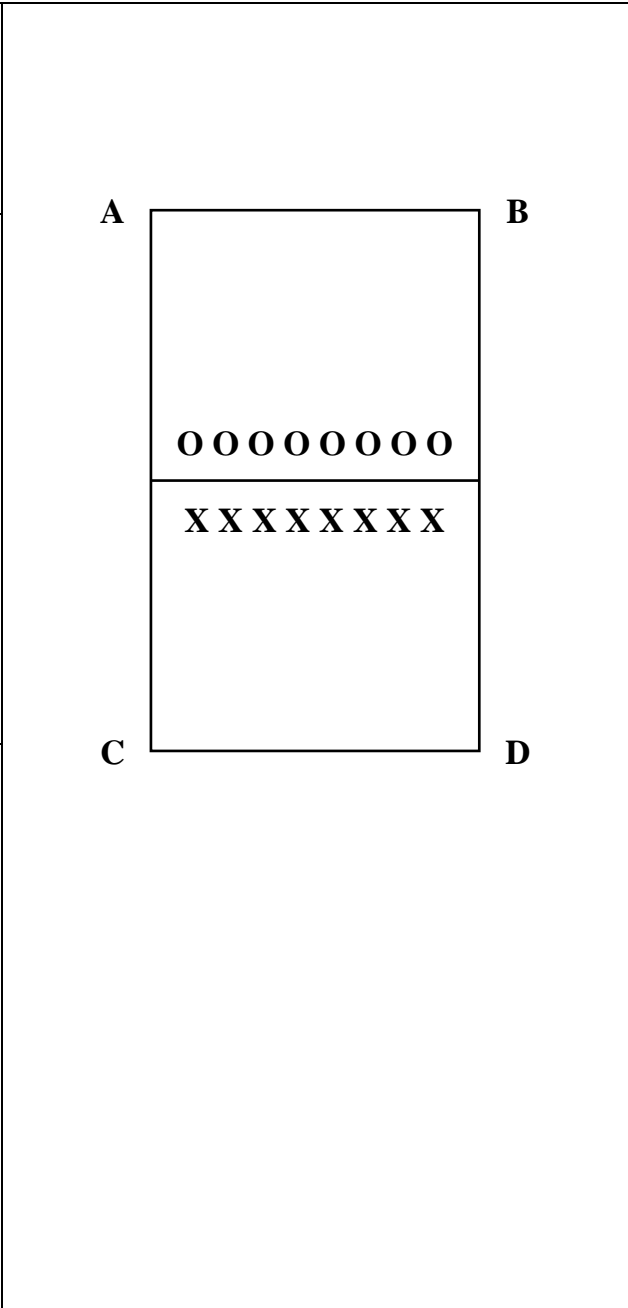
PILE OU FACE



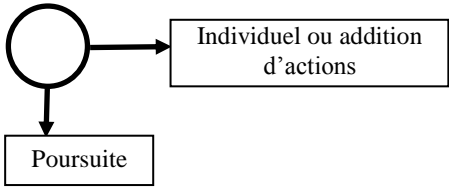
2

Nombre de joueurs : toute la classe	Matériel : autant de foulards que d'enfants
--	--

BUT DU JEU
- Toucher son adversaire direct.
REGLES DU JEU
- Les (O) et les (X) sont de chaque côté d'une ligne tracée à égale distance des bases AB et CD
- Au signal « pile », chaque (O) rejoint la base AB poursuivi par son adversaire (X) correspondant.
- Au signal « face », chaque (X) rejoint la base CD poursuivi par son adversaire (O) correspondant
- Les poursuivis doivent courir droit devant eux.
VARIABLES
- Changer les signaux de départ auditifs : chameau, chamois, bonnet blanc, blanc bonnet, sifflet...., visuels : foulards de couleurs
- Comptabiliser les touches par équipe
- Remplacer le toucher par une prise de foulards
- Varier les positions de départ



LES TROIS TAPES



3

Nombre de joueurs : équipe de 3 à 5	Matériel : foulards éventuellement
--	---

BUT DU JEU

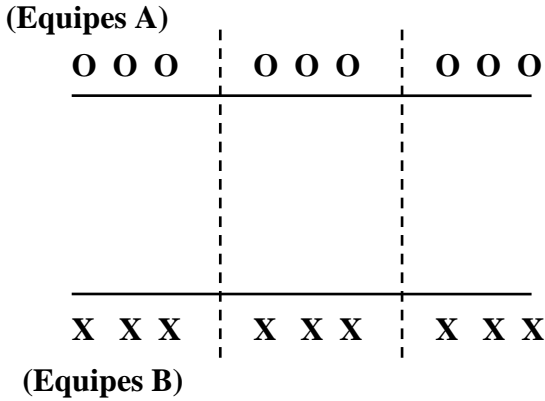
- Rentrer dans son camp, sans être touché par son poursuivant.

REGLES DU JEU

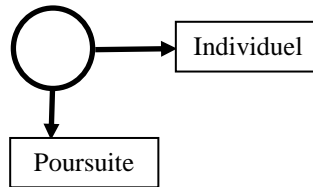
- Les joueurs sont appariés.
- Un joueur provoque son adversaire en frappant trois fois dans sa main tendue. La 3^{ème} tape déclenche la poursuite.

VARIABLES

- Numéroté les joueurs dans chaque équipe et appeler une série de numéros identiques. Changer les numéros fréquemment.
- Même jeu avec prise de foulards.



JEUX DE CHATS

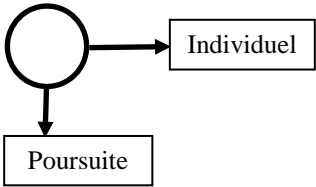


4

Nombre de joueurs : 10 à 15	Matériel - néant - un ballon pour chat balle
------------------------------------	---

BUT DU JEU - Poursuivre et toucher	
REGLES DU JEU - Un joueur, le chat, essaye d'attraper ses camarades en les touchant. - Le joueur pris devient chat, et ne peut prendre celui l'a pris	
VARIABLES - CHAT PERCHE : le joueur poursuivi ne peut être pris s'il est perché - CHAT COUPE : le chat nomme le joueur qu'il va poursuivre. Celui qui coupe la course entre le chat et la souris, sera poursuivi à son tour. - CHAT JUMEAUX : on joue aux chats à deux en se donnant la main ; une paire de chats poursuit les couples de joueurs. - CHAT BALLE : un joueur est le chat. Un autre joueur en possession du ballon sera le poursuivi. Celui-ci peut donner ou lancer la balle à un autre joueur en le nommant ; ce dernier sera alors le nouveau poursuivi. S'il est pris, il devient chat. Celui qui laisse tomber le ballon devient chat.	

MINUIT DANS LA BERGERIE



5

Nombre de joueurs : Toute la classe	Matériel : foulards pour les variables
--	---

BUT DU JEU

- Rester le dernier mouton non pris par les loups

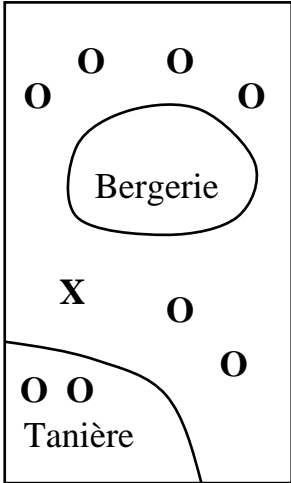
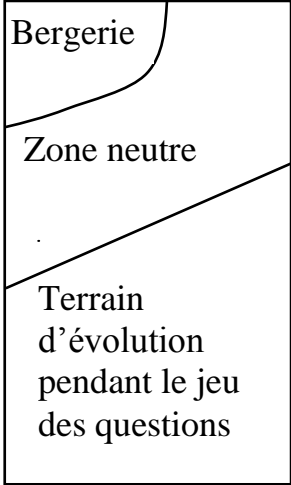
REGLES DU JEU

- Le loup et les moutons se promènent à leur gré sur le terrain. Un berger est désigné qui interroge le loup « Loup qu'elle heure est-il ? » Celui-ci répond à haute voix , une heure de son choix. La promenade continue jusqu'au moment où le loup répond « Il est minuit ». A ce moment, tous les moutons peuvent rejoindre la bergerie poursuivis par le loup.

- Ceux qui sont touchés deviennent loups. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul mouton, ce dernier devient le loup de la partie suivante.

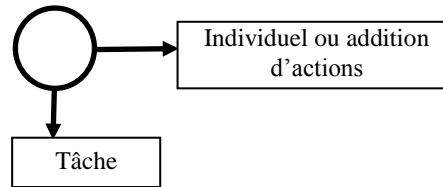
VARIABLES

- Ménager une zone neutre (voir croquis)
- Les moutons pris sont éliminés : ce n'est pas recommandé, mais le jeu conserve son aspect émotionnel
- Les moutons pris deviennent des loups adjoints mobiles qui gênent le retour des moutons, mais ils ne peuvent pas les toucher.
- Les moutons pris sont emmenés dans la tanière du loup. Ils peuvent être délivrés par un mouton qui leur touche la main.
- Possibilité de mettre plusieurs loups.
- Modifier les consignes, le mode de déplacement, l'emplacement de la bergerie, de la tanière.



RELAIS DIVERS

(exemples parmi d'autres)



6

Nombre de joueurs : équipe de 4 à 6 joueurs

Matériel divers : foulards, témoins, ballons

DEUX FORMES

- addition de points
- addition des actions (temps final)

1 - ADDITION DE POINTS : Chaque joueur, selon la tâche réalisée, apporte un certain nombre de points à son équipe ; est gagnante l'équipe qui obtient le plus grand nombre de points.

Exemple 1 : course à la rencontre : X1 part de D, O1 part de D', un point pour celui qui franchi la ligne d'arrivée le premier puis c'est le tour de X2 et O2.

Exemple 2 : nombre de paniers mis au basket : chaque joueur de chaque équipe à un ballon

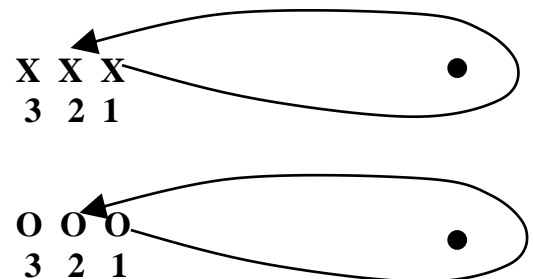
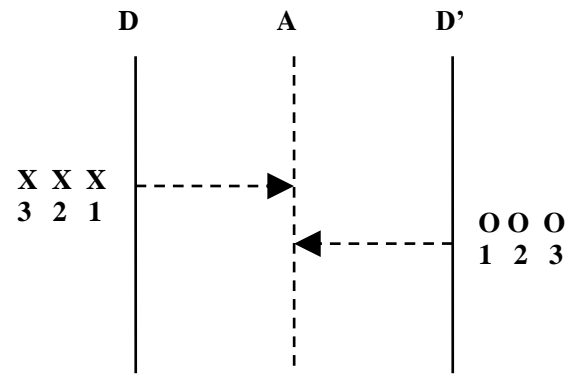
Cherche en trois minutes à mettre le maximum de paniers; toutes les trente secondes, il faut changer de paniers. Additionner le nombre de paniers mis par les joueurs à chaque équipe.

2 - ADDITION D' ACTIONS : Chaque joueur effectue une action ; dès qu'il l'a terminée, un autre joueur enchaîne, l'équipe gagnante est celle qui met le moins de temps pour faire passer tous les joueurs, ou celle qui termine la première.

Exemple : course en aller et retour

X1 donne le témoin à X2 qui le donne à X3...

O1 donne le témoin à O2 qui le donne à O3...



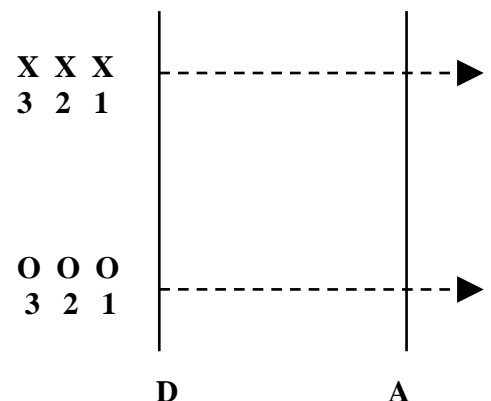
VARIABLES

1 - RELAIS SANS MATERIEL

Exemple : course rapide : le passe de X1 en A déclenche le départ de X2 etc.....

idem pour l'équipe O

l'équipe des X gagne si X3 passe la ligne A avant O3



2 - RELAIS AVEC MATERIEL

2 - 1 : joueurs statiques

Exemple : passes dessus la tête, retour entre les jambes : les joueurs sont assis, pieds à hauteur des fessiers de celui qui est devant. Le premier joueur se laisse tomber en arrière et passe le ballon au suivant qui le passe au troisième, et ainsi jusqu'au dernier. Pour le retour, tous les joueurs après s'être levés, font demi tour, écartent les jambes et fléchissent le tronc en avant. Dans cette position, il font circuler le ballon entre les jambes pour le ramener au premier. Compétition entre plusieurs équipes sur plusieurs allers et retours.

2 - 2 : joueurs mobiles : aller porter un ballon à son vis-à-vis :

3 - VARIER

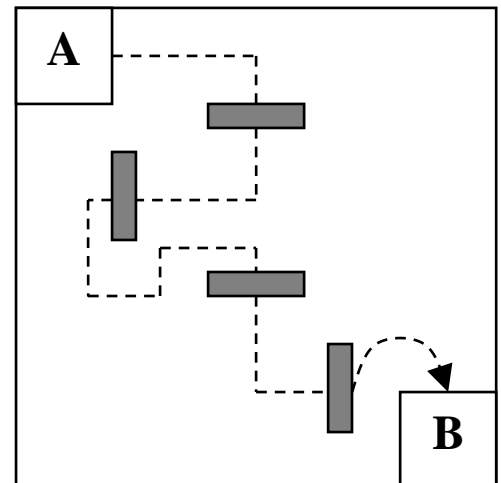
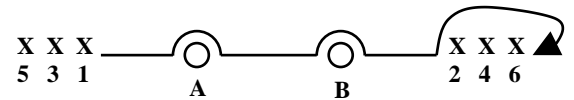
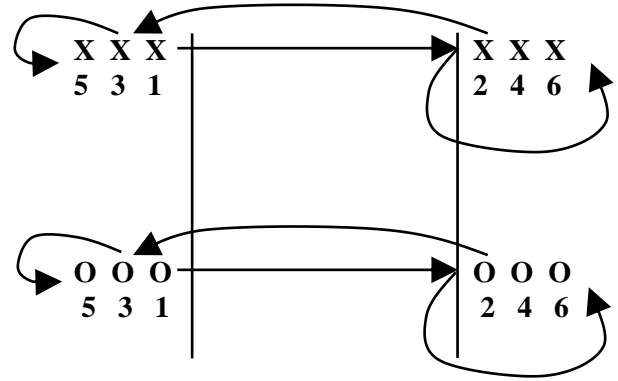
- le mode de déplacement : exemple quadrupédie
- le mode de transport du ballon : dribble avec les mains conduite avec les mains
- complexifier les tâches pour aller vers des successions et des enchaînements d'actions

Exemple :

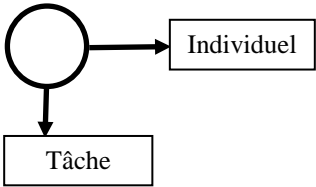
X1 démarre, ramasse le ballon en A, le pose en B, touché X2 qui démarre, ramasse le ballon en B, le dépose en A, puis déclenche le départ de X3, etc.....

4 - RELAIS QUI IMPOSENT UNE ORGANISATION DE LA PART DES JOUEURS

Exemple : une caisse pleine de ballons en A, une caisse vide en B ; les ballons doivent passer de A en B le plus rapidement possible en passant par tous les joueurs et par-dessus tous les obstacles. S'organiser en conséquence.



LE CERCLE HONTEUX



7

Nombre de joueurs	: Groupes de 8 à 12	Matériel	: autant de cerceaux que d'élèves ballons pour variantes
--------------------------	---------------------	-----------------	---

BUT DU JEU

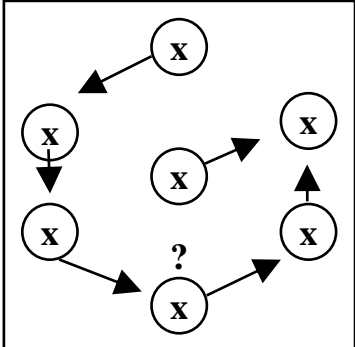
- Ne pas stationner dans le cercle du milieu dit cercle honteux.

REGLES DU JEU

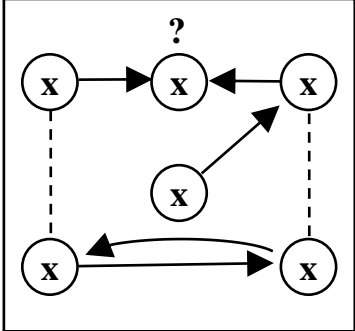
- Chaque enfant est dans un cerceau, un enfant dans le cercle honteux ; au signal du maître, les joueurs doivent changer de cerceau ; le joueur du centre essaie d'occuper un cerceau à la périphérie ; celui qui n'a pas de cerceau, regagne le cercle honteux.

VARIABLES

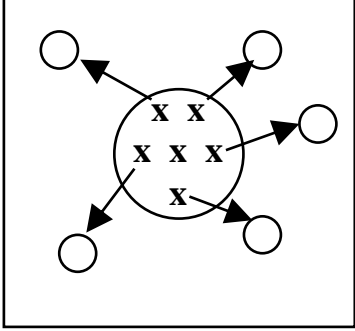
- Espace jeu : agrandir le diamètre du cercle. Modifier la disposition des cerceaux au sol.
- Faire partir tous les joueurs d'un cercle agrandi
- Modifier le mode de déplacement : (exemple : déplacement avec un ballon dribblé, conduit au pied.....)
- Modifier les consignes :
 - interdiction d'occuper les deux cerceaux les plus proches
 - avant de changer de cerceau, aller toucher le cercle central avec un pied ou aller un foulard en lieu précis
 - mettre des cerceaux de couleurs différentes, et interdire certaines couleurs au moment du changement
 - du jeu individuel au jeu d'équipe par addition des points : distinguer les joueurs en deux équipes et comptabiliser les passages dans le cercle honteux sur dix, vingt échanges ou sur cinq minutes.



Agrandir le diamètre du cercle



Modifier la disposition des cerceaux



Les joueurs sont dans le cercle central

VARIANTES

1 – LOCOMOTIVE ET WAGONS

- Chaque joueur dans son cerceau est un wagon dans la gare. La locomotive qui n'a pas de gare, se déplace et tamponne les wagons qui s'accrochent aussitôt.

Lorsque le train est assez long, la locomotive siffle, les wagons et la locomotive se réfugient dans une gare.

Si la locomotive siffle deux fois, tous les joueurs, y compris ceux qui sont encore dans les gares, doivent changer de place ; lorsque l'on est trois fois locomotive, on doit rester en gare pendant une ou deux parties.

2 – LES ECUREUILS EN CAGE

- Les enfants sont groupés par trois ; deux se donnent les mains et forment une cage ; le troisième se trouve à l'intérieur. Un écureuil n'a pas de cage.

- Au signal, tous les écureuils doivent changer de cage ; celui qui n'y parvient pas reste au centre.

Quelques variables :

- les écureuils se déplacent en suivant un support rythmique.

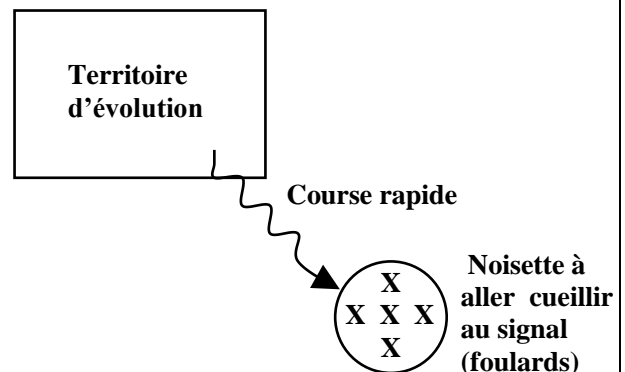
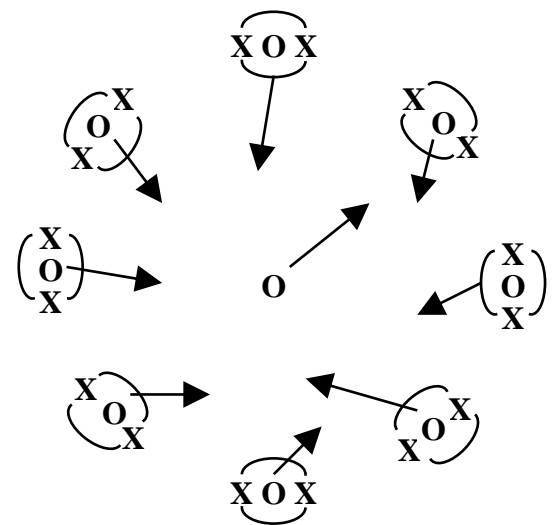
- les cages vides se déplacent également (les deux enfants se donnent toujours les mains)

- les cages vides se déplacent ; les deux enfants formant la cage se séparent. Au signal, les cages se reconstituent et les écureuils réalisent une tâche précise avant de regagner un abri.

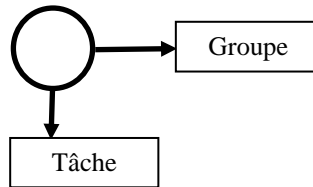
- les cages peuvent se reconstituer n'importe où

- les cages doivent se reconstituer là où elles étaient précédemment

Changer régulièrement les rôles



VIDONS LA CAISSE



8

Nombre de joueurs : 12 à 20

Matériel - caisse pleine de ballons

BUT DU JEU

- Ramasser les ballons et les ramener le plus rapidement possible

REGLES DU JEU

- Un « videur » prend les ballons dans la caisse disposée sur la caisse disposée sur une table ou sur le sol, et lance les ballons dans toutes les directions ; quant la caisse est vide, le videur a gagné.

- Les autres joueurs ou ramasseurs doivent rapporter les ballons dans le panier ; si celui-ci est plein, ils ont gagné.

VARIABLES

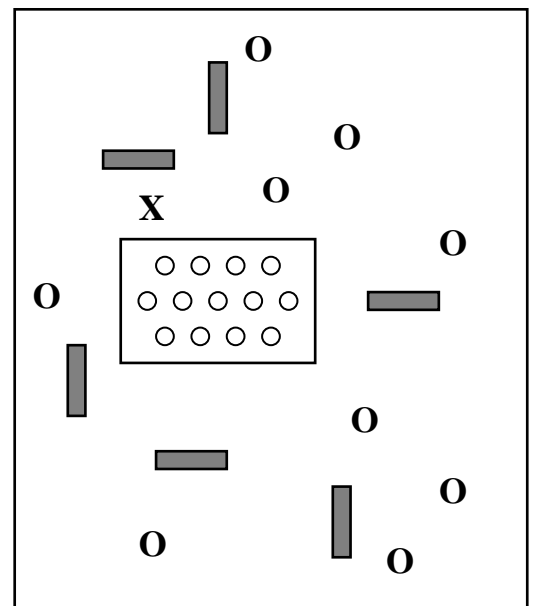
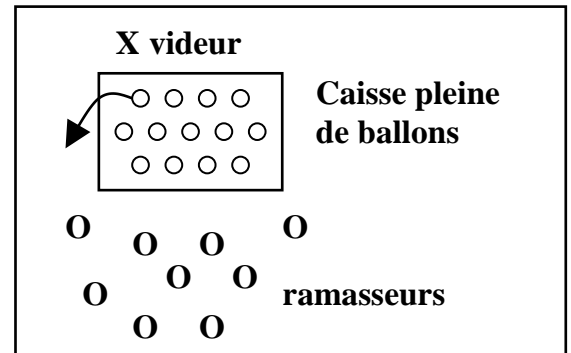
- Disposition sur la caisse dans la salle : au milieu, dans un coin

- Aménager des obstacles : bancs, tables

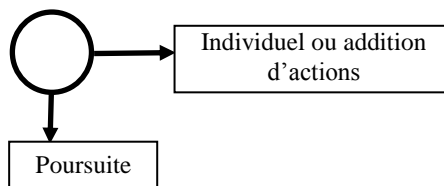
- Ramener les ballons dans la caisse

- en les portant
- en les dribblant
- en se faisant des passes
- deux caisses : l'une pleine de ballons rouges
l'autre pleine de ballons bleus
avec un videur pour chaque caisse.

Ramener les ballons dans la caisse correspondante




LE BERET



9

Nombre de joueurs	: la classe organisée en groupe de 3 à 6	Matériel	: 2 à 3 jeux de foulards
--------------------------	--	-----------------	--------------------------

BUT DU JEU

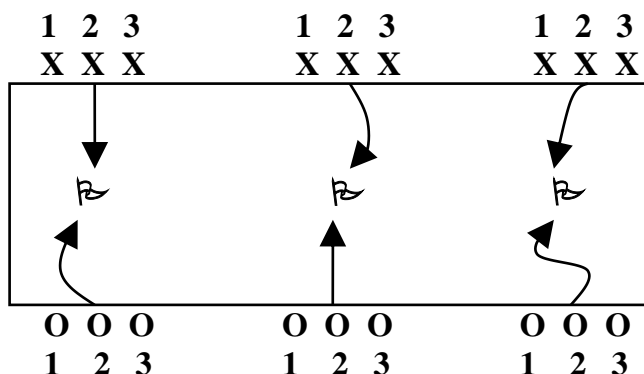
Ramener le béret (foulard ) dans son camp sans se faire toucher

REGLES DU JEU

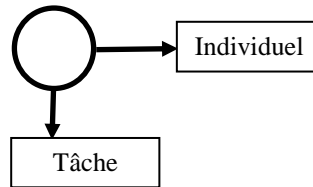
- Dans chaque groupe, les joueurs sont numérotés (numéros secrets ou non au début du jeu). L'arbitre appelle un ou plusieurs numéros ; les joueurs correspondants doivent ramener dans leur propre camp le béret, sans se faire toucher par leur adversaire direct.

VARIABLES

- Varier les modes de déplacement.
 - Le joueur qui ramène le foulard dans son camp donne deux points à son équipe ; celui qui réussit à toucher son adversaire porteur du foulard donne un point.
 - Chaque joueur a un foulard dans la ceinture. Au signal, aller chercher le foulard en évitant de se faire prendre le sien.
- Comptabiliser le nombre de foulards dans chaque camp.



LES LAPINS DANS LA CLAIRIERE



10

Nombre de joueurs : toute la classe ou groupes de 10,12

Matériel : foulards pour les variantes

BUT DU JEU

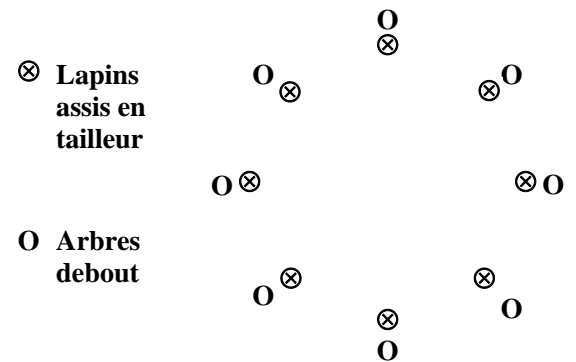
- Ne pas être le dernier à regagner sa place

REGLES DU JEU

- Au signal, les lapins passent entre les jambes de leur arbre, font le tour du cercle par l'extérieur pour regagner leur place après être passés à nouveau entre les jambes de leur arbre.

- Le sens de rotation est déterminé à l'avance. Le dernier arrivé marque un mauvais point, ou bien chacun marque un bon point sauf le dernier ou bien on part avec un capital de dix points qui se réduit chaque fois que 'on arrive le dernier .

- Changer de rôle (⊗ ○) plusieurs fois.



VARIABLES

- Le sens de la rotation est donné deux signaux différents (auditifs ou visuels)

- Varier le mode de déplacement, le nombre de tours à réaliser.

- Le comptage des points se fait par couple (lapin + arbre)

- Un certain nombre de foulards x ($x = \text{ne de lapins moins un}$) sont placés au centre du cercle (écarter les foulards pour éviter les chocs). Avant de s'asseoir au retour, chaque lapin prend un foulard ; celui qui ne s'en trouve pas marque un mauvais point.

- Cavaliers en selle :

⊗ = cheval ; il reste sur place

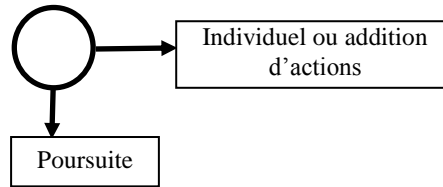
○ = cavalier; il tourne autour, à l'extérieur du cercle.

Des foulards ($n - 1$) au centre

Divers signaux du départ

Diverses consignes pour le circuit des cavaliers, exemple : tourner deux fois autour de son cheval et lui passer entre les jambes avant de partir ; passer entre les jambes du cheval diamétralement opposé ou bien, prendre un foulard Et arriver à cheval.

COURSE POURSUITE SURPRISE



11

Nombre de joueurs : toute la classe

Matériel : néant

BUT DU JEU

- Toucher son adversaire direct

REGLES DU JEU

- Les joueurs sont par deux et numérotés 1 et 2. Les numéros 1 se déplacent dans l'aire de jeu ; les numéros 2 sont immobiles ; au signal et pendant dix secondes comptées à haute voix, les numéros 2 doivent réussir à toucher les numéros 1 correspondants.

Changer de rôle

Chaque n°1 se mesure avec n°2 en comparant les touches réussies sur plusieurs changements de rôles.

VARIABLES

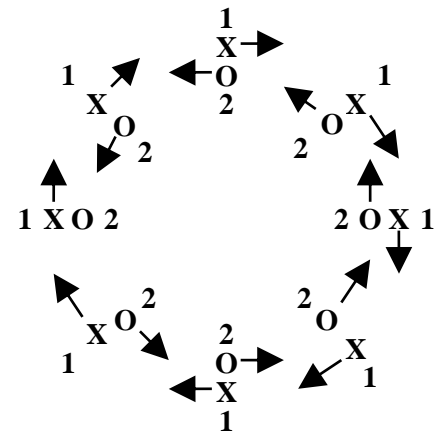
- Les joueurs sont disposés sur un cercle, les numéros 1 à l'extérieur, les numéros 2 à l'intérieur. Les numéros 1 se déplacent sur le cercle suivant un rythme (ou chant) donné ; les n°2 se déplacent en sens contraire. Au signal et pendant trente secondes les n°1 poursuivent dans l'espace défini des n°2 correspondants.

- On compte le nombre de joueurs touchés ; on change de rôles ; on comptabilise les touches par équipe.

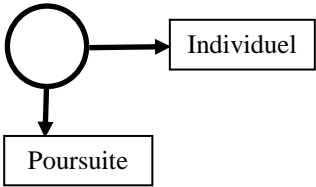
- Idem : les poursuivis ont la possibilité de gagner un refuge

- Les poursuivants ont chacun un ballon et tentent de toucher avec ce dernier le joueur correspondant.

Refuge



LE LOUP ET L'AGNEAU



Nombre de joueurs : groupe de 5 à 8	Matériel : néant
--	-------------------------

BUT DU JEU

- Le loup capture l'agneau

REGLES DU JEU

- Les enfants disposés en colonnes à effectif réduit (4 à 6 élèves) et ils se tiennent par la ceinture. Le premier élève est le berger, et le dernier agneau. Un loup placé au départ devant la colonne, essaie de toucher l'agneau. Le berger gêne le loup dans ses évolutions en écartant les bras.

Changer souvent de rôles.

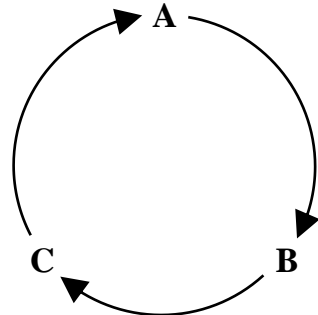
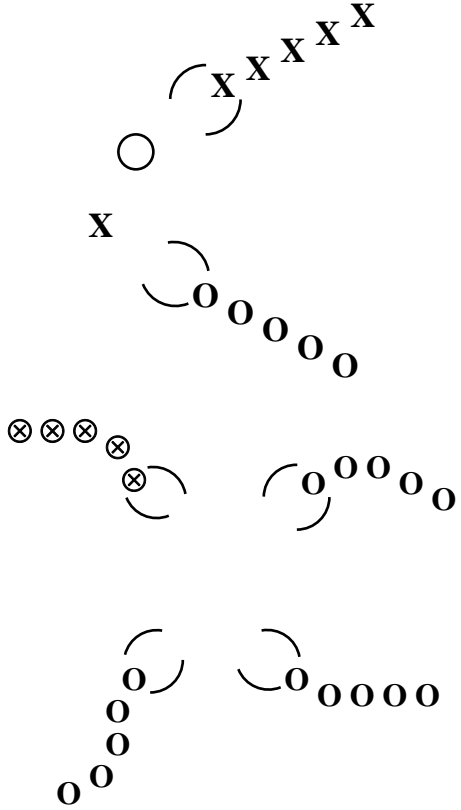
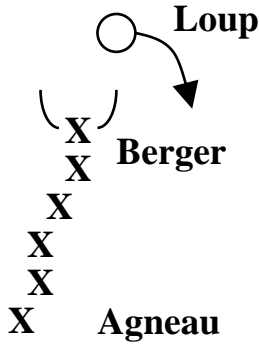
VARIABLES

- Deux colonnes A et B ; un loup appartenant à l'équipe B essaie d'attraper l'agneau de A et un loup appartenant à l'équipe A essaie d'attraper l'agneau de B ; un point pour l'équipe du loup qui réussit en premier ; chacun des enfants doit jouer le rôle du loup ; comptabiliser les points.

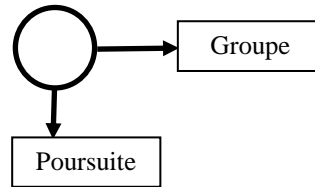
- La bataille des serpents : à 2,3,4 équipes.
Exemple : quatre colonnes d'enfants se tenant par la taille ; la tête d'un serpent doit attraper la queue de l'un des trois autres serpents.

Situation de départ : un serpent à chaque coin du terrain ; les serpents mordus ou coupés sont morts. Dès qu'il y a un vainqueur, on recommence le jeu.

- La bataille des serpents à 3 équipes : l'équipe A doit attraper l'équipe B qui doit attraper l'équipe C laquelle doit attraper l'équipe A



LES SORCIERS



13

Nombre de joueurs : Groupes de 8 à 12

Matériel : foulards

BUT DU JEU

- Le sorcier doit pétrifier tous les autres joueurs en les touchant

REGLES DU JEU

- Un sorcier, à l'aide d'un foulard touche les autres joueurs qui s'immobilisent alors dans une position définie. (exemple : accroupis)

- Tout joueur encore vivant peut délivrer ses camarades pétrifiés en leur touchant une main.

VARIABLES

- Deux, trois, quatre sorciers sont en action simultanément

- Trois équipes A,B,C. Chacune, à son tour, essaie de pétrifier tous les joueurs des autres équipes. L'équipe gagnante est celle qui aura mis le moins de temps pour pétrifier l'ensemble.

- Idem ci-dessous, mais les joueurs de chaque équipe ne délivrent que leurs coéquipiers

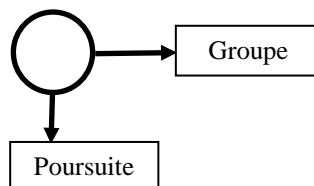
VARIANTES

- **VENT DU NORD, VENT DU SUD** : un joueur « vent du Nord » gèle les autres les touchant. Ces derniers s'immobilisent dans une position déterminée à l'avance (exemple : bras croisés sur la poitrine) Un joueur « vent du Sud » à son tour les dégèle.

- **CHIENS et HÉRISSENS** : un ou des chiens poursuivent les hérissons qui se mettent en boule pour être invulnérables. Les hérissons touchés s'immobilisent dans une position définie à l'avance. Ils seront délivrés par leurs camarades par simple touche.

- **LA QUEUE DU DIABLE** : un ou plusieurs diables portent dans le dos une queue faite de foulards qui tombe jusqu'au sol. Les diables pétrifient les joueurs ; ces derniers essaient de marcher sur la queue du diable, un diable qui perd sa queue devient joueur ; celui qui la lui a pris le remplace

L'EPERVIER



14

Nombre de joueurs	: toute la classe ou deux jeux parallèles	Matériel	- néant, ou foulards pour variante
--------------------------	---	-----------------	------------------------------------

BUT DU JEU

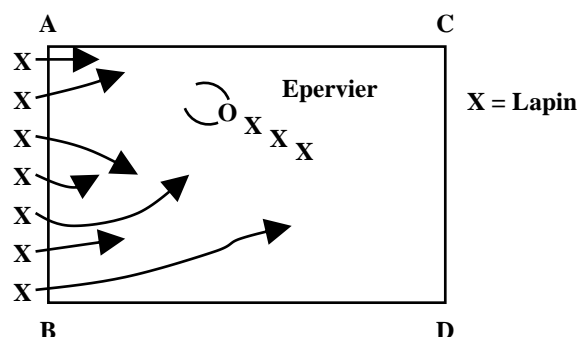
- être le dernier lapin pris par l'épervier

REGLES DU JEU

- Les lapins appellent « épervier » ; quand celui-ci répond « en chasse », les lapins traversent l'espace de jeu pour rejoindre la seconde base sans se faire toucher par l'épervier.
- Après chaque passage, les lapins touchés forment une chaîne avec l'épervier en se donnant la main.
- Seul l'épervier a droit de prise et à condition que la chaîne ne soit pas cassée.
- Les lapins ne peuvent pas :
 - retourner dans le camp qu'ils viennent de quitter
 - sortir de limites latérales
 - casser la chaîne pour passer, sinon ils sont pris
- Le dernier lapin vivant devient l'épervier de la partie suivante.

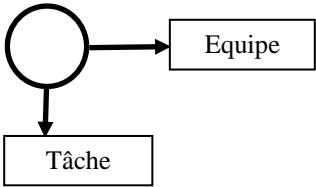
VARIABLES

- Les deux extrémités de la chaîne peuvent prendre (chaîne non cassée)
- L'épervier est indépendant de la chaîne, et a seul le droit de prise ; la chaîne gêne les déplacements des lapins.
- Les lapins peuvent casser la chaîne
- Les joueurs pris constituent de petits chaînons de trois qui s'opposent aux déplacements des lapins.
- Les chaînes peuvent immobiliser les lapins dans l'attente de l'épervier qui viendra les toucher.
- Les chaînons ont droit de prise : le lapin pris remplace le joueur de droite du chaînon, ce joueur redevient lapin
- Chaque joueur pris aide individuellement l'épervier en immobilisant les lapins (placage possible au sol sur pelouse)
- Possibilité de désigner deux ou trois éperviers.
- Jeux identique, mais avec prise de foulards.



BALLON CHASSE

15



Nombre de joueurs	: Equipe de 4 à 10 joueurs	Matériel	: un gros ballon B une balle ou 1 ballon par joueur
--------------------------	----------------------------	-----------------	--

BUT DU JEU

- Faire franchir au ballon B la ligne de but adverse en le frappant avec des balles ou ballons

REGLES DU JEU

- Chaque joueur dispose d'une balle ; les balles tirées sont réutilisées par l'adversaire ; les lancers sont effectués depuis la ligne de tir ; toute balle restée dans le couloir appartient à l'équipe la plus proche.
- Le point est marqué lorsque le ballon a franchi la ligne de but.
- On joue au temps ou au nombre de points marqués (3 par exemple)

VARIABLES

- Mettre plusieurs ballons B
- Tir aux lièvres : le ballon B roule sur la ligne xy envoyé par le maître
- Chasse aux lions : les joueurs (X) répartis de part et d'autre du couloir sont les chasseurs.
- Les lièvres essayent de traverser le couloir sans se faire toucher par les ballons lancés par les chasseurs.
- Abatte les quilles remplacer les ballons B par des quilles aux couleurs des deux équipes. Les joueurs x abattent les quilles Les joueurs O abattent les quilles. L'équipe gagnante est celle qui a abattu le plus rapidement les quilles correspondantes

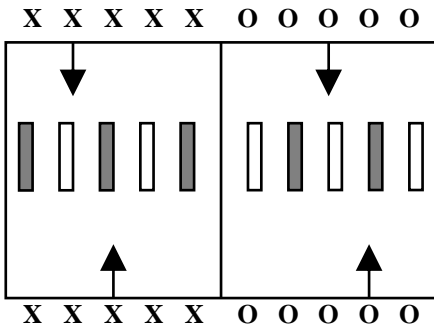
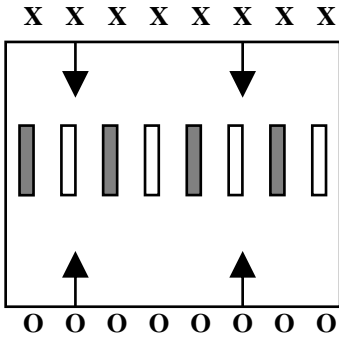
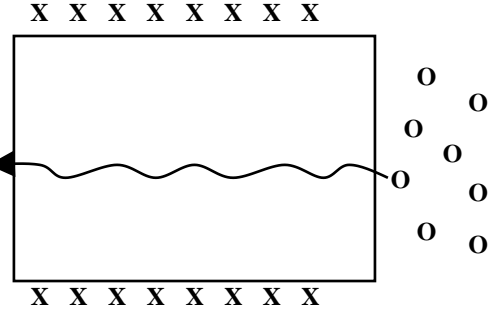
Ligne de tir X X X X X X X X

Ligne de but -----

x O B y

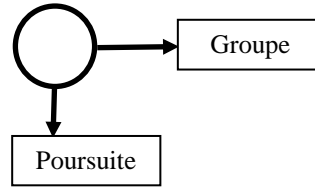
Ligne de but -----

Ligne de tir O O O O O O O O



BALLE AUX CHASSEURS

16



Nombre de joueurs	: Groupes de 8 à 12	Matériel	: un ballon
--------------------------	---------------------	-----------------	-------------

BUT DU JEU

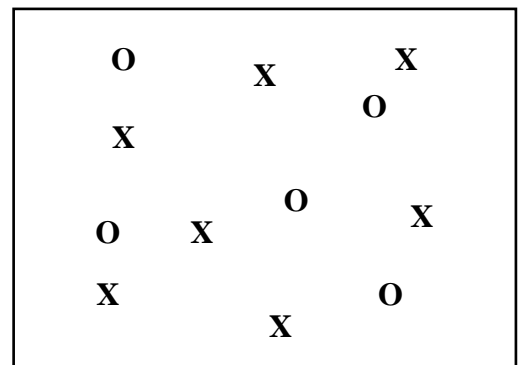
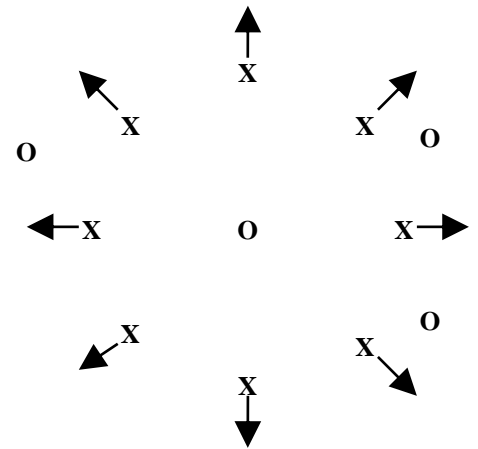
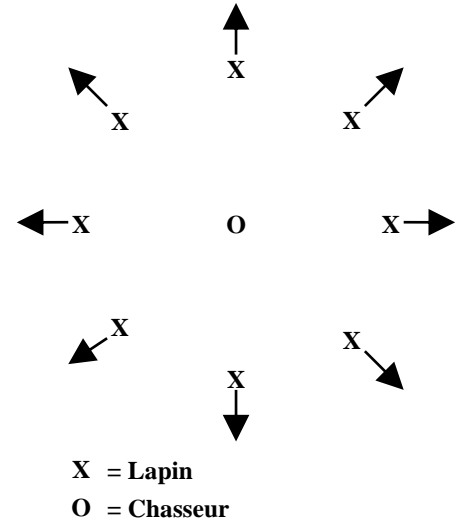
- Etre le dernier joueur lapin non touché par le ballon

REGLES DU JEU

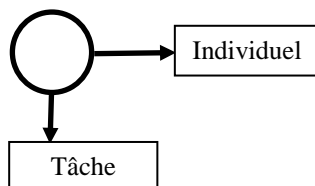
- Un joueur est chasseur et possède un ballon, les lapins sont coude à coude en cercle autour du chasseur.
- Celui-ci lance le ballon trois fois en l'air et essaie d'atteindre un des lapins qui ont pris la fuite dès le premier lancement.
- Si aucun joueur n'est touché, on recommence l'engagement.
- Si un lapin est couché, il devient chasseur avec le premier, et ainsi de suite ; les chasseurs peuvent se faire des passes entre eux ; ils ne peuvent pas se déplacer avec le ballon.

VARIABLES

- Vers le jeu d'équipe : nombre de touches en un défini, par l'équipe des chasseurs, puis changement de rôles.



LES BALLEES BRULANTES



17

Nombre de joueurs	: équipe de 10 à 12 joueurs	Matériel	: autant de ballons que d'enfants
--------------------------	-----------------------------	-----------------	-----------------------------------

BUT DU JEU

Dégager son camp de tous les ballons et les faire parvenir dans le camp adverse.

REGLES DU JEU

- Deux équipes (X) et (O) placées chacune sur une moitié de terrain. Au départ du jeu, chaque équipe a le même nombre de ballons. Au signal, les joueurs lancent leurs ballons en les faisant rouler dans le camp de l'adversaire, et s'efforcent d'arrêter et de renvoyer ceux qui viennent vers leur camp.

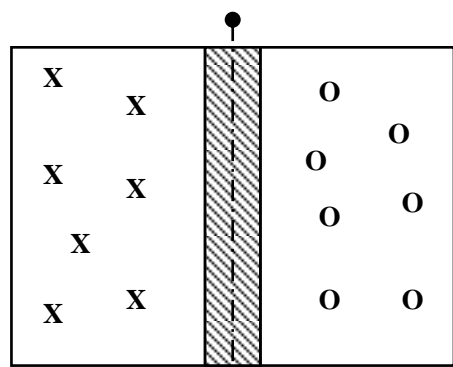
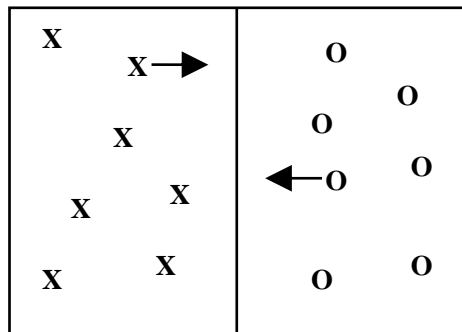
- A un second signal de l'arbitre, tous les joueurs s'arrêtent de lancer. L'équipe gagnante est celle qui est en possession du moins grand nombre de ballons.

VARIABLES

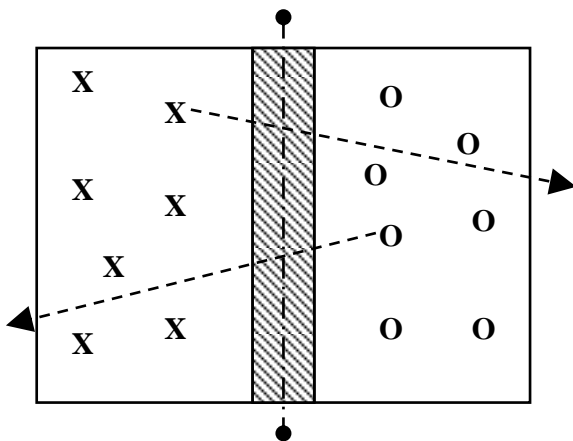
- Séparer les deux camps par une zone interdite ; disposer des bancs, un élastique tendu entre deux poteaux
- Varier les modes de lancers (mains, pieds) (lancer par-dessus l'élastique)
- Exiger un échange dans son camp avant de renvoyer dans le camp adverse.

VARIANTE : LA BALLE AU CORDON

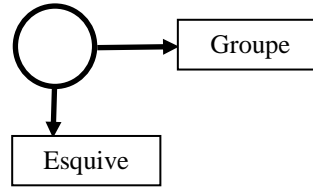
Espace de jeu séparé en deux par un cordon à 0,60m du sol, avec une zone neutre de 1m, de part et d'autre. Un ou deux ballons par équipe. Lancer le ballon sous le cordon pour lui faire franchir la ligne de fond adverse : un point. Empêcher l'autre équipe d'en faire autant en stoppant le ballon.



Zone neutre
 Elastique



ESQUIVE BALLON EN CERCLE



18

Nombre de joueurs : Groupes de 6 à 10 joueurs

Matériel : un ballon léger

BUT DU JEU

- Etre le dernier lapin vivant dans la clairière.

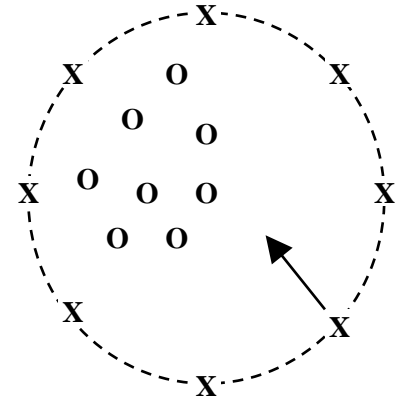
REGLES DU JEU

- Tout lapin touché directement par le ballon lancé par les chasseurs, passe sur le cercle et devient chasseur.
- Les chasseurs ne peuvent pas se déplacer avec le ballon; ils peuvent se faire des passes.

VARIABLES

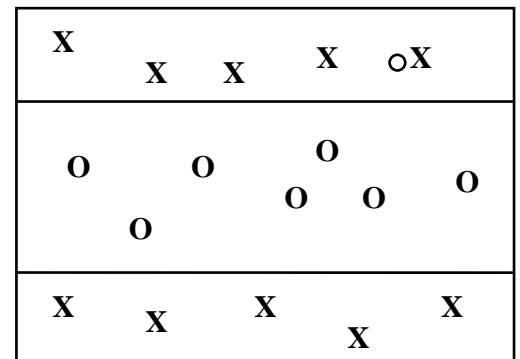
- Tout chasseur qui touche un lapin prend sa place et réciproquement.
- Le lapin qui bloque la balle n'est pas considéré comme étant touché.
- Changer la forme de l'aire de jeu

Les lapins sont dans le couloir central, les chasseurs de chaque côté, et ils peuvent se déplacer.



O Lapins

X Chasseurs

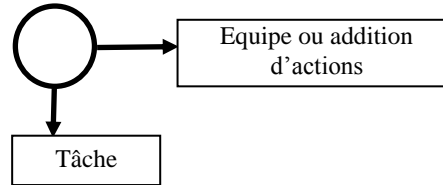


O Lapins

X Chasseurs

OX Chasseur avec le ballon

BALLON RAPIDE



19

Nombre de joueurs : Equipe de 4 à 6 joueurs

Matériel : un ballon par équipe

BUT DU JEU

- Réussir pour une équipe dix passes consécutives avant les autres équipes

REGLES DU JEU

- Un ballon par équipe : les joueurs doivent se le passer sans le faire tomber. Dans chaque équipe, un capitaine compte le nombre de passes. L'équipe qui réalise dix passes en premier, marque un point.

- Chaque fois que le ballon tombe au sol, le compte redémarre à zéro.

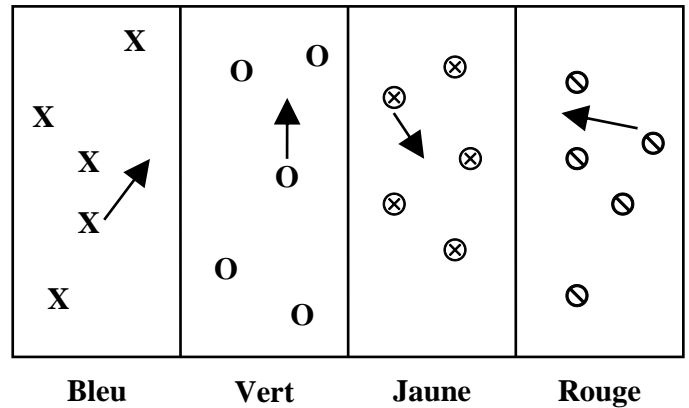
- Les joueurs doivent obligatoirement se déplacer ; ils ne peuvent s'arrêter que lorsqu'ils sont en possession du ballon.

- Il est interdit de courir plus de trois pas avec le ballon, et de repasser celui-ci au joueur qui vient de l'envoyer.

VARIABLES

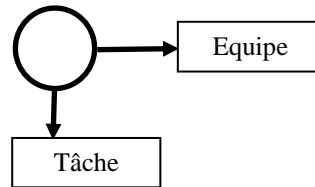
- Pendant un temps donné (2 à 3 minutes), chercher à effectuer le plus grand nombre de passes possibles.

- Possibilité d'introduire un ou deux gêneurs.



LA COURSE DES BALLONS

20



Nombre de joueurs : 2 équipes de 8 à 16 joueurs

Matériel : 2 ballons de couleurs différentes

BUT DU JEU

- Le ballon d'une équipe doit dépasser celui de l'autre équipe autour d'un cercle ou d'un carré

REGLES DU JEU

- Les joueurs des deux équipes (1, 2, 3, 4) et (I, II, III, IV) sont disposés régulièrement sur le cercle ; chaque numéro repère la place de son correspondant adverse diamétralement opposé.

- Au début du jeu, les numéros 1 et I possède chacun un ballon (o). Au signal, 1 passe à 2 qui passe à 3, qui passe à 4, tout comme I à II, II à III, III à IV.

- Après avoir effectué sa passe, chaque numéro va occuper la place de son correspondant diamétralement opposé. Là, il recevra la balle du même passeur que précédemment et il fera la passe au même partenaire, puis il retournera prendre sa place initiale en traversant à nouveau le cercle.

- Ces évolutions se poursuivent sans arrêt jusqu'au moment où un ballon rattrape l'autre.

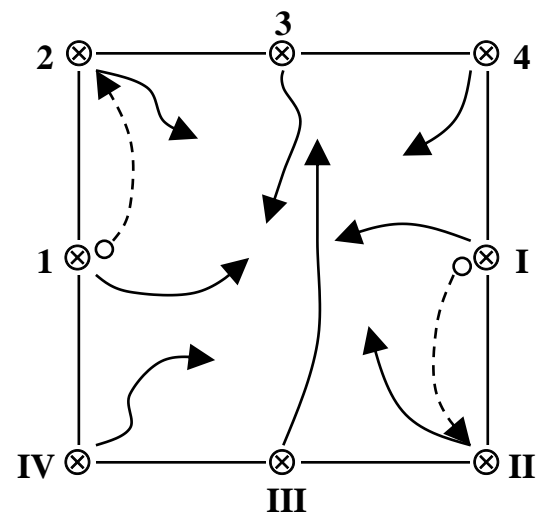
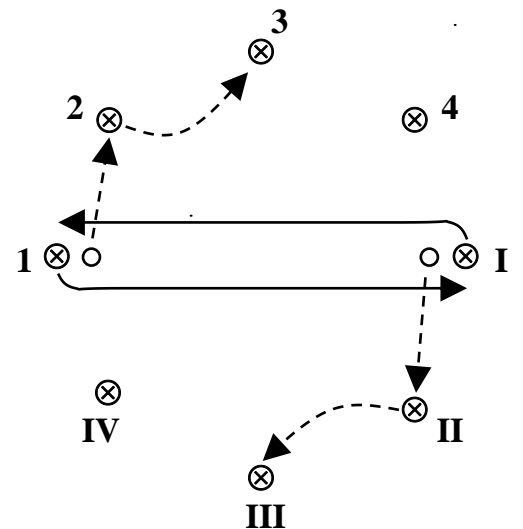
- On ne peut pas gêner les trajectoires du ballon de l'équipe adverse.

VARIABLES

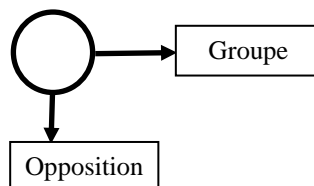
- Modifier l'aire de jeu : le carré tchèque à 8 joueurs (figure ci-dessus)

- Agrandir les distances entre les joueurs

- Changer le mode de passe (exemple : passe au rebond)



LE BALLON CHATEAU



21

Nombre de joueurs	: Equipe de 8 à 12 joueurs et un gardien	Matériel	: 1 ballon 4 à 5 bouteilles plastiques
--------------------------	--	-----------------	---

BUT DU JEU

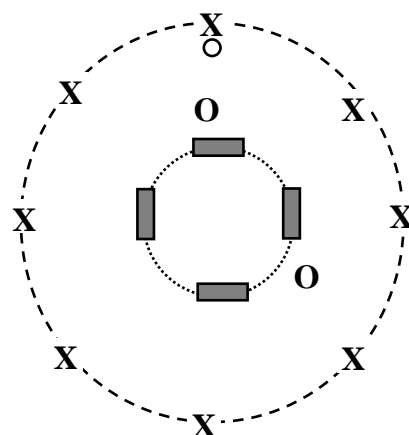
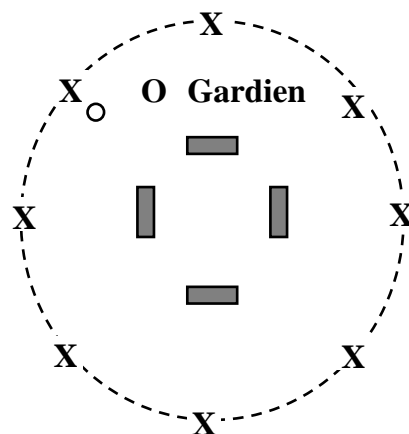
- Abatte avec un ballon les quilles du château défendues par un gardien

REGLES DU JEU

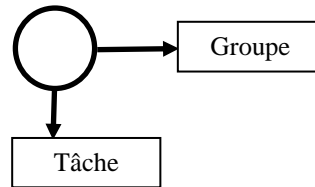
- On change de gardien quand toutes les quilles sont renversées
- A gagné celui qui a défendu le château le plus longtemps.

VARIABLES

- Le gardien qui a bloqué le ballon peut le lancer où il veut.
- Deux ou trois gardiens peuvent défendre le château.



LE TOUCHE BALLON



22

Nombre de joueurs : groupes de 6 à 10 joueurs

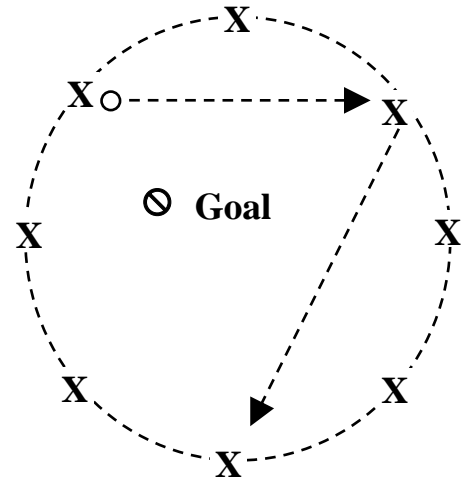
Matériel : un ballon par groupe

BUT DU JEU

- Se faire des passes en évitant l'interception du goal.

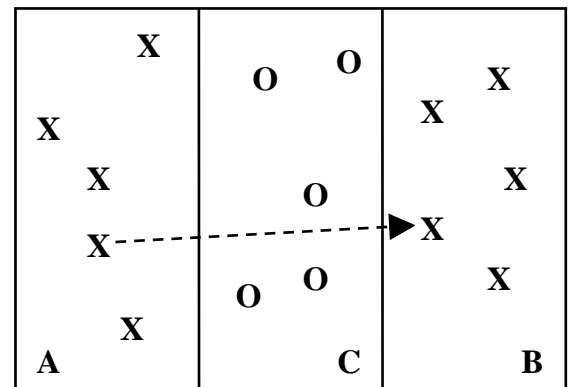
REGLES DU JEU

- Les passeurs sont disposés sur un cercle. A l'intérieur du cercle un goal ou intercepteur.
- Les passeurs échangent le ballon dans un ordre indéterminé et hors de portée du goal (au départ on peut les disposer dans des cerceaux)
- Le goal s'il parvient à intercepter le ballon prend un qui a lancé le ballon en dernier et ce joueur devient goal.



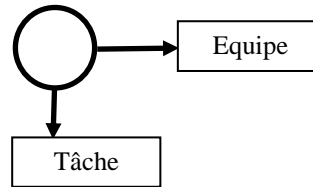
VARIABLES

- Le nombre de goals (ne pas dépasser la moitié du nombre de passeurs)
- Leur pouvoir : il leur suffit de toucher le porteur de balle, et non seulement la balle.
- Le pouvoir des passeurs : un passeur distributeur se situe à l'intérieur du cercle.
- La forme du lancer (exemple : un lancer au rebond)
 - L'attitude des passeurs : assis ou debout
 - L'aire de jeu : exemple : le couloir passe
Equipe A et B entre équipe C



Compter les interceptions pendant un temps de 3 à 5 minutes, puis changer les équipes de place : A et C contre B

LANCE ET TOURNE VITE



23

Nombre de joueurs

: 2 équipes de 6 à 10
joueurs

Matériel

: 1 ballon

BUT DU JEU

- Comptabiliser plus de tours que l'équipe adverse.

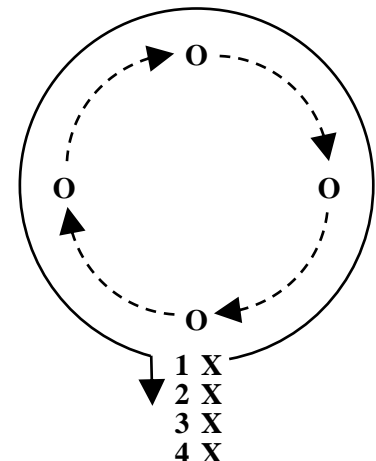
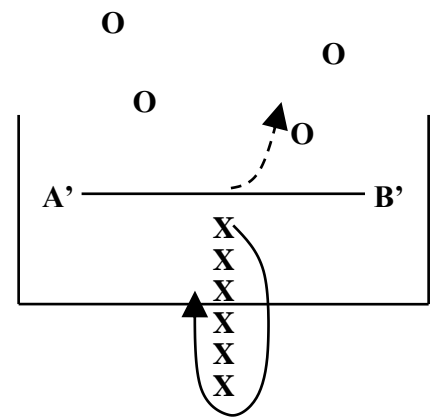
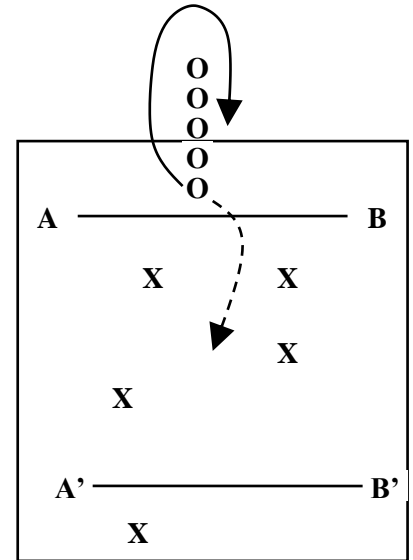
REGLES DU JEU

- Les lanceurs (O) se placent en colonne derrière une ligne tracée au sol (A B)
- Les trimeurs (X) se dispersent dans l'aire de jeu.
- Un lanceur expédie son ballon au-delà de la ligne AB et tourne autour de son équipe. Un trimeur se saisit du ballon ; ses coéquipiers se placent en colonne derrière lui et le ballon passe de mains en mains au dessus des jusqu'au dernier qui crie alors « stop ». Le lanceur en de tourner s'arrête.
- Même jeu avec chaque lanceur.
- On totalise le nombre de tours effectués par tous les lanceurs et les équipes changent de rôles.

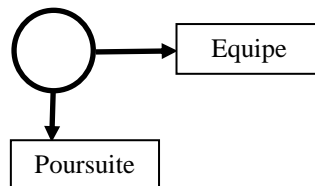
VARIABLES

LE BALLON CHRONOMETRE

- Au signal, le coureur X1 fait le tour du cercle, puis passe le relais au n°2 etc
- Le capitaine des lanceurs (O) fait une passe à son voisin, ce dernier passe au suivant... etc ; lorsque le ballon est revenu au capitaine, on compte une heure. Le ballon circule jusqu'à épuisement de l'équipe des coureurs. On compte alors le nombre d'heures (tours complets) Permutation des deux équipes ; l'équipe vainqueur est celle qui a mis le moins de temps.



LA CHASSE à COURRE



24a

Nombre de joueurs	: Equipe de 6 à 10 joueurs	Matériel	: 1 ballon 1 jeu de foulards
--------------------------	----------------------------	-----------------	---------------------------------

BUT DU JEU

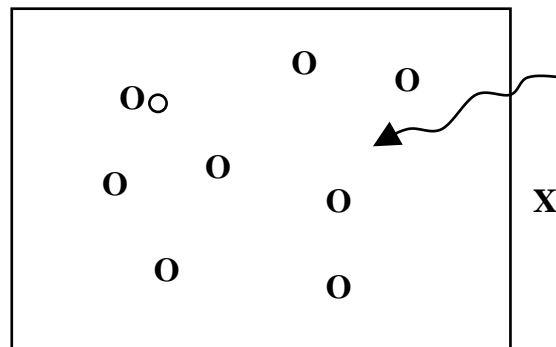
- Les chasseurs doivent toucher les renards avec un ballon, dans le minimum de temps.

REGLES DU JEU

- Les renards pénètrent le terrain un par un
- Dès qu'un renard est touché de volée par le ballon, le suivant le remplace
- Contrôler le temps mis pour éliminer toute l'équipe des renards et changer les rôles
- Les chasseurs ne doivent pas se déplacer avec le ballon

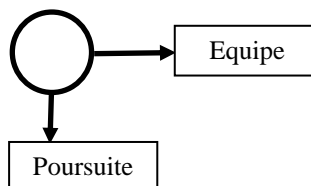
VARIABLES

- Le renard qui bloque le ballon n'est pas pris ; il peut rendre le ballon où il veut
- Les chasseurs utilisent deux ballons
- Les renards entrent dans le jeu deux par deux, ou trois par trois



O Renards
X Chasseurs

BALLON COULOIR



24b

Nombre de joueurs	: Equipes de 8 à 12 joueurs	Matériel	1 ballon
--------------------------	-----------------------------	-----------------	----------

BUT DU JEU

- Pour les trimeurs (O), toucher avec un ballon, les lanceurs (X) dans le minimum de temps

REGLES DU JEU

- Les trimeurs se placent en dehors du couloir
 - Un lanceur envoie le ballon depuis la ligne AB dans l'aire de jeu et part dans le couloir central.
- Il contourne le fanion et revient au point de départ en restant dans le couloir.
- Pendant ce temps, les trimeurs récupèrent le ballon et tentent de toucher, à la volée, le coureur à l'aller ou au retour.
 - Les trimeurs ne peuvent pas faire plus de trois pas avec le ballon, ni le garder plus de trois secondes.
 - Gain de la partie : elle se joue en deux manches par l'addition des points obtenus par chaque équipe.

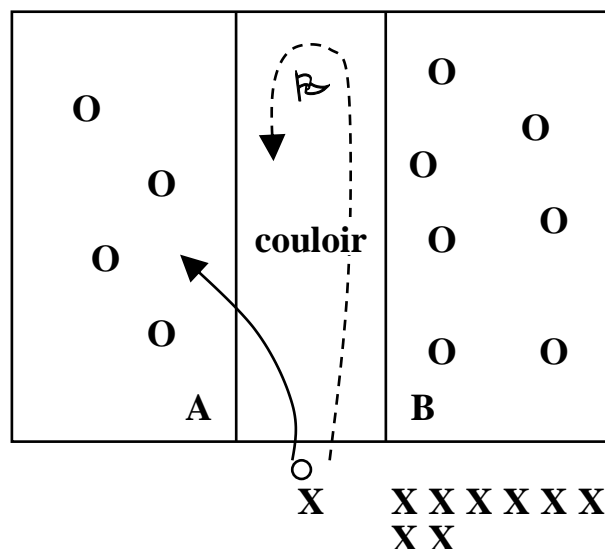
Joueur touché à l'aller : 0 point

Joueur touché seulement au retour : 1 point

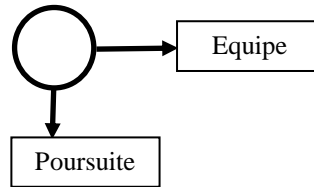
Joueur faisant l'aller et retour sans être touché : 3 points

VARIABLES

- Possibilité de retour du lanceur en dehors du couloir
- Déplacement des lanceurs avec un ballon (dribble à la main ou au pied)
- Départ simultané de deux lanceurs



ESQUIVE BALLON AU CARRE



24c

Nombre de joueurs	: Equipe de 6 à 10 joueurs	Matériel	: un ballon
--------------------------	----------------------------	-----------------	-------------

BUT DU JEU

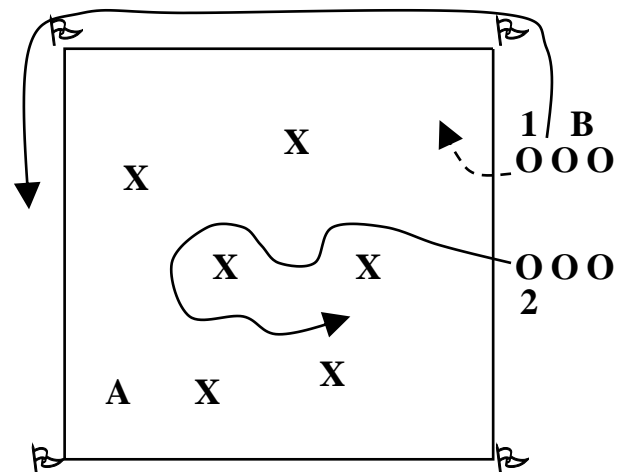
- L'équipe A (X) doit toucher avec un ballon, les joueurs de l'équipe B qui entrent dans le carré successivement.

REGLES DU JEU

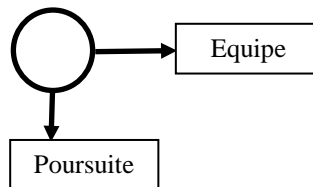
- Les joueurs de l'équipe B sont groupés par deux (O1 et O2)
- Le joueur O1 lance le ballon dans le carré et fait le tour du carré et évite de se faire toucher par le ballon contrôlé par les joueurs A.
- Si le joueur O1 réussit à regagner son point de départ avant que le joueur O2 ait été touché, l'équipe B marque un point, sinon c'est l'équipe A qui marque le point.
- Quant les joueurs O ont tous couru, les joueurs (O1 et O2) permutent
- On totalise les points, puis les équipes A et B changent de rôle.

VARIABLES

- Les joueurs O doivent conduire un ballon (dribble au pied ou à la main)
- Possibilité de faire le tour du carré à deux et d'entrer dans le carré à deux.



LA PETITE THEQUE



25

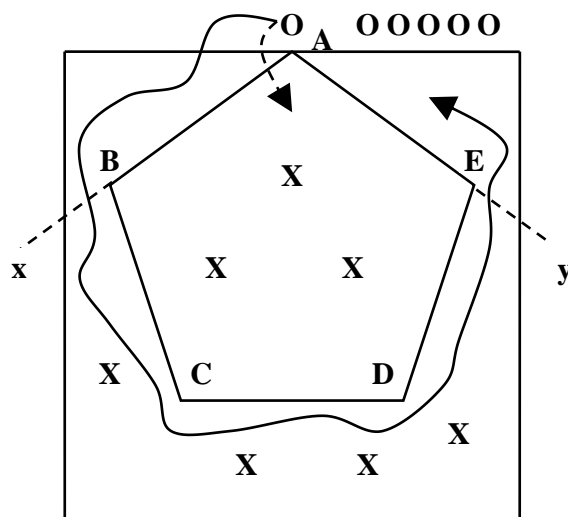
Nombre de joueurs	: Equipe de 8 à 10 joueurs	Matériel	: 1 ballon - Cinq bouteilles plastique pour les bases
--------------------------	----------------------------	-----------------	---

BUT DU JEU

- Les joueurs lanceurs (O) essaient de marquer le maximum de points en tournant autour du pentagone ABCDE sans se faire toucher par le ballon lancé par les joueurs (X). C'est ensuite au tour de l'équipe des (X)

REGLES DU JEU

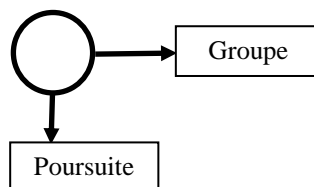
- Un lanceur (O) à partir du point A lance le ballon et à l'intérieur de (x y) et part autour du pentagone.
- Les joueurs (X) sont répartis sur le terrain, récupèrent le ballon et essaient de toucher de volée le lanceur dans sa course.
- Les joueurs (X) ne peuvent se déplacer avec le ballon.
- Un lanceur peut s'arrêter à l'une des quatre bases en criant : « base » dès que le lanceur suivant aura lancé, il pourra alors repartir pour terminer son tour.
- Les lanceurs dans leur course ne peuvent pas revenir en arrière, ou être deux à la même base (le premier parti est éliminé)
- Comptage des points :
Un lanceur qui accomplit un tour entier marque 5 points.
Celui qui s'est arrêté à une base marquera autant de points qu'il franchira de bases pour terminer son tour, ou bien, il marquera un nombre de points correspondant au nombre de bases qu'il a franchies avant de s'arrêter.



VARIABLES

- Le lanceur tourne autour du pentagone en conduisant un ballon
- Les joueurs (X) récupèrent le ballon, et doivent en le frappant avec le pied, lui faire franchir un but placé en un lieu précis, et ceci avant que le joueur (O) réalise le tour du pentagone.

LA BALLE ASSISE



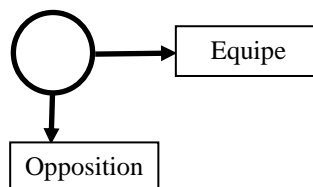
26

Nombre de joueurs	: de 12 à 25 joueurs	Matériel	: un ballon léger
--------------------------	----------------------	-----------------	-------------------

BUT DU JEU	
- Ni camp, ni équipe Il s'agit de toucher les autres joueurs avec le ballon.	
REGLES DU JEU	
- Le ballon est mis en jeu en chandelle (lancé haut verticale) au milieu des joueurs dispersés. Il est en jeu dès qu'il a touché terre.	
- Dès qu'un joueur est touché par tir direct (et non après rebond au sol), ou s'il touche le ballon dans sa trajectoire directe, s'assied sur place	
- Un joueur assis rentre en jeu lorsqu'il touche la balle qui passe à proximité ou lorsqu'il la bloque.	
- Un joueur assis qui possède le ballon, peut, avant de se relever, le passer à un joueur dans la même situation.	
- Un joueur touché ne peut pas reprendre le ballon qui vient de le frapper.	
- On ne doit pas, sous peine de s'asseoir : <ul style="list-style-type: none">- courir ou marcher avec le ballon- étant debout, passer le ballon à un joueur assis	
VARIABLES	
- Jouer avec deux ballons	
- Balle assise par équipe : deux équipes sont constituées ; chacune a pour objectif d'éliminer l'autre ; les passes entre les joueurs ne peuvent se faire qu'avec rebond.	

LE GAGNE TERRAIN

27



Nombre de joueurs	: Equipe de 6 à 12 joueurs	Matériel	: un ballon
--------------------------	----------------------------	-----------------	-------------

BUT DU JEU

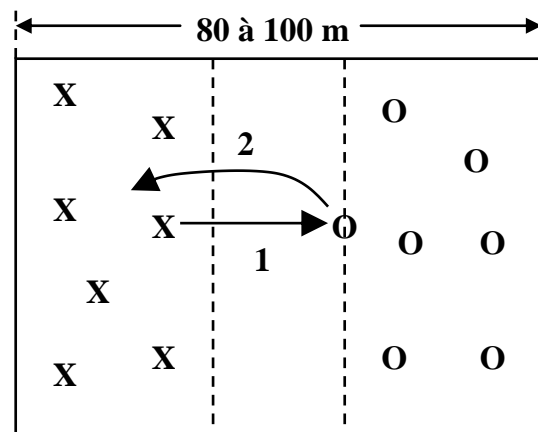
- Faire franchir au ballon la ligne de fond du terrain adverse

REGLES DU JEU

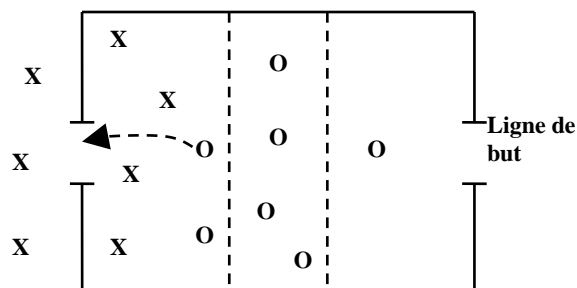
- Chaque équipe lance alternativement , le lancer est réalisé par le joueur qui a bloqué ou arrêté le ballon
- L'engagement se fait depuis la ligne d'engagement
- Si le ballon est bloqué, possibilité de trois pas d'élan pour relancer.
- Si le ballon n'est pas bloqué, il est relancé sans élan, depuis l'endroit où il a été immobilisé, sauf dans le cas où la mauvaise réception a fait gagner du terrain ; on revient alors à l'endroit où se trouvait le joueur au moment du premier contact.
- Si le ballon sort hors des limites, il est relancé depuis l'endroit où il est sorti des limites.

VARIABLES

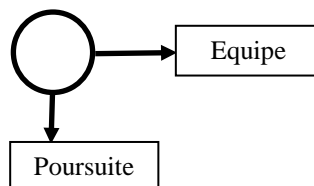
- Jouer à la main :
ou au pied
ou les deux
- Délimiter sur la ligne de fond une partie qui servira de ligne de but.



----- Lignes d'engagement



GENDARMES ET VOLEURS



28

Nombre de joueurs

: 2 équipes de 5 à 15 joueurs

Matériel

: 2 jeux de foulards

BUT DU JEU

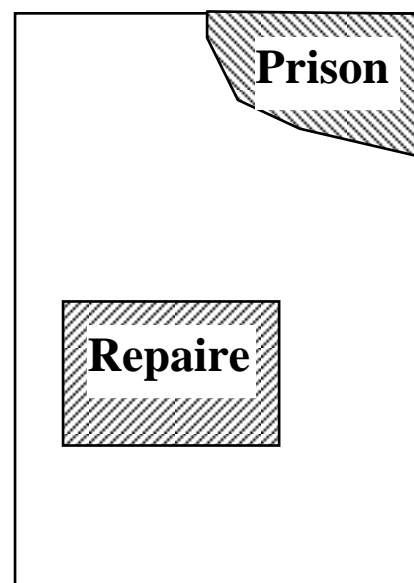
- Les gendarmes doivent s'emparer des voleurs

REGLES DU JEU

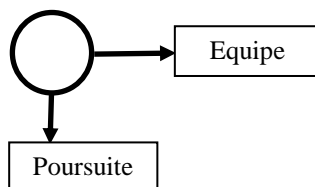
- Deux équipes égales en nombre
- Les gendarmes font prisonniers les voleurs en les touchant
- Un voleur pris est amené dans la prison tenu par le bras par un gendarme.
- Les voleurs prisonniers peuvent être délivrés par des partenaires (main touchée)
- Les voleurs peuvent se réfugier dans un repaire
- On change de rôles lorsque tous les voleurs (ou une partie définie à l'avance) sont prisonniers.

VARIABLES

- Les voleurs n'ont pas de repaire ; l'équipe gagnante est celle qui a pris tous les voleurs (ou une partie) dans le meilleur temps.
- La disposition de la prison et du repaire (dans un coin du terrain, ou au milieu du terrain)
- Les voleurs forment une chaîne (quand ils sont prisonniers) dont l'extrémité touchée par un partenaire délivre l'ensemble.
- Le toucher peut être remplacé par une réelle prise qui immobilise (jeu sur gazon)



POULES RENARDS VIPERES



29

**Nombre de
joueurs**

: 3 équipes de 5 à 10
joueurs

Matériel

: 3 jeux de foulards

BUT DU JEU

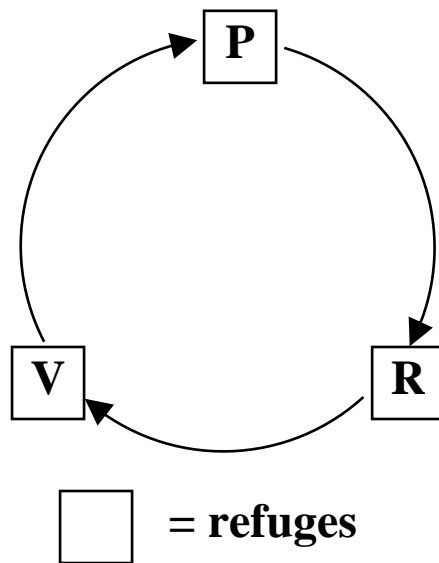
- Prendre tous les joueurs de l'équipe adverse indiquée
(voir règle n°1).

REGLES DU JEU

- Les poules ont droit de prise sur les vipères, lesquelles ont droit de prise sur les renards ; ces derniers prennent les poules.
- La prise se fait par simple touché.
- Lorsqu'un joueur (R par exemple) a pris un adversaire P, il le conduit tenu par le bras, dans son refuge R ; les deux joueurs sont alors neutres et invulnérables sur le trajet.
- Les prisonniers sont libérés par simple touche de la main de leurs coéquipiers.
- Libération individuelle.

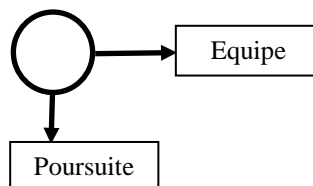
VARIABLES

- Modifier les distances
- Aire de jeu avec obstacles (forêt, taillis)
- Changer le mode de prise (exemple : plaquer au sol sur pelouse)
- Changer les rôles, les couleurs des joueurs, les refuges à chaque partie
- Les joueurs prisonniers font la chaîne ; libération un par un des éléments de la chaîne ou toute la chaîne.



LE DRAPEAU

30



Nombre de joueurs	: 2 équipes de 8 à 15 joueurs	Matériel	: 2 jeux de foulards
--------------------------	-------------------------------	-----------------	----------------------

BUT DU JEU

- Les attaquants marquent un point lorsqu'ils ramènent le drapeau dans leur camp sans que le porteur se fasse toucher par un défenseur.

REGLES DU JEU

- L'ATTAQUANT : est vulnérable sur toute l'aire jeu ; il est en sécurité dans le camp adverse (il fait « campagne » et il peut prendre le drapeau au sortir de ce camp.

- Le CAVALIER : coéquipier des attaquants, et choisi par eux, est invulnérable. Il a droit de prise s défenseurs, mais il n'a pas le droit de prendre le drapeau.

- Les DEFENSEURS : cherchent à faire prisonniers les attaquants peuvent faire campagne dans le camp dverse, mais ils doivent revenir dans leur propre camp pour retrouver vie. Sur ce trajet, ils sont vulnérables.

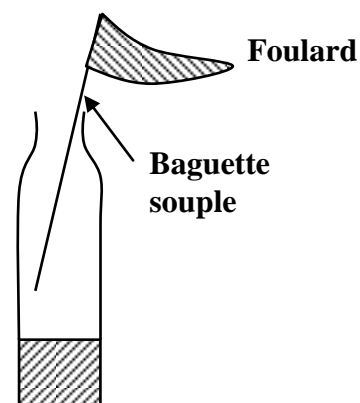
- La prise est un simple toucher

- Les défenseurs deviennent attaquants et inversement lorsque :

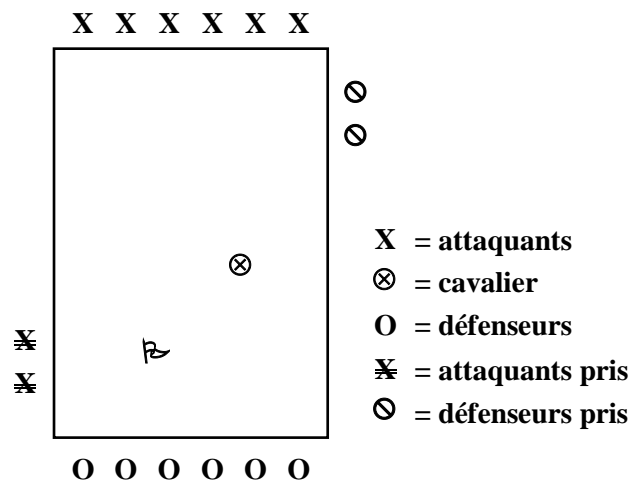
- * tous les attaquants sont faits prisonniers
- * un attaquant possesseur du drapeau se fait toucher
- * les attaquants ont marqué 3 points consécutifs.

- Les prisonniers retrouvent vie à chaque point marqué et à chaque changement de rôles.

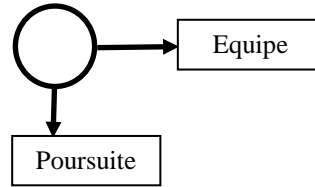
- Engagement : le cavalier frappe de la main au sol à côté du drapeau.



Bouteille plastique lestée



LES BARRES



31

Nombre de joueurs : Equipe de 8 à 12 joueurs

Matériel : 2 jeux de foulards

BUT DU JEU

- Faire prisonniers, en les touchant de la main, tout ou en partie de l'équipe adverse.

REGLES DU JEU

- L'Aller chercher la soupe : un joueur d'une équipe tiré au sort, va chercher la soupe auprès de l'équipe adverse, en frappant trois fois dans la main d'un ou deux ou trois adversaires. Il prononce « Barre... baron ... barrette » et essaie de rejoindre son camp ; il peut alors être poursuivi par les adversaires dont la main a été frappée.

- 'Avoir barre sur' ... Tout joueur sorti de son camp après un adversaire à barre sur lui ; il peut le prendre par simple toucher et le faire prisonnier ; le prisonnier rejoint seul la prison.

- 'Faire campagne' : tout joueur peut se réfugier dans le camp adverse. Pour retrouver des barres (retrouver vie), il devra retourner dans son propre camp ; mais il sera vulnérable sur le chemin du retour.

- Délivrance des prisonniers : le premier prisonnier se place à trois pas de la ligne du camp adverse ; les prisonniers suivants feront la chaîne. Tous seront délivrés à la fois, par un coéquipier qui réussira à toucher la main du dernier de la chaîne.

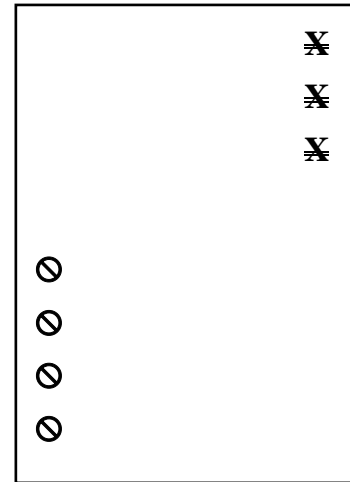
- Le jeu s'arrête à chaque prise et à chaque délivrance. Le preneur ou le délivreur vont alors chercher la soupe.

VARIABLES

- Ne plus arrêter le jeu à chaque prise

- Ne plus arrêter le jeu à chaque délivrance ; les délivrés doivent retourner chercher des barres, mais ils sont vulnérables sur le trajet.

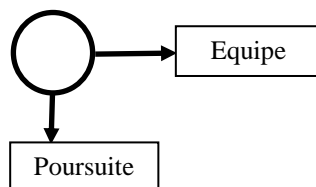
O O O O O O



X X X X X X

~~X~~ = joueurs prisonniers
O

ESQUIVE BALLON EN EQUIPE



32

Nombre de joueurs	: équipe de 6 à 8 joueurs	Matériel	: 1 ballon par jeu foulards pour distinguer les équipes
--------------------------	---------------------------	-----------------	--

BUT DU JEU

- Les chasseurs doivent toucher, à l'aide d'un ballon, le plus grand nombre de lapins dans un temps donné.

REGLES DU JEU

- En cercle, et sans se déplacer les joueurs essaient de toucher, au moyen d'un ballon, les joueurs **X** placés à l'intérieur du cercle.

- Chaque fois qu'un joueur **O** est touché de volée, un point est accordé à l'équipe des **X**. On intervertit rôles au bout de cinq minutes.

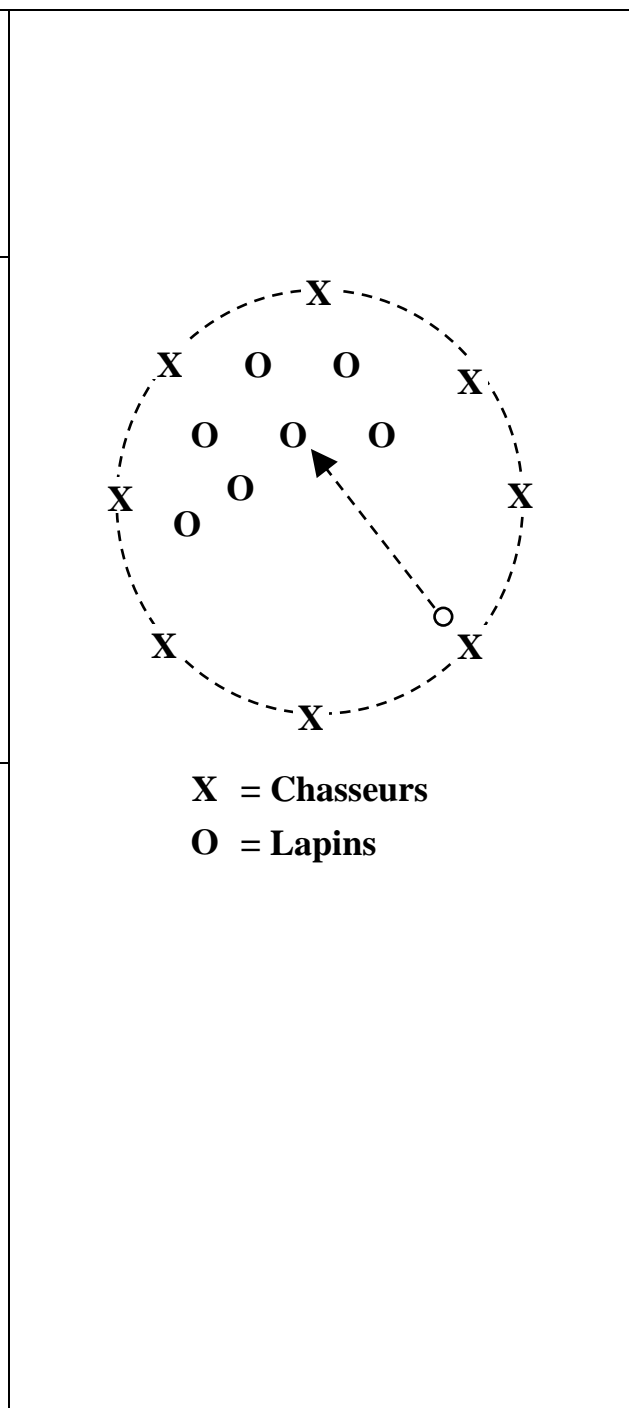
- A l'issue des deux manches, l'équipe qui a marqué le plus de points est gagnante.

VARIABLES

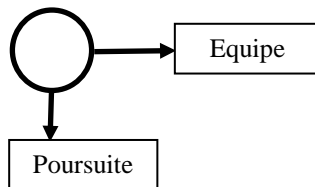
- Le blocage du ballon par un lapin, enlève un point aux chasseurs ; le ballon est alors posé en centre du cercle par le bloqueur, ou donné à un chasseur.

- Le changement rapide du statut : le blocage du ballon par un lapin permet à toute l'équipe des lapins de conserver ce ballon, de rejoindre le pourtour du cercle et de devenir chasseurs, alors que les chasseurs primitifs deviennent lapins.

Est gagnante l'équipe qui, dans un temps donné, a réussi le plus grand nombre de touches.



BALLON PRISONNIER



33

Nombre de joueurs	: 2 Equipes de 8 à 10 joueurs	Matériel	: un ballon
--------------------------	-------------------------------	-----------------	-------------

BUT DU JEU

- Faire prisonniers les joueurs de l'équipe adverse en les touchant avec le ballon.

REGLES DU JEU

- Tout joueur touché de volée par le ballon est prisonnier et se rend derrière la ligne de fond du camp adverse.
 - Il se libérera en touchant un adversaire avec le ballon.

- Les points :

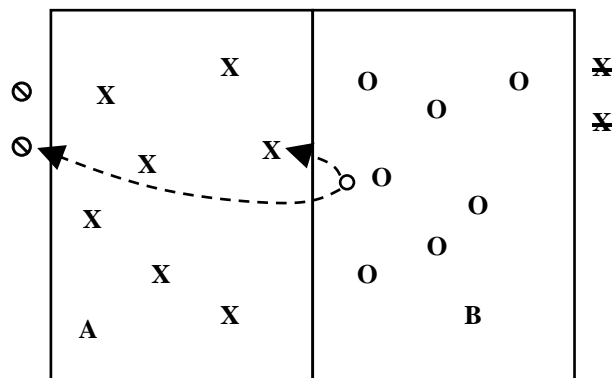
- on joue au temps : après par exemple 5 minutes décompter les prisonniers
- on joue au nombre de prisonniers : la première équipe qui a fait (x) prisonniers ou tous.

VARIANTES

- Les joueurs ne sont pas pris s'ils bloquent le ballon de volée ; ils conservent alors ce ballon.

- Les prisonniers peuvent occuper les trois côtés du terrain adverse.

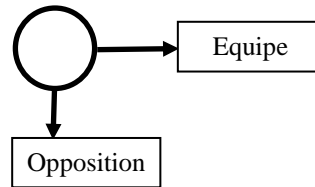
- Ils sont délivrés, un par un, sur ballon bloqué par un partenaire.



⊙ = Prisonniers B
 ⊗ = Prisonniers A

TENNIS BALLON

34



Nombre de joueurs : 2 Equipes de 8 à 10 joueurs

Matériel : un ballon pour 2 équipes
Filet ou élastique

BUT DU JEU

- Faire toucher au ballon le terrain adverse afin qu'il ne puisse être ni repris, ni renvoyé par l'autre équipe.

REGLES DU JEU

On joue au pied.

- L'engagement est fait à la main ou au pied depuis la ligne de service.

- Un joueur ne peut pas jouer le ballon deux fois consécutives avec le pied.

- On a le droit à un ou deux rebonds avant le renvoi et le nombre d'interventions sur le ballon n'est pas limité dans l'équipe.

- Les points :
- décompte volley : être en possession du service pour marquer un point
- décompte ping pong : changement de service par série de cinq points
- décompte tennis : un set = 5 services, 3 sets gagnants = un jeu, 3 jeux gagnés = une partie

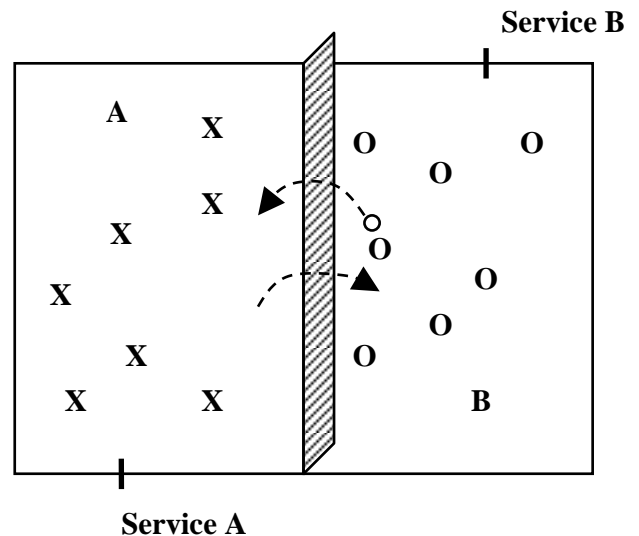
VARIABLES

- Un seul rebond admis
- Limiter le nombre des interventions par équipe (par exemple : 3 passes permises)

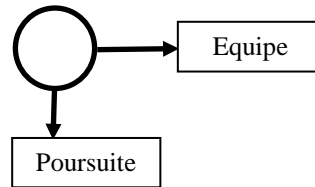
VARIANTES

- BALLON IMMORTEL : jeu à la main, le ballon étant frappé comme au volley ; le nombre de passes et de rebonds n'est pas limité ; le point est obtenu quand le ballon roule sur le sol.

- NET BALL : le filet de séparation des 2 camps est relativement élevé (au moins 2m). Le point est obtenu si le ballon lancé par une équipe touche le sol du camp adverse; le nombre d'échanges entre les joueurs d'une même équipe n'est pas limité.



BALLONS AUX CHASSEURS PAR EQUIPE



35

Nombre de joueurs	: 2 Equipes de 8 à 12 joueurs	Matériel	: un ballon 2 jeux de foulards
--------------------------	-------------------------------	-----------------	-----------------------------------

BUT DU JEU

- Toucher avec un ballon le maximum de joueurs de l'équipe adverse dans les limites du terrain de jeu

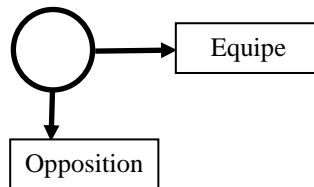
REGLES DU JEU

- Une des deux équipes possède le ballon (les chasseurs)
- Les joueurs de l'autre équipe (les lièvres) évitent d'être touchés, et cherchent à s'approprier le ballon soit en le bloquant de volée, soit en ramassant au sol avant leurs adversaires.
- Ils deviennent alors chasseurs, et les chasseurs deviennent lapins (changement de rôle)
- L'équipe victorieuse est celle qui a le plus grand nombre de touches, après une durée de jeu fixée à l'avance.
- Il est interdit de se déplacer avec le ballon.

VARIABLES

- Interdiction de tirer deux fois consécutives sur le même lapin.
- La façon de transporter le ballon :
 - ne pas effectuer plus de 3 pas avec ;
 - ne pas le garder plus de trois secondes ;
 - possibilité de dribbler.

PASSE A DIX



36

Nombre de joueurs	: 2 équipes de 5 à 8 joueurs	Matériel	: 1 ballon pour 2 équipes Foulards pour différencier les joueurs
--------------------------	------------------------------	-----------------	---

BUT DU JEU

- Faire dix passes consécutives entre joueurs de la même équipe sans que le ballon touche terre.

REGLES DU JEU

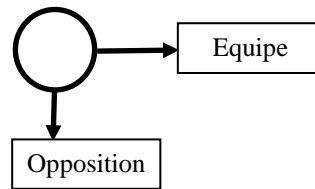
- Engagement par entre deux, au centre du terrain
- L'équipe qui a la balle commence sa série de dix passes (le capitaine compte à haute voix)
- Si un joueur de l'équipe adverse intercepte le ballon, il commence la série de passes pour son équipe.
- Ne pas toucher l'adversaire porteur ou non du ballon
- Ne pas se déplacer avec le ballon
- Dix passes donne un point, et le ballon change de camp.

VARIABLES

- Augmenter ou diminuer le nombre de passes pour obtenir le point.
- Le ballon ne peut pas être redonné à celui qui vient de l'envoyer
- Jouer au pied
- La dixième passe doit avoir un but précis (exemple : frapper un mur défini).

BALLON PIQUET

37



Nombre de joueurs	: 2 équipes de 8 à 12 joueurs	Matériel	: 1 piquet, 1 ballon, 2 jeux de foulards
--------------------------	-------------------------------	-----------------	--

BUT DU JEU

- Depuis l'extérieur du cercle toucher le piquet avec le ballon lancé à la main (un point)

REGLES DU JEU

- Les joueurs peuvent se déplacer sur toute l'aire de jeu, sauf à l'extérieur du cercle.
- On ne peut pas faire plus de trois pas avec la balle.
- Le contact avec l'adversaire est interdit.
- Les remises en jeu sont faites depuis l'une des lignes d'engagement au choix, par l'équipe qui a perdu le point.
- On joue au temps (5 minutes) ou au nombre de buts marqués : la première équipe qui marque 3 buts

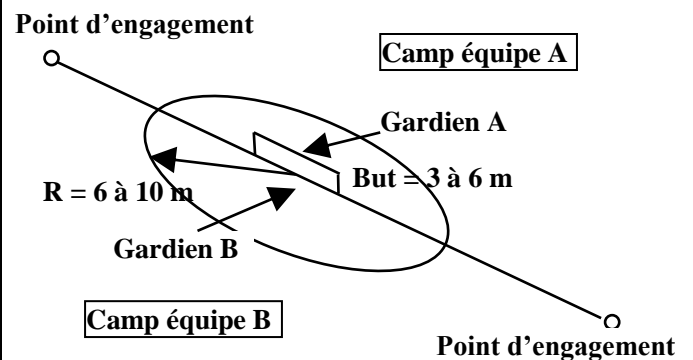
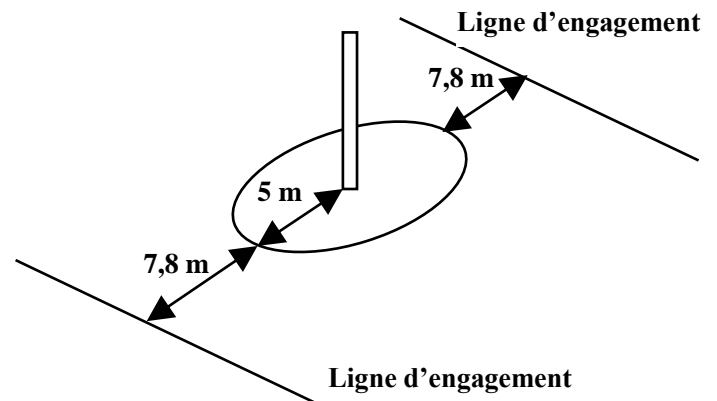
VARIABLES

- Dribble autorisé
- Jouer au pied

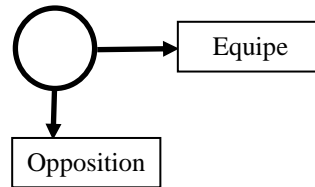
VARIANTES

BALLON AU GRAND CERCLE

- But : marquer un but au gardien adverse
- Règles : les joueurs peuvent se déplacer sur l'ensemble de l'aire de jeu à l'exception des deux demi-cercles réservés aux gardiens de but.
- Les engagements sont faits d'un point d'engagement au choix.
- Le gardien bloquant le ballon doit le remettre en jeu dans son camp.
- On peut jouer au pied ou à la main.



JOUEUR BUT



38

Nombre de joueurs

: Equipe de 5 à 8 joueurs

Matériel

: un ballon
Deux jeux de foulards

BUT DU JEU

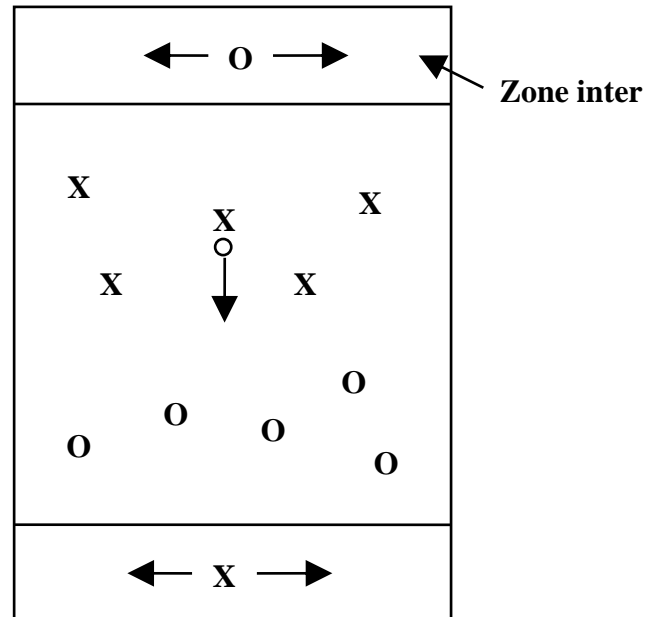
- Chaque équipe marque un point en passant le ballon à son joueur but

REGLES DU JEU

- Engagement par entre deux au centre du terrain
- Il est interdit de se déplacer avec le ballon
- Il est interdit de toucher un adversaire porteur ou non du ballon
- Toute faute est sanctionné par le ballon donné à l'adversaire au point où la faute a été commise.

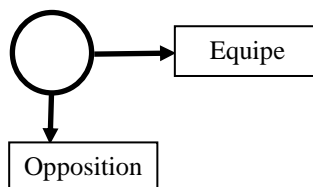
VARIABLES

- Autoriser le dribble
- Jouer avec le pied.
- Le joueur but est mobile ou non dans la zone interdite.
- Il doit bloquer le ballon en étant sur un tabouret.



CALLEBASSE

39



Nombre de joueurs	: 2 équipes de 5 à 8 joueurs	Matériel	: 1 ballon 2 jeux de foulards
--------------------------	------------------------------	-----------------	----------------------------------

BUT DU JEU

- Aller poser le ballon derrière la ligne de fond de l'équipe adverse

REGLES DU JEU

- Engagement du milieu du terrain par tirage au sort ; le ballon est au sol, les adversaires sont à plus de 5m; le jeu commence lorsqu'un joueur de l'équipe qui a gagné l'engagement prend le ballon.

- Tout joueur peut progresser et se déplacer avec le ballon.

- Les passes se font obligatoirement en arrière du porteur du ballon.

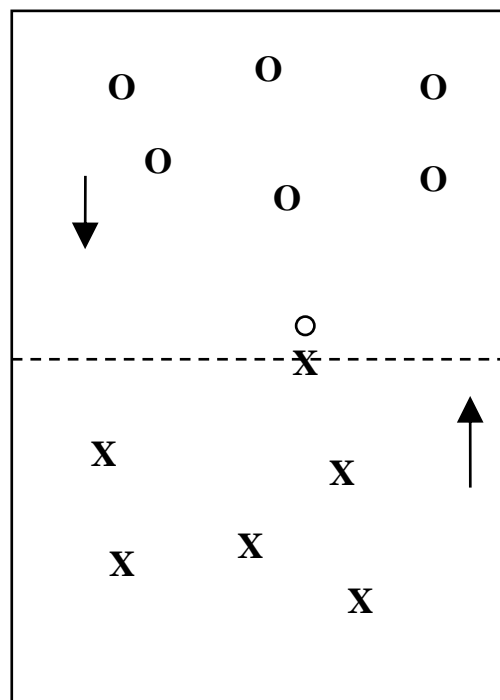
- Un possesseur du ballon est arrêté dans sa course s'il est touché deux fois par un adversaire. Il a alors deux secondes pour passer à un partenaire, il ne peut pas marquer pendant ce temps.

- Arrêts de jeu lorsque :

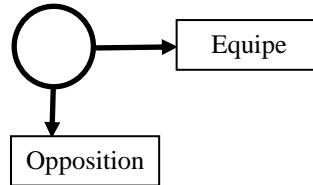
- le joueur touché a gardé le ballon plus de deux secondes
- le ballon est tombé au sol en avant du récepteur ou sorti des limites
- la passe est en avant.
- le porteur du ballon est bousculé

- Remise en jeu : dans tous les cas, depuis l'endroit où la faute a été commise.

- L'équipe à l'origine de la faute de jeu se place alors à 5m du ballon posé au sol.



HANDBALL



40a

Nombre de joueurs

: 2 équipes de 7 joueurs

Matériel

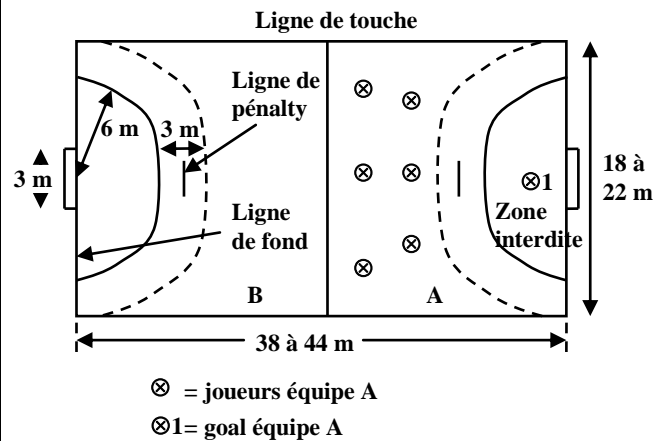
: un ballon
2 jeux de foulards

BUT DU JEU

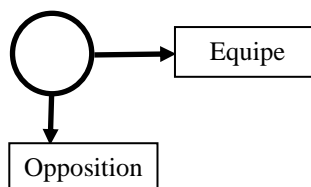
- Envoyer à la main le ballon dans les buts adverses et protéger les siens

REGLES DU JEU

- L'engagement se fait au centre du terrain, l'équipe adverse est alors dans son camp.
- Lorsqu'il y a un but, l'équipe marque un point, et l'équipe adverse engage à nouveau depuis la ligne centrale.
- La progression du ballon se fait par passes ou par dribbles.
- Tout joueur peut progresser et se déplacer avec le ballon.
- Remise en jeu :
 - Lorsque la balle sort en touche : par un joueur de l'équipe adverse, à l'endroit de la sortie
 - Lorsque la balle franchit la ligne de but
 - si elle a été touchée par un attaquant ou le gardien, la remise en jeu est faite par le gardien, depuis sa zone.
 - si elle a été touchée par un défenseur autre que le gardien, la remise en jeu est faite de l'angle du terrain (jet de coin) par un attaquant.
- Les fautes suivantes sont sanctionnées par un jet depuis le lieu de la faute.
 - Faire plus de trois pas avec le ballon
 - Garder le ballon plus de trois secondes
 - Pousser un adversaire
 - Pénétrer dans la zone en attaquant (sauf, après avoir tiré au but, l'attaquant peut alors retomber dans la zone interdite)
 - Toucher le ballon avec le pied ou la jambe.
- Les fautes suivantes sont sanctionnées par un pénalty (tir depuis un point placé à 7m des buts, les autres joueurs étant à l'extérieur des 9m)
 - Pénétrer volontairement en zone en défendant
 - Attitude brutale d'un joueur sur un attaquant qui shoote.



FOOTBALL



40b

Nombre de joueurs

: 2 équipes de 5 à 8 joueurs

Matériel

: un ballon
2 jeux de foulards

BUT DU JEU

- Envoyer avec le pied ou la tête, le ballon dans les buts adverses et l'empêcher de pénétrer dans les siens.

REGLES DU JEU

- L'engagement se fait par l'une des deux équipes, au centre du terrain, les adversaires étant alors dans leur camp.

- Il est interdit aux joueurs (sauf au gardien dans sa surface de réparation) de jouer avec les bras et les mains.

- Remise en jeu : si la balle franchit les limites du terrain, elle est remise en jeu par l'équipe adverse.

- Au pied, ballon au sol, lorsque ce ballon sort entre les deux lignes délimitant les surfaces de réparation

- A la main pour les sorties en touche au niveau des surfaces de réparation au pied, mais de l'angle du terrain (corner) s'il est touché en dernier lieu par un attaquant avant de franchir la ligne de but

- Fautes :

- Toutes les fautes intentionnelles ou graves (jeu dangereux, main volontaire) sont sanctionnées par un pénalty, quelque soit l'endroit de la faute. Le ballon est posé au point de pénalty (7m face aux buts) le gardien est sur sa ligne de but, les autres joueurs en dehors de la surface de réparation à 3m du ballon ; ce ballon est alors envoyé au pied par un joueur, directement vers les buts.

- Toutes les fautes courantes (bousculade d'un adversaire par exemple) sont sanctionnées par un coup franc direct à l'endroit de la faute. Le ballon est posé au sol, les adversaires sont à 3m minimum. Le ballon peut être envoyé directement vers les buts ou passé à un partenaire.

