

Jeux de ballon, de course

CHAMEAU, CHAMOIS

Matériel : aucun.



- **Déroulement**

Les joueurs sont divisés en 2 groupes : les chameaux et les chamois. On trace 2 lignes en arrière de laquelle respectivement les chameaux et les chamois sont en sécurité. Le meneur de jeu raconte une histoire où il dit fréquemment les mots chameaux et chamois.

Quand il dit « **chameaux** », les chameaux doivent courir après les chamois et toucher. Quand un chamois est touché, il devient un chameau.

Quand le meneur dit « **chamois** », ce sont les chamois qui courent après les chameaux. Si un chameau est touché, il devient chamois.

Le meneur de jeu peut mettre dans son histoire des mots proches comme chapeau pour mélanger les joueurs. Le jeu se termine quand un des 2 groupes est éliminé

LE CHEMIN DES BALLES

Niveau : cycles 2 et 3

Nombre de participants : partager la classe en deux

Objectif : travailler la mémorisation

Matériel : balles ou ballons de couleurs différentes

Déroulement :

Un premier joueur envoie la balle à un autre, qui la renvoie à un autre ...

Chaque joueur doit recevoir une seule fois la balle. Au deuxième passage, la balle doit suivre le même chemin.

Quand les passes sont plus rapides et le chemin mémorisé, ajouter une deuxième balle d'une couleur différente qui suivra un autre chemin.

BABY-FOOT GEANT

Niveau : cycles 2 et 3

Nombre de participants : partager la classe en deux

Objectif : travailler la collaboration

Matériel : 5 cordes et un ballon

Déroulement :

Il s'agit d'un jeu basé sur le foot.

Les enfants sont répartis dans des zones délimitées par des cordes qu'ils n'ont pas le droit de franchir. (7 cordes permettent de délimiter les limites extérieures des zones des gardiens.)

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.

LA BALLE ASSISE

Niveau : cycles 2 et 3

Objectif : Intercepter la balle.

Matériel : 1 balle en mousse

Déroulement :

Le meneur de jeu doit lancer la balle.

Les enfants peuvent ensuite attraper la balle pour toucher leurs copains en la lançant.

Les déplacements sont limités, 3 pas maximum à chaque lancé de balle.

Les enfants touchés doivent s'asseoir, pour se délivrer ils doivent attraper la balle.

Si un enfant attrape la balle au vol, celui qui la lancée doit s'asseoir.

Le gagnant et le dernier enfant resté debout.

LE BERET HOCKEY

Niveau : cycles 2 et 3

Objectif : Diriger un objet avec un balai.

Matériel : 2 balais, 1 serpillière, 2 cages (chaises, tables)

Déroulement :

Le principe est celui du béré, à la différence que l'objet n'est pas récupéré par la main mais poussé par le biais d'un balai vers la cage de son équipe. On compose deux équipes, réparties de chaque longueur du terrain rectangulaire.

Au milieu de chaque largeur une cage (une pour chaque équipe).

Au milieu du terrain se trouve deux balais (un pour chaque équipe) et une serpillière.

Tous les enfants de chaque équipe se donnent un numéro et se mélangent.

Un arbitre annonce un numéro. A leur appel les deux numéros se lancent vers leur balai et essaient de pousser la serpillière vers la cage adverse pour marquer un point.

LA GUERRE DES INDIENS

Niveau : cycles 2 et 3

Participants : partager la classe en deux.

Objectif : courir vite

Déroulement :

Tout d'abord faire deux équipes puis avec la première faire une ronde.

Demander aux enfants de la 2^{de} équipe de se mettre en face d'un enfant de la 1^{ere} équipe, donc à l'intérieur du cercle.

Les enfants qui sont à l'extérieur du cercle donc de la 1^{ere} équipe sont des tipis et les enfants à l'intérieur du cercle sont les indiens

Les indiens doivent passer entre les jambes de leur partenaire, faire le tour du cercle et enfin repasser entre les jambes de leur partenaire

le dernier arrivé = couple éliminé

LA SARDINE

Niveau : tous cycles

Objectif : se cacher

Déroulement :

Un joueur va se cacher, c'est la sardine. Il faut choisir un lieu riche et bien délimité. La sardine peut être un animateur.

Les autres joueurs partent à sa recherche. Quand un joueur trouve la sardine, il s'accroupit à côté d'elle sans rien dire, et si possible sans se faire voir des autres joueurs.

Le dernier à découvrir la sardine prend sa place.

LA BALLE « STOP ! »

Niveau : tous cycles

Matériel : un ballon

Objectif : courir

Déroulement :

Tous les joueurs se tiennent à l'intérieur d'un cercle tracé sur le sol. L'un d'eux lance une balle en l'air. Tous les autres se sauvent aussitôt. Dès qu'il la rattrape, il crie "stop !" et ses compagnons doivent s'immobiliser sur le champ.

Sans quitter le cercle, le joueur cherche à atteindre l'un d'eux avec la balle. Le joueur visé peut se baisser ou s'incliner pour éviter la balle, à condition de ne pas bouger les pieds. S'il est atteint, le joueur touché devient lanceur. Sinon, le lanceur a droit à deux autres essais sur le même joueur. Si le joueur visé est indemne, le jeu continue avec le même lanceur.

Tout joueur qui ne s'immobilise pas immédiatement au signal "stop !" est pénalisé : il avance de trois pas vers le cercle.

LE JEU DU DRAPEAU

Niveau : cycles 2 et 3

Matériel : deux drapeaux (ou foulards...)

Objectif : courir

Déroulement :

Le terrain est divisé en 2 camps (un pour chaque équipe) avec une petite zone neutre au milieu pour les séparer.

Chaque équipe cache (mais pas trop bien non plus) son drapeau dans son camp.

Le but est de trouver le drapeau adverse et de le ramener dans son camp.

Quand tu es dans ton camp, tu ne peux pas te faire toucher mais tu peux toucher les autres. Si quelqu'un se fait toucher, il est prisonnier.

Dans chaque équipe, il en faut donc qui attaquent, d'autres qui défendent le drapeau et d'autres qui gèrent les prisonniers.

Si tu arrives à attraper le drapeau de l'autre équipe, il faut rentrer dans ton camp vivant pour gagner; si tu te fais toucher sur le chemin du retour (ce serait dommage...), tu es prisonnier et le drapeau retourne à sa place...

Les prisonniers peuvent être délivrés.

Le drapeau peut être passé en relais mais pas jeté.

Variante : le double drapeau

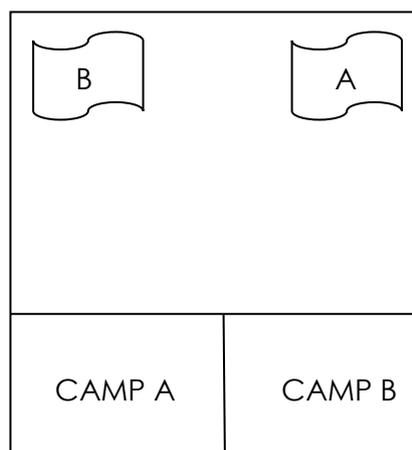
Toujours 2 équipes et deux maisons. Chaque drapeau est déposé sur le terrain en face de l'équipe adverse.

A chaque tour, un enfant essaie d'aller chercher son drapeau. Toute l'équipe adverse se lance à sa poursuite. Le joueur s'arrête à l'endroit où il est touché.

Puis c'est au tour de l'autre équipe.

Quand c'est au tour de l'équipe d'aller chercher son drapeau, le joueur qui sort peut délivrer ses prisonniers (ils peuvent rentrer ou aller chercher le drapeau aussi). Si le joueur qui attrape le drapeau est touché, il reste sur place avec le drapeau en attendant d'être délivré ou de passer le drapeau à un joueur de son équipe.

L'équipe gagnante est celle qui réussit à ramener le drapeau dans son camp.



LES PUCES SAVANTES

Niveau : tous cycles

Matériel : série de questions adaptées à la tranche d'âge, aux révisions souhaitées...

Objectif : sauter et répondre aux questions

Déroulement :

Les équipes de puces doivent franchir une ligne d'arrivée en sautant, après avoir répondu correctement à une question. Les joueurs sont répartis en équipes de puces (3 à 5 participants par équipe). Chaque équipe se place en file indienne sur un ligne. Le but est de sauter jusqu'à la ligne d'arrivée.

Pour pouvoir sauter, la première puce de chaque file doit aller rapporter la réponse à la question posée par le meneur de jeu. Si la réponse est correcte, la file peut avancer alors en faisant un saut collectif vers l'avant (c'est à dire que les participants se tiennent par la taille et sautent tous en même temps.).

Ensuite, la puce qui a bien répondu à la question passe à la fin de la queue.

La première file de puce à avoir franchi la ligne d'arrivée est déclarée vainqueur.

LE MORPION RELAIS

Niveau : CE2 - CM

Matériel : 10 coupelles de deux couleurs (ou foulards...), une craie ou des cerceaux pour réaliser une grille de 9 cases.

Participants : 2 équipes de 6 joueurs maximum

Objectif : aligner 3 coupelles de la même couleur

Déroulement :

Un joueur de chaque équipe part déposer son pion dans une case puis il repart taper dans la main du joueur suivant.

La première équipe à aligner 3 pions a gagné.

Variante :

Si les 2 équipes ont complété toutes les cases sans aligner 3 pions, elles peuvent échanger 2 pions.

Faire un puissance 4 (7 x 5 cases par exemple), chaque ligne ne peut être commencée que si des pions sont dans les lignes précédentes.

Les enfants peuvent se placer directement sur la grille à la place des pions.