

JEUX DE DEPLACEMENT

1, 2, 3 soleil	1
Grand-mère veux-tu ?	2
Il est minuit !	3
La souris et la girafe	4
Chat tunnel	5
Dans ma forêt il y a ...	6
Chat de bois	7
Le jeu du canard	8
Le jeu du serpent	9
Relais ballon	10
Mille pattes	11
Course de siamois	12
Chat glaçon	13
Le chat et la souris	14
Balle nomée	15
Les 3 tapes	16
Aimes-tu tes voisins ?	17
Les lions et les éléphants	18
La queue du dragon	19
Les déménageurs	20
Le clin d'œil	21
Quack !	22
Les sorciers	23
Face à face !	24
Les singes en cage	25
Chat double	26
Chat blessé	27
Relais animaux	28
Gendarmes et voleurs	29
Relais kangourou	30
Relais train	31
M. et Mme Grenouille	32
Attacher – Détacher	33
Relais cerceaux	34
Rue et avenue	35
Le ballon horloge	36
Relais 3 obstacles	37
L'arbre et le singe	38
La balle aux chasseurs	39
Passé à 10	40

1. 1, 2, 3 soleil

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	4/10 ans	X

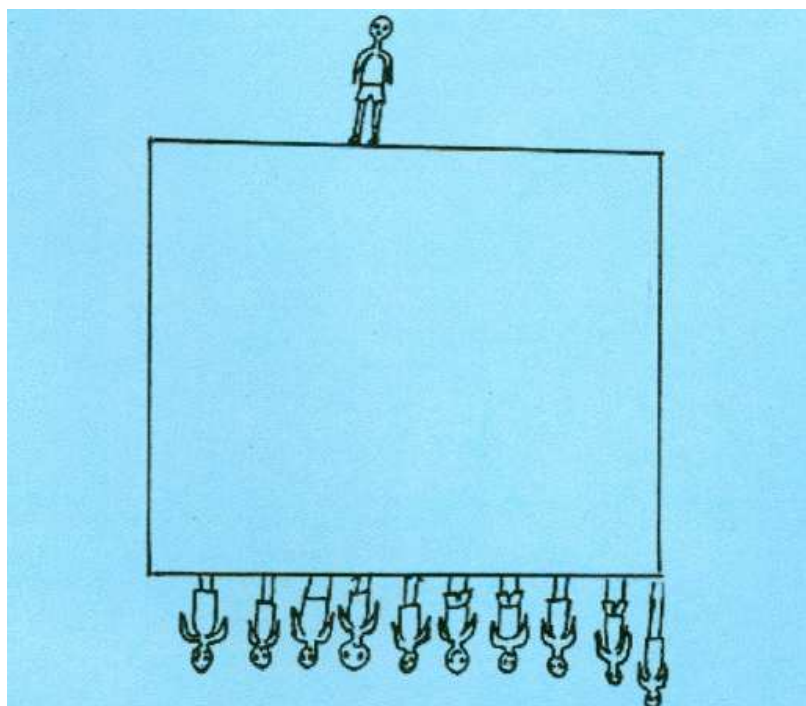
Intérêt

Maîtrise du corps
Jeu d'opposition

Développement

Au début du jeu, déterminer un enfant qui sera le « soleil ». Il fera face aux autres joueurs. Il se retourne et dit « 1.2.3. soleil » puis fait à nouveau face aux autres joueurs. Ces derniers, pendant que le soleil est retourné, doivent avancer vers lui et s'immobiliser dès que le soleil les regarde à nouveau. Le soleil renvoie à la ligne de départ tous ceux qui sont en mouvement au moment où il fait face aux joueurs. Le premier joueur ayant touché le soleil a gagné.

Installation



2. Grand-mère veux-tu ?

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	5/8 ans	x

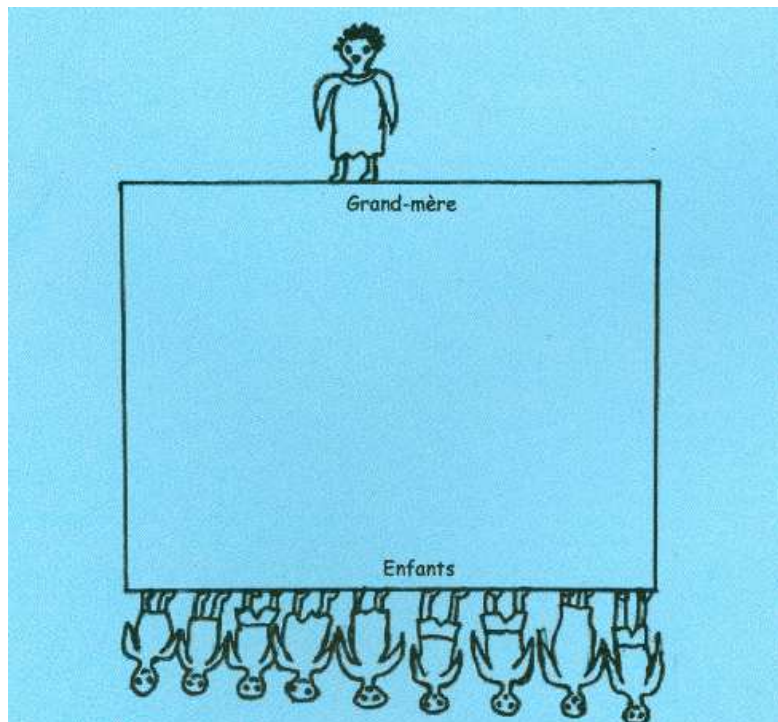
Intérêt

Socialisation
Maîtrise de l'espace
Appréciation des distances

Développement

La « grand-mère » est adossée au mur, les enfants lui font face à une vingtaine de mètres. Alors commence le dialogue, un des enfants demande : « Grand-mère veux-tu ? ». La grand-mère répond : « Oui mon enfant ! » - « Combien de pas » - « 2 pas de géant ». Selon l'appréciation de la grand-mère, elle peut demander des pas de souris et peut aussi exiger un ou plusieurs pas en arrière. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un des enfants atteigne la grand-mère : il deviendra grand-mère à son tour.

Installation



3. Il est minuit !

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/13 ans	x

Intérêt

Maîtrise de l'espace
Maîtrise du temps
Maîtrise du corps (course)

Développement

Le but de ce jeu est d'éviter de se faire toucher par le lion. Les antilopes et le lion se promènent. Les antilopes interrogent le lion : « lion, quelle heure est-il ? » Le lion répond l'heure de son choix ; la promenade continue jusqu'au moment où le lion répond : « il est minuit ! » A ce moment là, toutes les antilopes doivent courir vers leur maison. Les antilopes qui sont touchées avant d'y entrer, deviennent lions. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne rest plus que quelques antilopes.

4. La souris et la girafe

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	3/8 ans	X

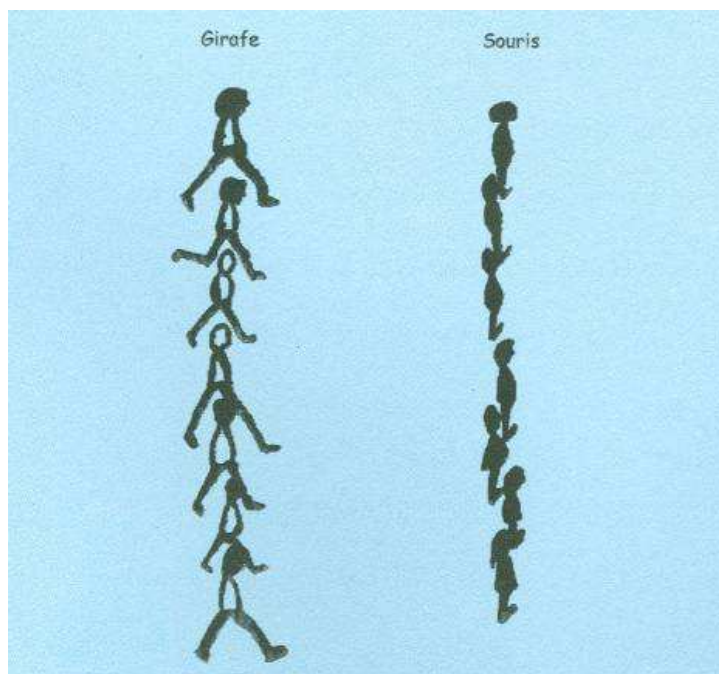
Intérêt

Concentration
Motricité

Développement

Diviser le groupe en deux équipes : une équipe de souris, et une équipe de girafe. Les enfants sont debout, et chacune des équipes forment 2 lignes. La ligne des souris se place devant celle des girafes à 2 mètres de distance. Au « top » de l'animateur, les souris se déplacent en sautillant sur les talons pour atteindre la ligne d'arrivée, et les girafes essaient de les rattraper en faisant des enjambées. Après plusieurs parties, changer les rôles.

Installation



5. Chat tunnel

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	5/8 ans	X

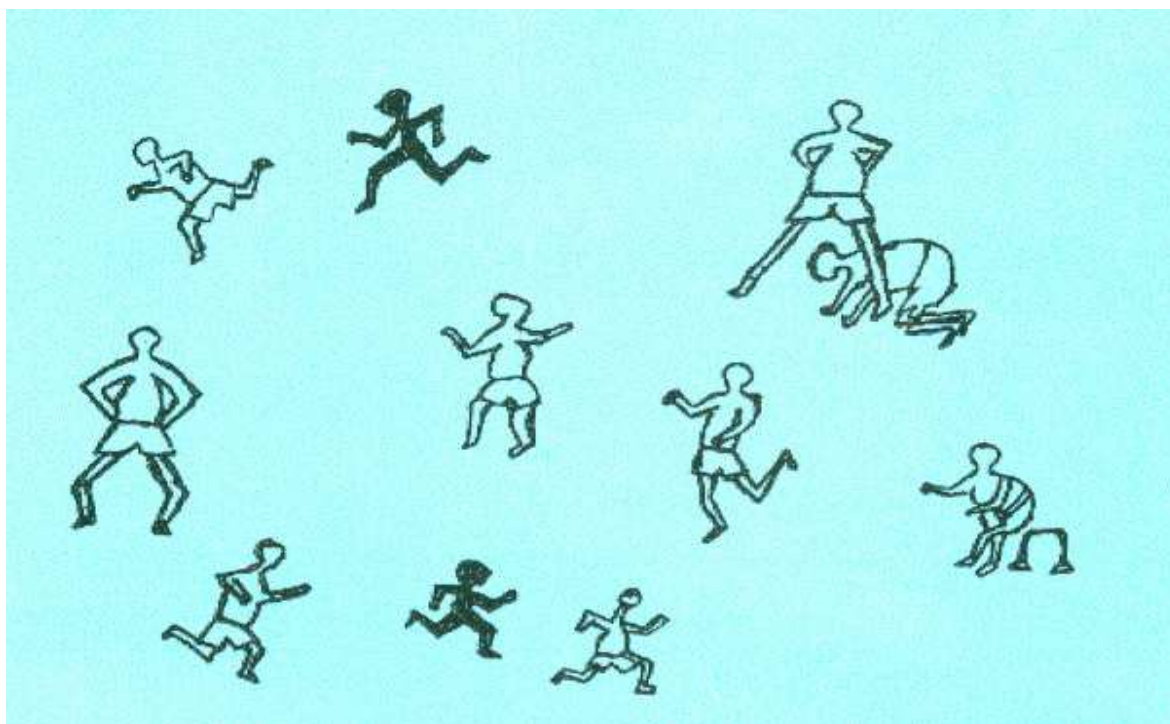
Intérêt

Motricité
Rapidité
Solidarité

Développement

L'animateur demande au groupe un volontaire pour devenir le chat. Lorsque celui-ci est nommé, les autres enfants, qui sont les souris, se mettent à courir sur le terrain. Lorsqu'une souris est touchée, elle s'immobilise aussitôt, les jambes écartées. Elle ne reprendra sa liberté que si l'une de ses copines traverse à quatre pattes le « tunnel » de ses jambes. Le jeu se termine quand le chat est épuisé, ou quand toutes les souris sont immobilisées.

Installation



6. Dans ma forêt il y a ...

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/13 ans	X

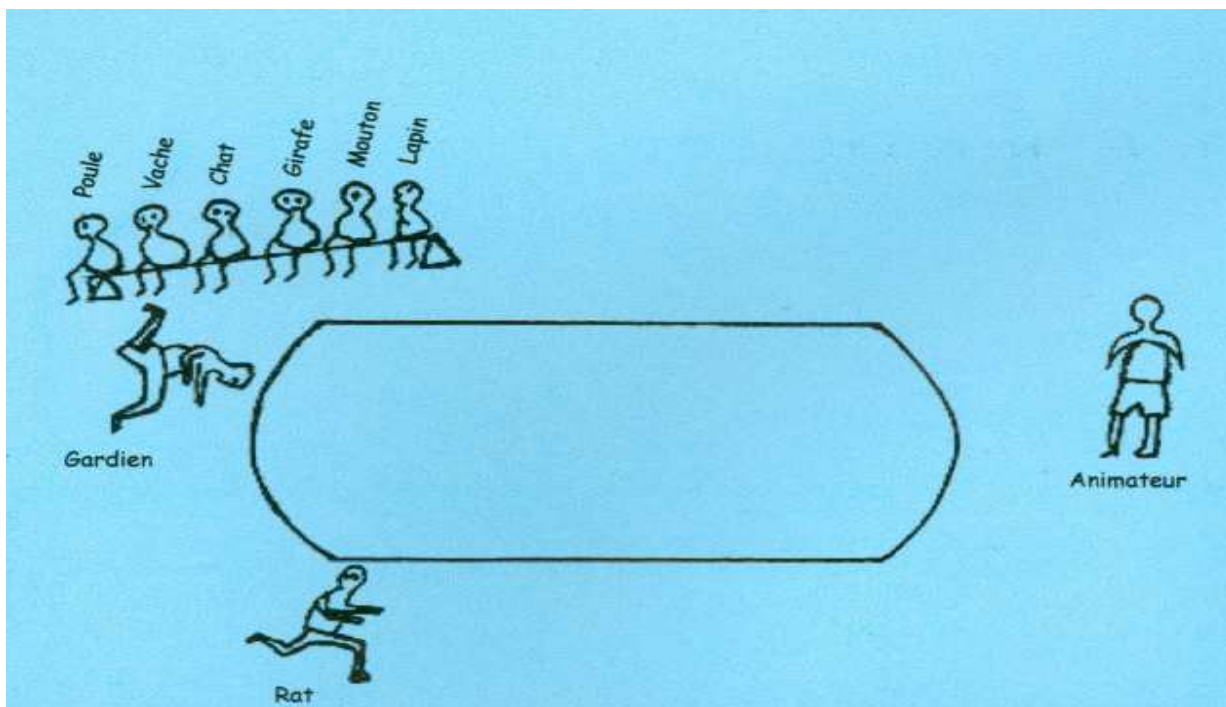
Intérêt

Réflexe
Rapidité
Ecoute

Développement

Les joueurs se mettent en ligne, et se choisissent chacun un rôle dans la forêt (poule, mouton, singe, arbre, ananas...), avec l'aide de l'animateur qui servira d'arbitre. Le « gardien » de la forêt arrive, et demande à l'animateur si tel ou tel animal ou objet se trouve dans la forêt. L'animateur, selon les cas, répond par oui ou par non. Dans l'affirmative, l'animal ou l'objet en question, se précipite, fait le tour du terrain délimité au préalable, et revient vite à sa place avant que le « gardien » de la forêt ne l'attrape. S'il y parvient, le joueur attrapé deviendra « gardien » à son tour.

Installation



7. Chat de bois

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20-30	6/8 ans	x

Intérêt

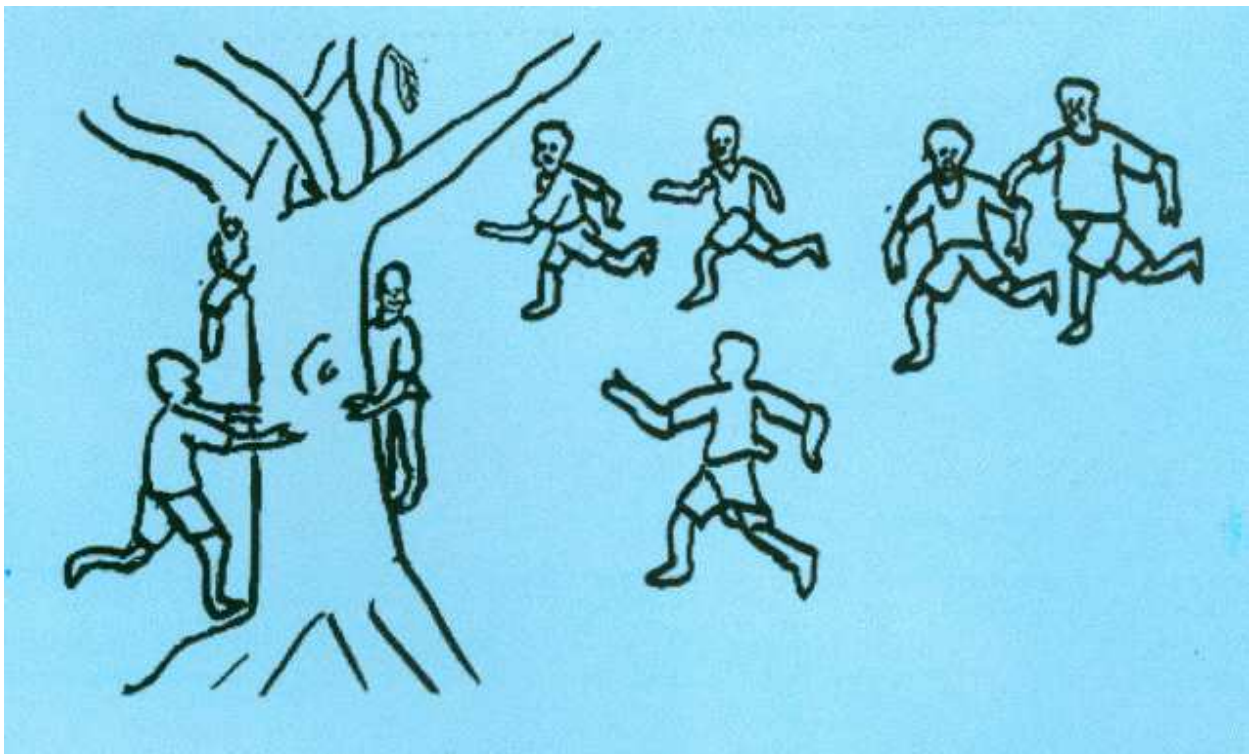
Maîtrise du corps

Maîtrise de l'espace

Développement

Les souris s'élancent, poursuivies par le chat. Une seule alternative pour elles : toucher du bois ! Ce qui les immunisera totalement contre le chat. Branche, tronc d'arbre, souche, barrière... tout est permis... jusqu'au moment où l'animateur change de matière : pierre par exemple, selon les ressources du moment.

Installation



8. Le jeu du canard

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	5/8 ans	x

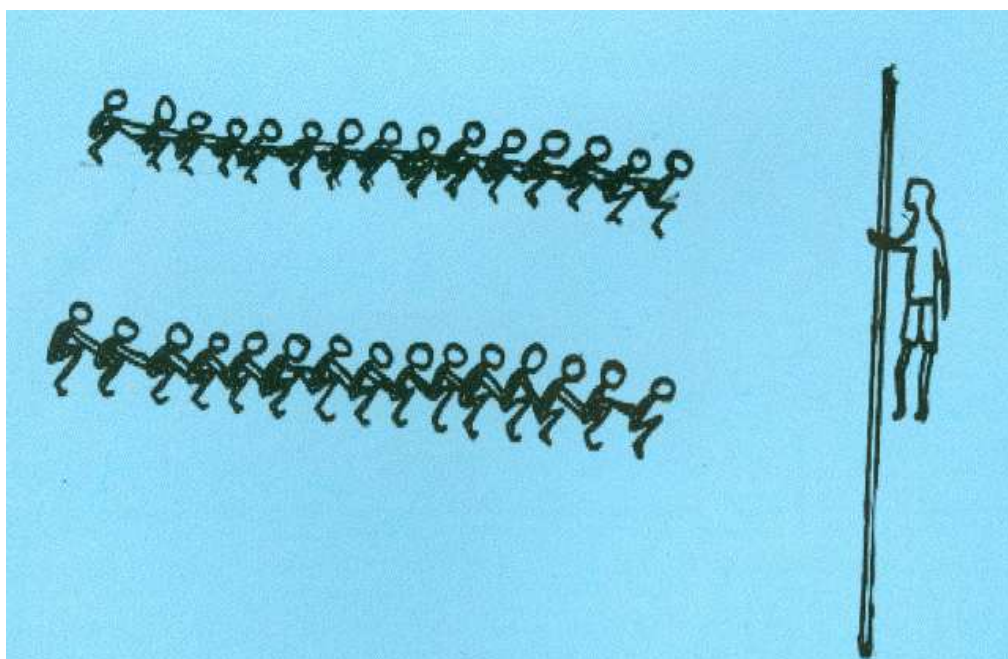
Intérêt

Agilité
Equilibre
Coordination

Développement

Former deux équipes. Chaque équipe se met en file indienne. Chaque joueur s'accroupit les uns derrière les autres, en s'attrapant mutuellement par les chevilles. Ensuite, comme des canards, la petite famille peut alors s'élancer lentement d'abord, puis plus rapidement, jusqu'à ce qu'une équipe arrive à la ligne d'arrivée.

Installation



9. Le jeu du serpent

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20	3/8 ans	nattes

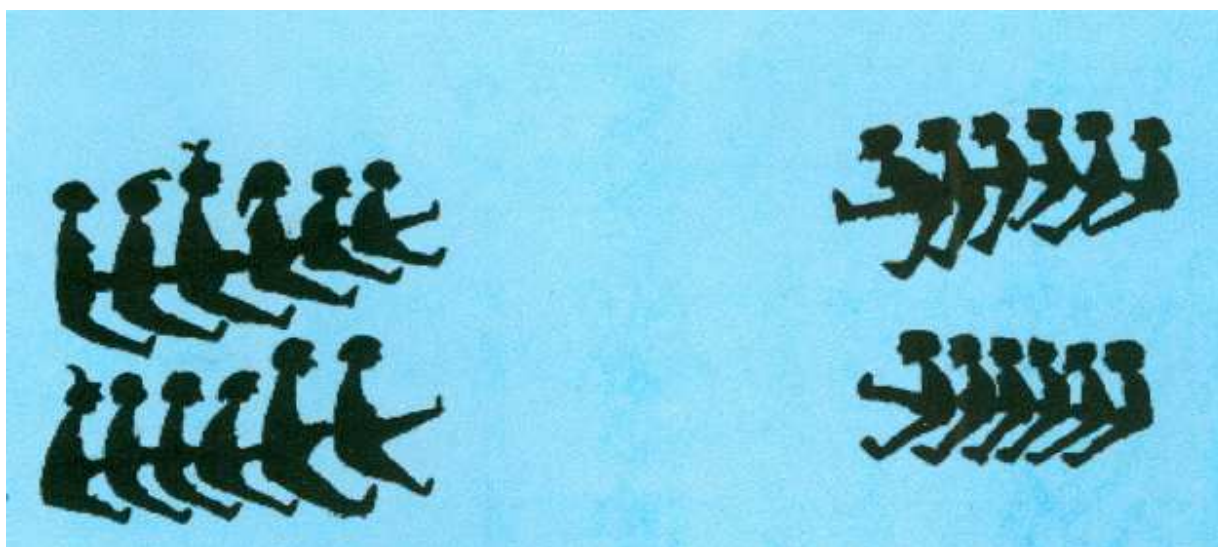
Intérêt

Socialisation
Coordination
Réflexe
Rapidité

Développement

Le groupe d'enfants forme deux équipes. Chaque équipe se scinde en deux et se font face. Les deux serpents se constituent de plusieurs joueurs assis les uns derrière les autres, jambes écartées, se tenant mutuellement par la taille. Au « top » de l'animateur, les serpents se mettent en route en se déplaçant le plus rapidement possible afin de toucher la main à l'autre partie de son équipe. Le serpent le plus rapide est le vainqueur.

Installation



10. Relais ballon

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/13 ans	2 ballons

Intérêt

Esprit d'équipe

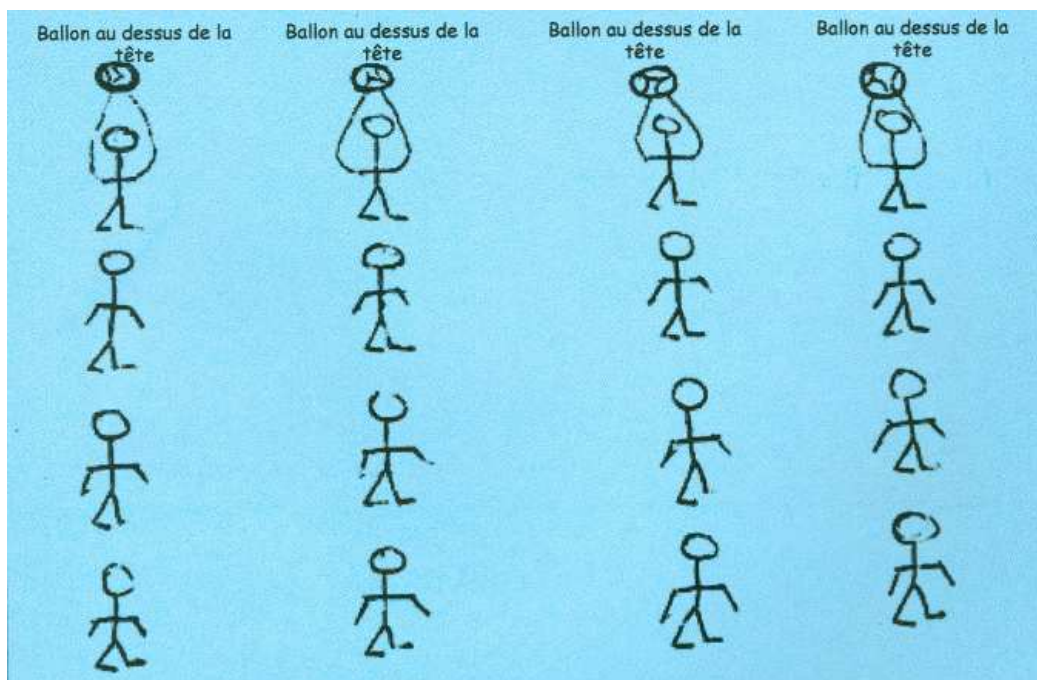
Rapidité

Coordination des mouvements

Développement

Deux équipes de 15 joueurs se mettent respectivement en file indienne. Le premier de chaque file tient un ballon dans ses mains. Au « top » de l'animateur, le premier joueur de chaque équipe passe le ballon au dessus de sa tête au second joueur derrière lui. Celui-ci exécute la même chose pour le troisième, etc... Lorsque le ballon arrive en fin de file, le dernier joueur passe le ballon sous les jambes du joueur qui se trouve devant lui. Celui-ci en fait autant avec le joueur placé devant lui, etc ... L'équipe dont le ballon arrive en premier à sa place de départ, gagne la partie.

Installation



11. Mille pattes

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
	30	3/5 ans

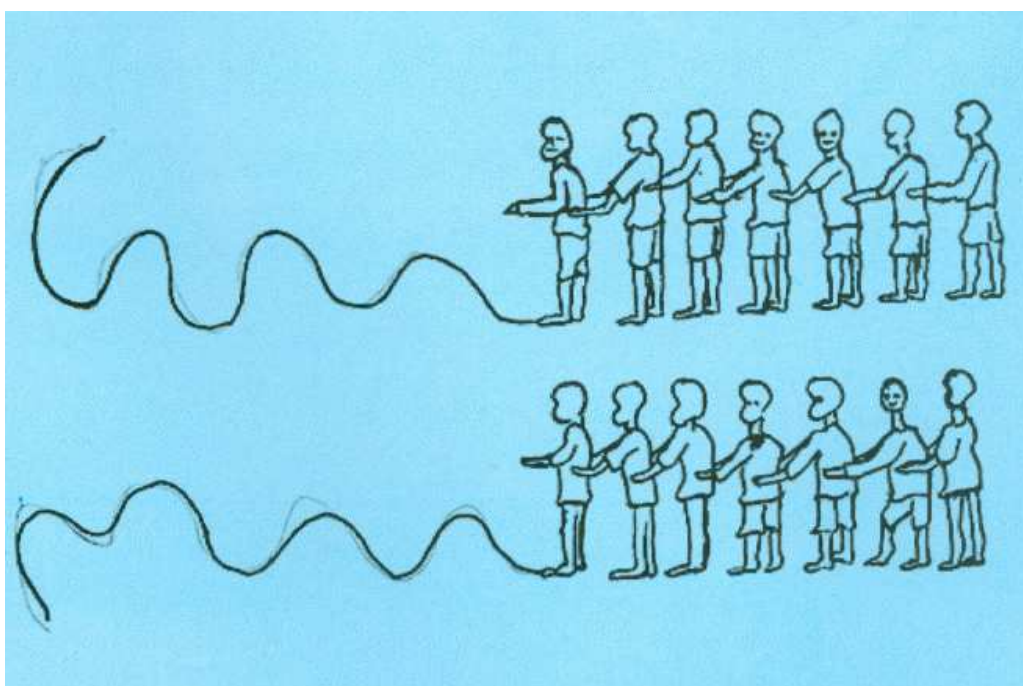
Intérêt

Régler son mouvement avec celui du groupe
Maîtrise de soi
Socialisation

Développement

Plusieurs enfants se tiennent par la taille, en file indienne, pour former le mille pattes. Il va alors se mettre en marche, en levant lentement la jambe gauche, puis la jambe droite. On pourra accélérer en ligne droite ou en créant des méandres...

Installation



12. Course de siamois

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	3/8 ans	Foulards

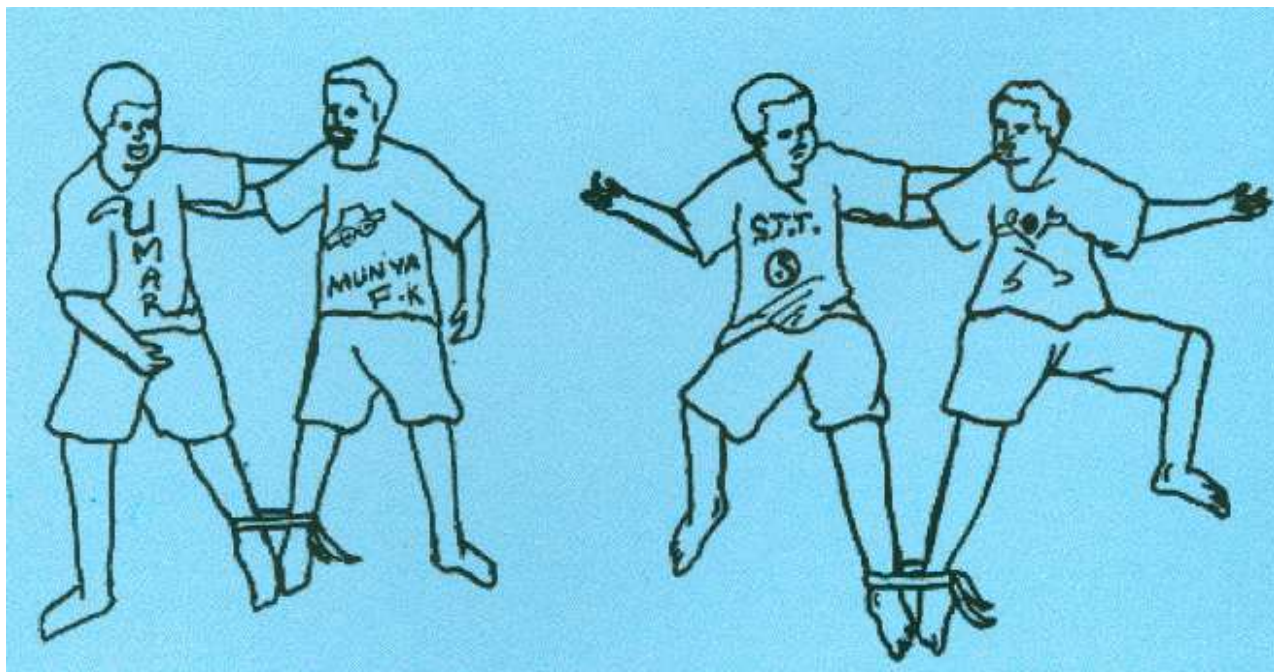
Intérêt

Coordonner sa marche avec un autre
Equilibre

Développement

Prenez deux joueurs, collez-les côte à côte, et attachez leurs jambes au niveau de la cheville. Ils devront alors s'élancer vers un but délimité à l'avance. On peut soit organiser une course lorsque l'on dispose de nombreux frères et sœurs siamois, soit agrandir le couple à trois, quatre, ou cinq joueurs : les déplacements sont alors de plus en plus difficiles.

Installation



13. Chat glaçon

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/8 ans	x

Intérêt

Maîtrise du corps
Maîtrise de l'espace
Jeu d'opposition

Développement

Pour les souris, ne pas se faire toucher par le chat. Quatre ou cinq joueurs désignés par le sort sont les chats. Les autres joueurs se sauvent et le chat les poursuit. Le premier touché par le chat, s'immobilise, car le pouvoir du chat est de transformer en glace tout ce qu'il touche. Ne pas oublier de changer les rôles régulièrement.

14. Le chat et la souris

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20-30	6/8 ans	x

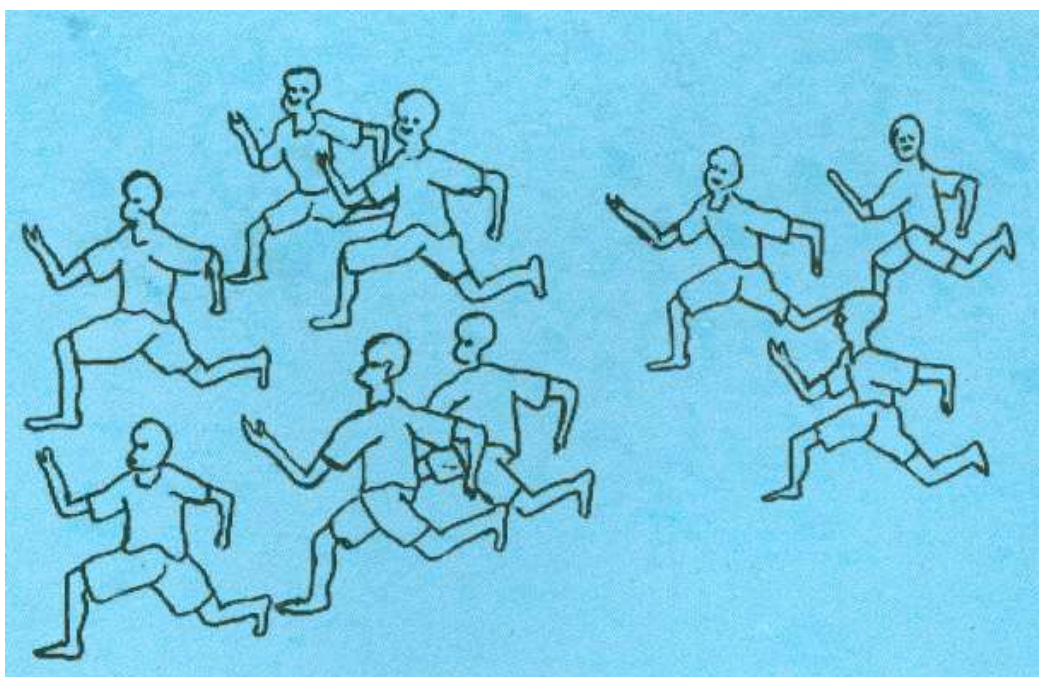
Intérêt

Maîtrise du corps
Maîtrise de l'espace
Jeu d'opposition

Développement

Pour les souris, ne pas se faire toucher par le chat. Pour le chat, toucher une souris qui deviendra chat à son tour. Un joueur désigné par le sort est le chat. Les autres joueurs se sauvent car le chat les poursuit. Le premier touché devient chat à son tour.

Installation



15. Balle nommée

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/18 ans	1 ballon

Intérêt

Maîtrise de l'engin (tir)
Jeu d'opposition

Développement

Délimiter l'espace. Le meneur du jeu lance le ballon en l'air et appelle un joueur par son prénom. Les autres joueurs s'enfuient, sans sortir des limites du terrain. Le joueur nommé, dès qu'il est en possession du ballon, crie « stop ». Les joueurs s'immobilisent. Le joueur en possession du ballon doit toucher un autre joueur. Les joueurs visés doivent esquiver tout en restant sur place, si le tireur manque son but, il reprend le ballon et le jette en l'air à son tour en appelant un autre joueur. Si par contre, il touche le joueur visé, c'est le joueur touché qui doit jeter le ballon et appeler quelqu'un. Si le joueur appelé se saisit du ballon avant qu'il ne touche terre, il a droit de faire trois pas d'élan avant son tir.

16. Les 3 tapes

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/13 ans	x

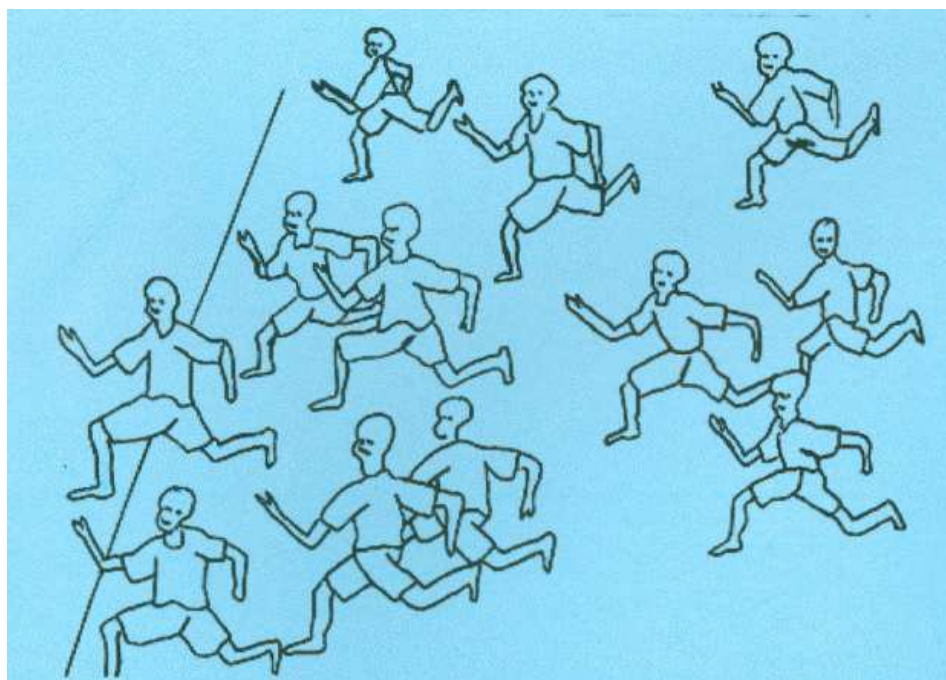
Intérêt

Maîtrise du corps
Maîtrise de l'espace
Jeu d'opposition

Développement

Deux équipes se forment et se mettent en ligne, l'une en face de l'autre, à 20 mètres de distance. Chacun des joueurs à en face de lui, un adversaire à défier. Pour se faire, chacun des joueurs, tour de rôle, avance en direction de son adversaire, le toucher à l'épaule une fois, deux fois, et à la troisième fois, il doit vite rejoindre sa base en courant sans se faire toucher par son adversaire. Un point est donné à l'équipe si le joueur réussit à rentrer sans être touché, et un point à l'équipe adverse, si l'adversaire touche le joueur qui l'a défié.

Installation



17. Aimes-tu tes voisins ?

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	8/13 ans	Bancs ou chaises

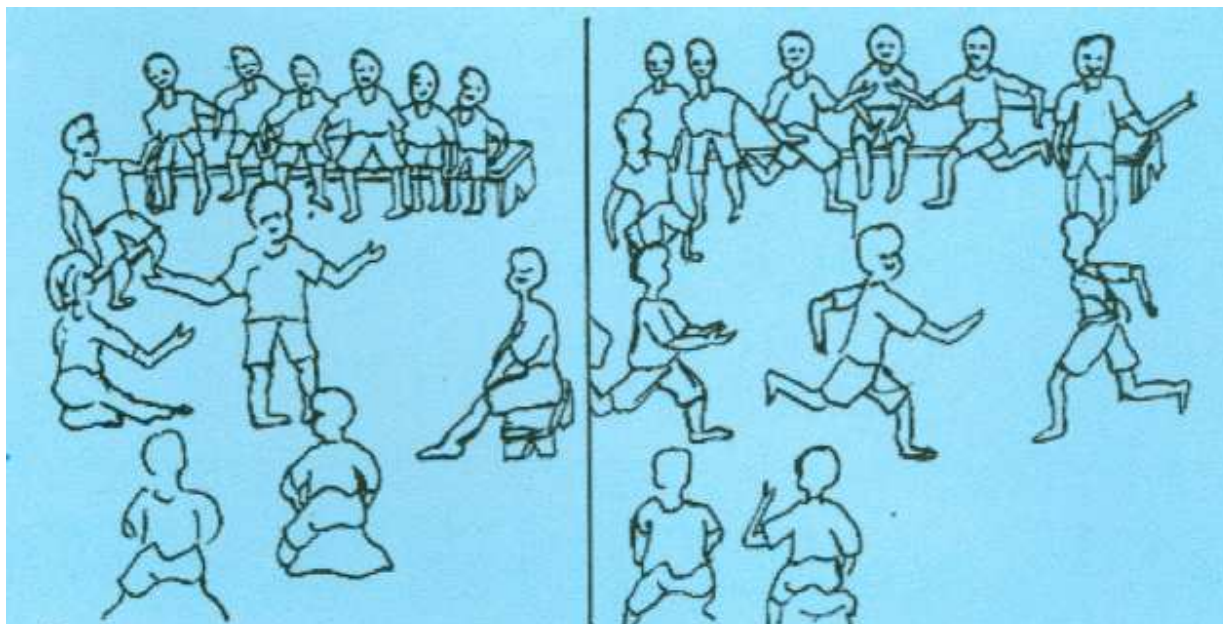
Intérêt

Jeu de connaissance et de choix
Perception de l'espace
Maîtrise de l'espace
Maîtrise du temps

Développement

Les joueurs sont assis en cercle. Au centre, un joueur n'a pas de place. Le joueur du centre s'adresse à un joueur assis et lui demande : « aimes-tu tes voisins ? ». Si la réponse est oui, rien ne se passe. Si la réponse est non, le joueur du centre réplique : « et qui préfères-tu ? » Le joueur interrogé répond : « Je préfère Abel, Nelson, ... » Au signal du meneur, tous les joueurs se prénommant Abel ou Nelson ainsi que les 2 voisins du joueur interrogé, changent de place. Le joueur du centre essaie alors de trouver également une place. Il reste un joueur debout qui, à son tour, va interroger quelqu'un d'autre.

Installation



18. Les lions et les éléphants

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/13 ans	x

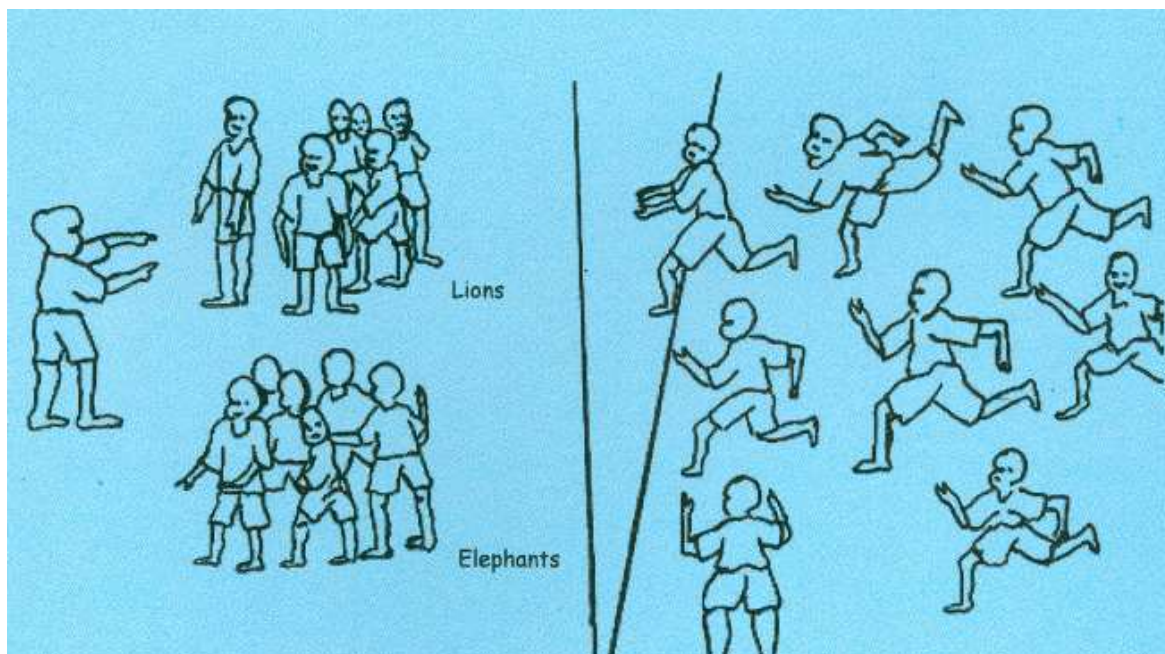
Intérêt

Maîtrise du corps
Jeu d'organisation

Développement

Deux équipes se forment, se mettent en file indienne l'une à côté de l'autre. L'animateur raconte une histoire dans laquelle il glisse d'une manière équitable les mots « lion » et « éléphants ». Si le mot « lion » est prononcé, les lions courent vers leur ligne de retrait se trouvant à 10 mètres derrière eux, sans se faire toucher par les éléphants. Si le mot « éléphant » est prononcé, les rôles sont inversés. Chaque joueur touché donne un point à l'équipe adverse. L'équipe qui a le plus de points à gagner.

Installation



19. La queue du dragon

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/13 ans	2 foulards

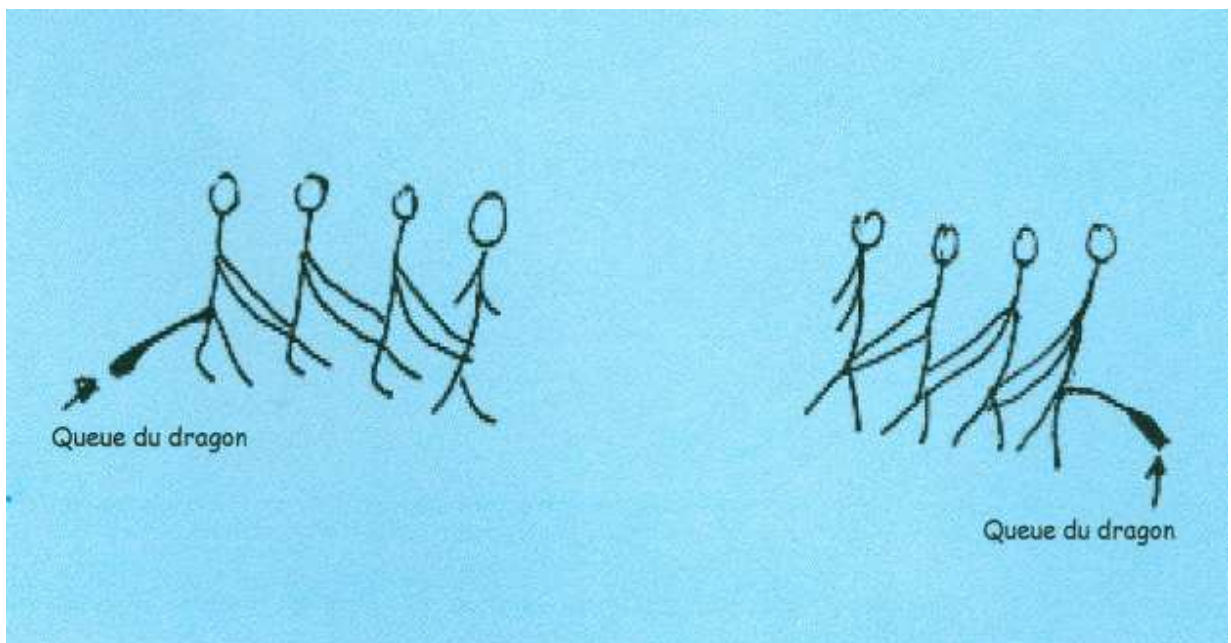
Intérêt

Agilité
Esprit d'équipe
Collaboration

Développement

Diviser le groupe en deux équipes. Les deux équipes forment deux lignes droites, et les joueurs se tiennent par la taille. Le dernier joueur de chaque file s'accroche un foulard derrière lui. Le but du jeu est, pour chacune des équipes, d'essayer de décrocher la queue de l'autre, sans rompre le corps du dragon.

Installation



20. Les déménageurs

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
	30	9/18 ans

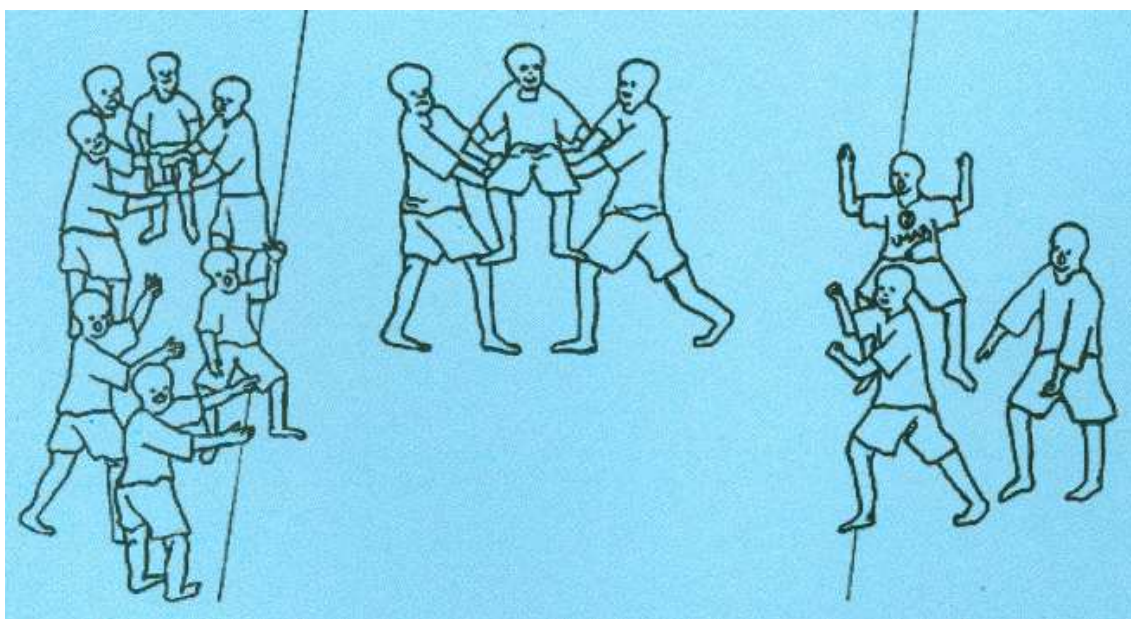
Intérêt

Esprit d'équipe
Agilité
Maîtrise du corps

Développement

Diviser les joueurs en quatre groupes. Deux groupes de porteur, et deux groupes de passagers. Les porteurs sont à l'opposé des passagers, à 20 mètres de distance. Au signal, les porteurs vont chercher un passager et le ramène dans leur camps. Pour le transport, les deux joueurs croisent leurs bras pour former une chaise : la main droite de chaque porteur sur son avant bras gauche, et la main gauche de chaque porteur, accroche l'avant bras droit de son partenaire. Le premier groupe qui ramène tous ces joueurs, gagne la partie.

Installation



21. Le clin d'oeil

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/18 ans	x

Intérêt

Attention
Coopération
Observation

Développement

Diviser le groupe en deux parties. Un groupe forme un cercle, ce sont les gardiens. Les autres joueurs se placent devant chacun des gardiens, à l'exception d'un gardien qui n'a personne devant lui. Celui-ci doit appeler un autre joueur en lui faisant un clin d'œil. Le joueur ayant reçu le signal doit bouger afin de rejoindre son nouveau gardien, sans se faire stopper par son propre gardien. Au départ du jeu, les gardiens ont les mains derrière le dos, et immobilisent les « appelés » en posant leurs mains sur les épaules.

22. Quack !

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/13 ans	x

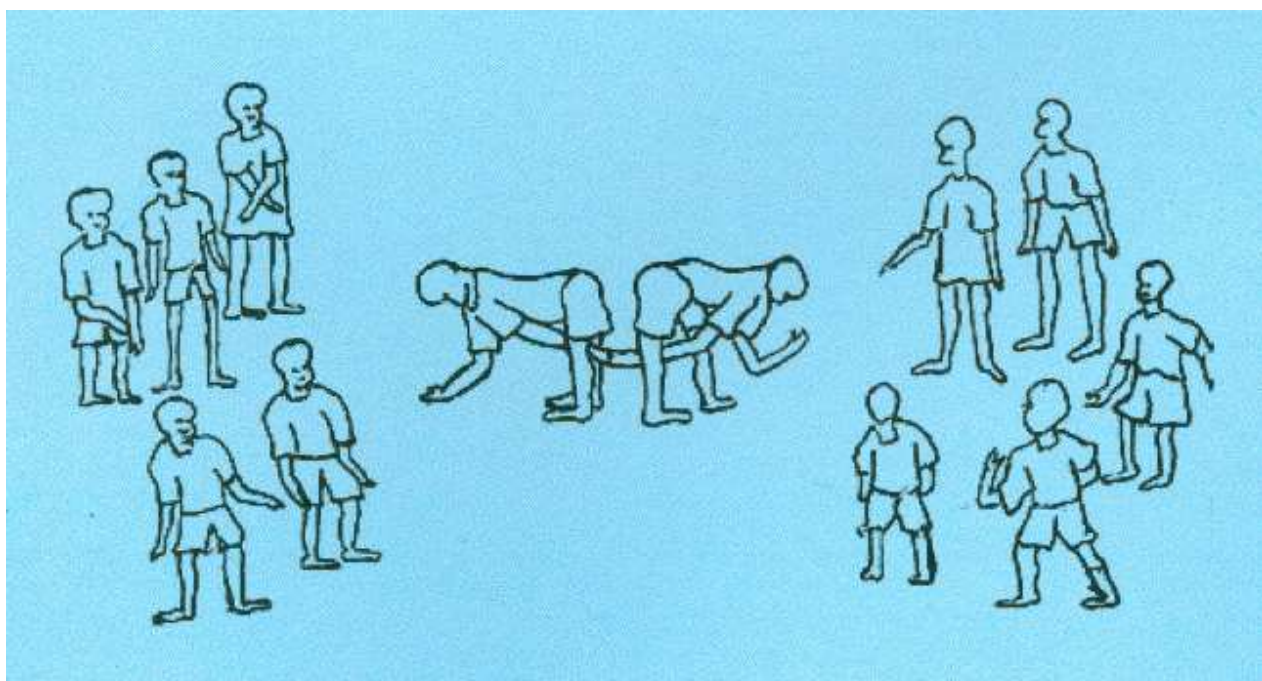
Intérêt

Souplesse
Coordination des mouvements
Intéraction

Développement

L'ensemble des enfants se tiennent debout, et deux par deux. Une fois les groupes formés, ils se tiennent dos à dos, jambes écartées, à une dizaine de centimètres de distance l'un de l'autre, les bras tendus à la verticale. Au « top » de l'animateur, ils se baissent ensemble (on peut plier les genoux !), jusqu'à aller toucher le sol de leurs paumes. On se regarde alors à l'envers entre les jambes, fesse à fesse, et en comptant jusqu'à trois, on doit se taper dans les mains entre les jambes et se dire bonjour. Une fois la première tentative réussie, on change de partenaire.

Installation



23. Les sorciers

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	8/18 ans	x

Intérêt

Maîtrise de soi
Perception de l'espace
Intéraction

Développement

Les joueurs se tiennent en cercle, les yeux fermés. L'animateur circule autour et passe la main dans le dos de ceux qu'il désigne comme sorcier (il faut à peu près un sorcier pour 5 joueurs). C'est ce même geste affectueux que les sorciers utiliseront pour immobiliser les gens. Au signal donné par l'animateur, les joueurs ouvrent les yeux, le jeu commence, chacun essayant d'éviter les sorciers. Mais personne, au début, ne sait qui est sorcier et qui ne l'est pas. Cependant, on ne tarde pas à le découvrir, à mesure que les joueurs s'immobilisent. Naturellement, chacun s'affaire à éteindre les pétrifiés, afin de les délivrer, compliquant à merveille le travail des sorciers. Après un moment, on change de sorcier.

24. Face à face !

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
	6/18 ans	x

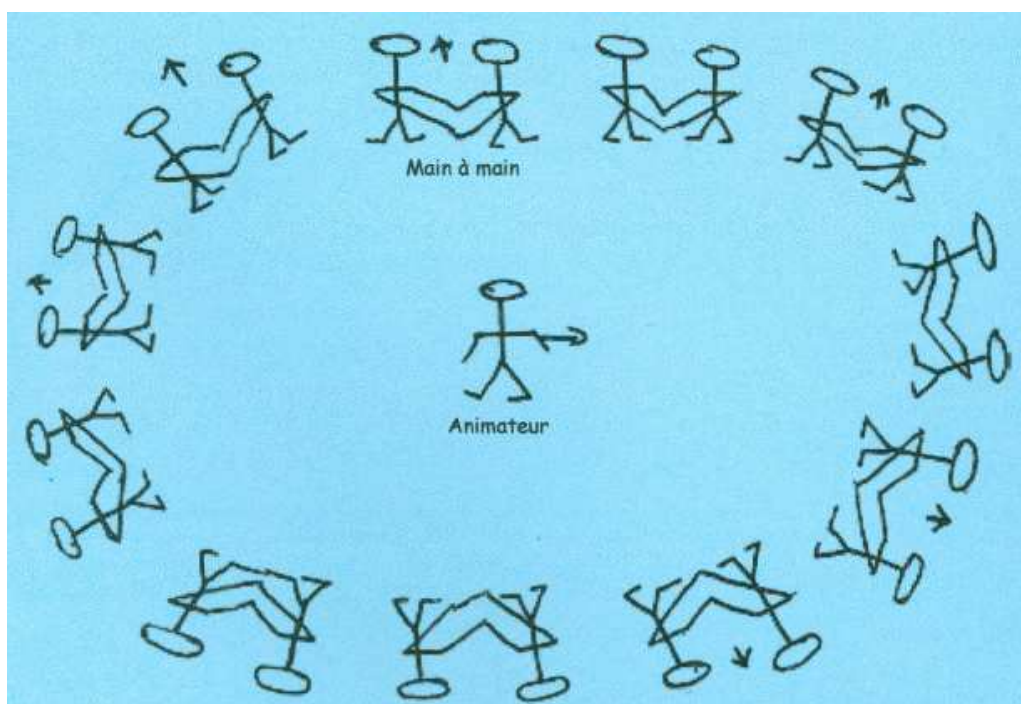
Intérêt

Rencontrer l'autre
Perception de l'espace
Maîtrise du corps

Développement

Les joueurs forment un cercle et se mettent 2 par 2 face à face. L'animateur ou un enfant se tient au centre du cercle. Le joueur placé au centre donne des ordres et commence toujours en disant « face à face ». Il enchaîne avec des ordres variés : « genou à genou », « nez à nez », « main à main » ... Si il dit à nouveau « face à face », les joueurs du cercle intérieur changent de partenaire pendant que le joueur du centre essaie d'en trouver un. Le joueur qui reste au centre donne à son tour des ordres. Penser à permuter les joueurs du cercle intérieur et ceux du cercle extérieur au bout de 4 ou 5 parties.

Installation



25. Les singes en cage

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
	30	6/13 ans

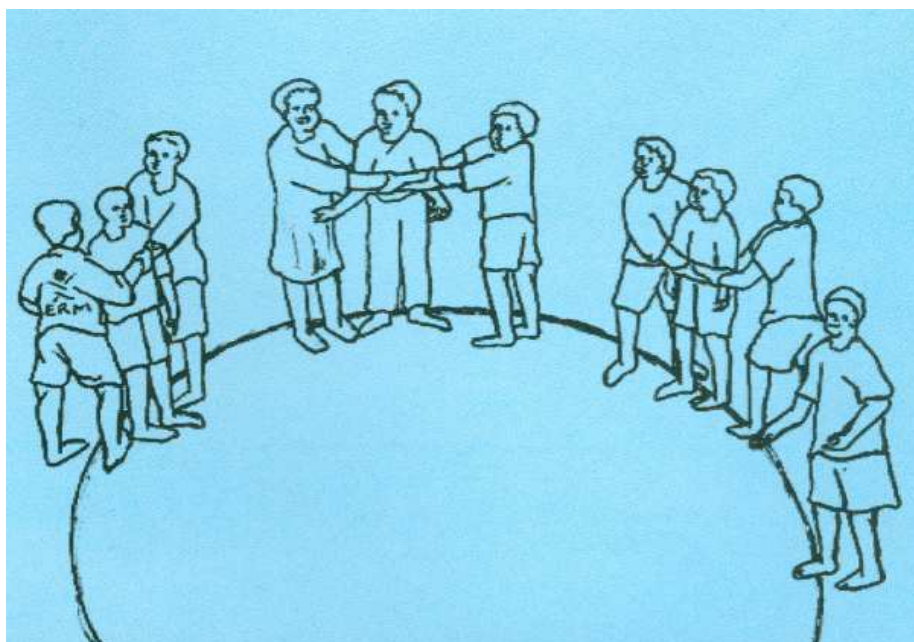
Intérêt

Perception de l'espace
Maîtrise du temps
Maîtrise du corps
Jeu d'opposition

Développement

Sur un cercle, les joueurs sont placés par groupe de 3. Deux joueurs se tiennent les mains, le troisième se place dans la cage ainsi formée. C'est le singe. Un joueur n'a pas de cage. Au signal de l'animateur, ou du singe sans cage, tous les singes doivent changer de cage. Celui qui n'en a pas doit en trouver une. Le joueur qui reste au milieu relance le jeu.

Installation



26. Chat double

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
20-30	6/8 ans	x

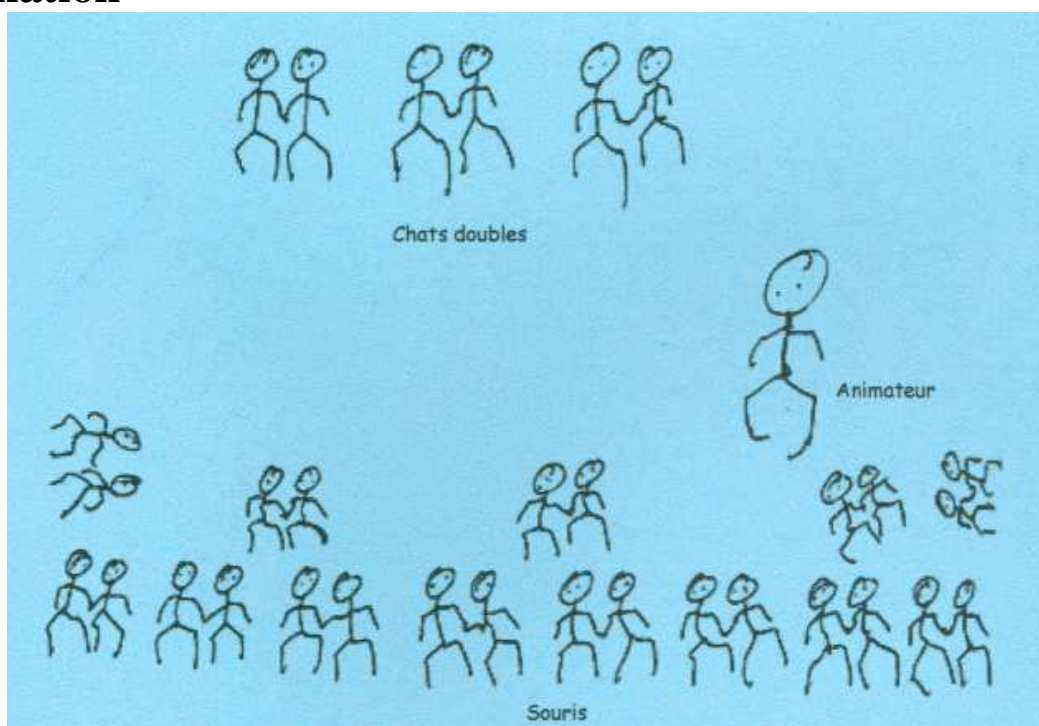
Intérêt

Maîtrise du corps
Maîtrise de l'espace
Jeu d'opposition

Développement

Pour les souris, ne pas se faire toucher par les chats. Pour les chats, toucher une souris qui deviendra chat à son tour. Pour ce jeu, deux souris se tiennent par la main et sont poursuivies par deux chats se tenant de la même façon.

Installation



27. Chat blessé

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	3/5 ans	X

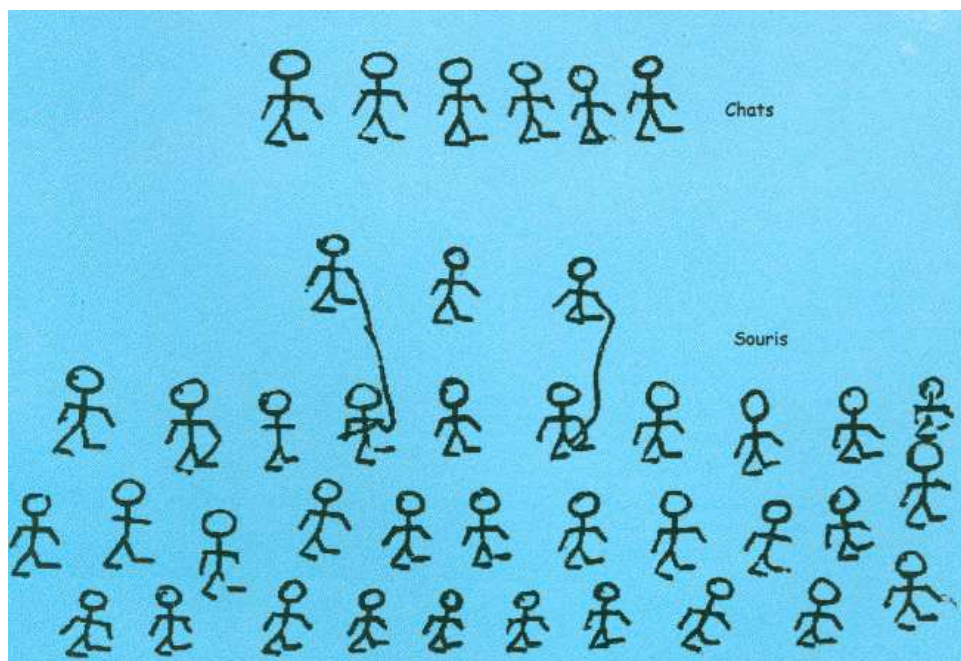
Intérêt

Maîtrise du corps
Maîtrise de l'espace
Jeu d'opposition

Développement

Pour les souris, ne pas se faire toucher par le chat. Pour le chat, toucher une souris qui deviendra chat à son tour. Pour ce jeu, lorsque le chat touche une souris, celle-ci devient chat, et doit courir, en tenant d'une main l'endroit où il a été touché.

Installation



28. Gendarmes et voleurs

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	8/18 ans	X

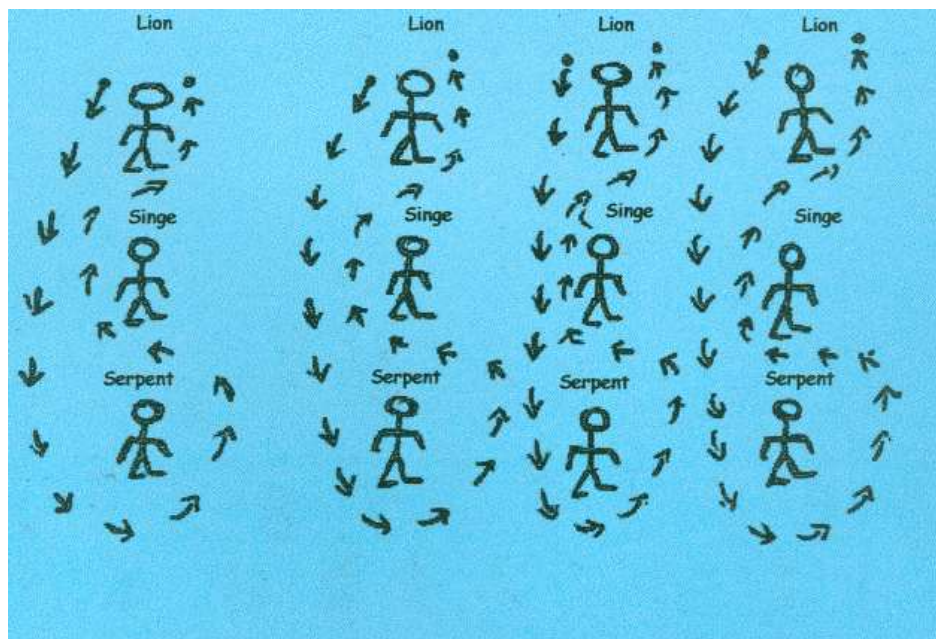
Intérêt

Maîtrise du corps (course)
Maîtrise de l'espace
Maîtrise du temps
Opposition entre joueurs et équipes

Développement

Former 4 équipes. Les équipes se mettent en ligne, les joueurs assis en tailleur à 1 mètre de distance. Les joueurs d'un même rang ont un nom d'animal. Devant chaque équipe, un obstacle est à contourner. L'animateur appelle par exemple les lions. Les joueurs correspondants aux lions se lèvent et, en slalomant entre leurs partenaires, vont contourner l'obstacle placé devant leur équipe, vont directement contourner le dernier de l'équipe, et rejoignent leur place en slalomant et s'assoient en tailleur. Le premier joueur assis fait gagner un point à son équipe.

Installation



29. Gendarmes et voleurs

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	8/12 ans	X

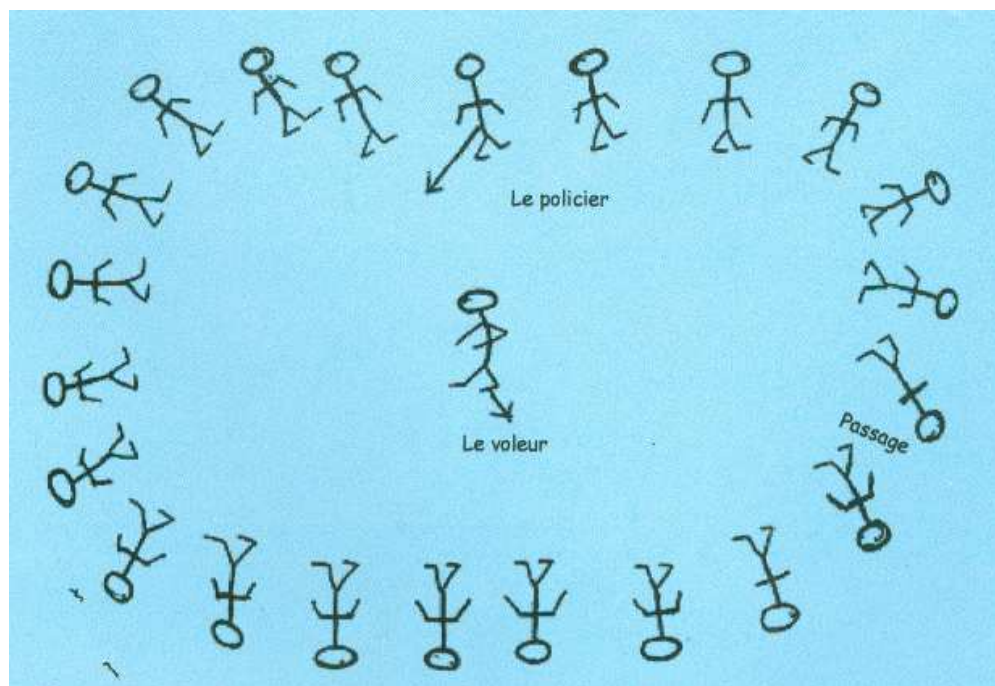
Intérêt

Coopération
Opposition
Maîtrise espace-temps
Maîtrise du corps

Développement

Former deux équipes : une de policiers, et l'autre de voleurs. Les deux équipes sont au centre du terrain. Le but est que les gendarmes doivent toucher les voleurs. Les voleurs, lorsqu'ils sont touchés, forment une chaîne à proximité du camp des policiers. Pour délivrer ces partenaires, il suffit qu'un voleur touche l'un des joueurs de la chaîne. La partie s'arrête lorsque tous les voleurs ont été pris.

Installation



30. Relais kangourou

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	8/18 ans	1 ballon par équipe

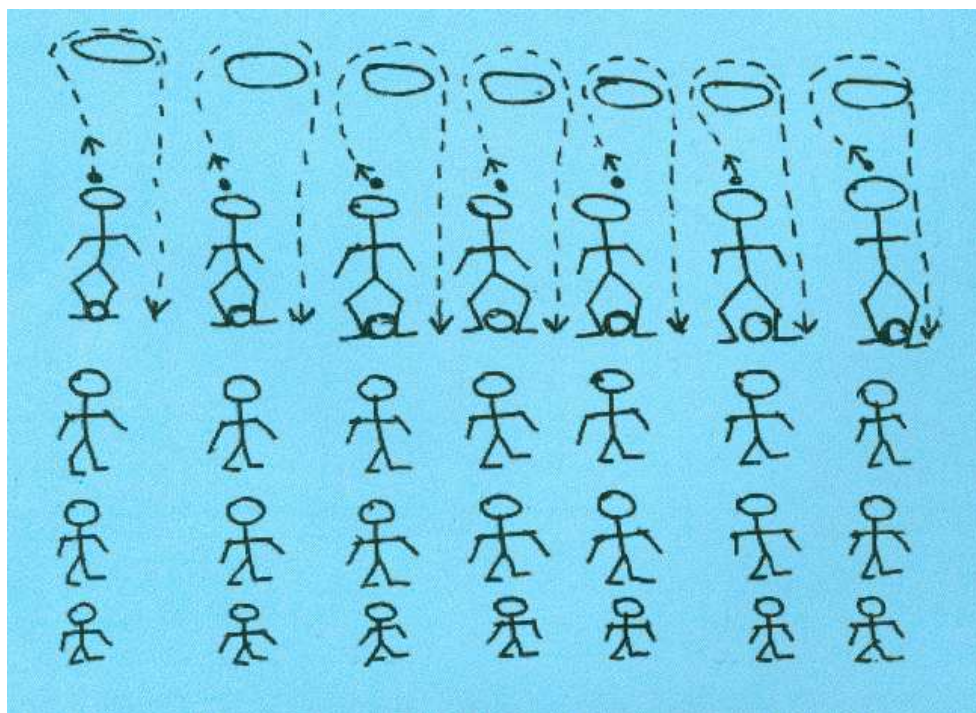
Intérêt

Maîtrise du corps
Maîtrise de l'espace
Maîtrise du temps (vitesse)
Opposition entre joueurs et équipes

Développement

Former trois équipes. Le premier joueur de chaque équipe part, un ballon coincé entre les pieds. Par sauts successifs, il atteint l'obstacle placé devant son équipe. Il prend le ballon sous le bras et le ramène au deuxième joueur qui part à son tour...

Installation



31. Relais train

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	9/13 ans	x

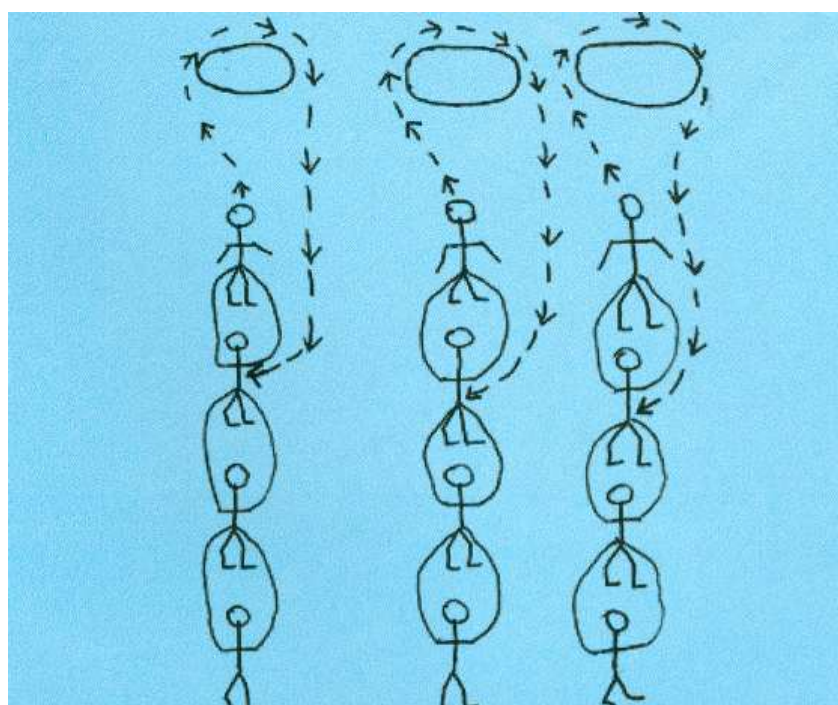
Intérêt

Coopération
Maîtrise du corps
Opposition entre équipe

Développement

Les joueurs sont en équipe derrière une ligne. Au signal de l'animateur, le premier joueur de chaque équipe court en direction de la ligne opposée (à 20 mètres), puis retourne chercher le deuxième joueur avec lequel il effectue le même trajet en tenant par la taille : au retour le troisième joueur s'accroche... A chaque passage, il suffit qu'un des joueurs du train touche la ligne opposée. L'équipe gagnante est celle qui a fini en premier d'accrocher tous ses joueurs.

Installation



32. M. et Mme Grenouille

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	5/13 ans	X

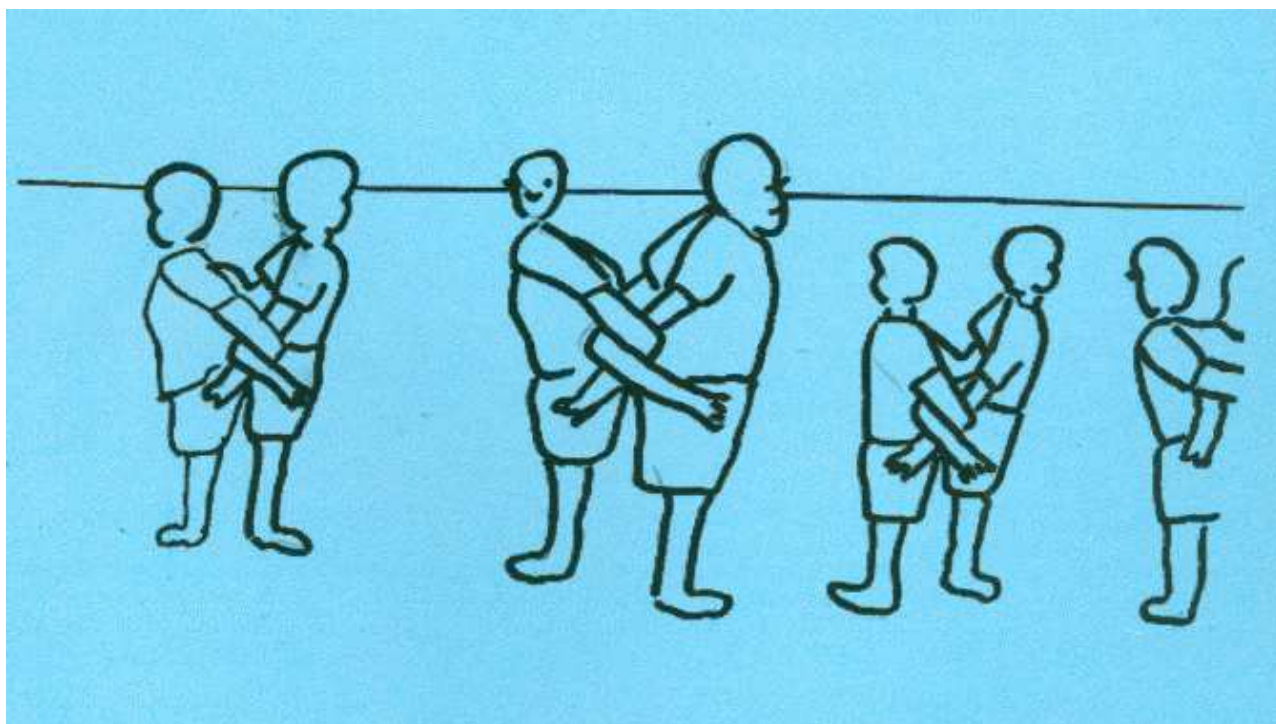
Intérêt

Maîtrise de soi
Coordonner ses mouvements
Socialisation

Développement

Former des équipes de deux enfants. Chaque équipe s'accroupit, dos à dos, et s'accrochent par les bras. Au « top » de l'animateur, les couples de grenouilles constitués partent à présent s'approcher d'une ligne déterminée à l'avance, en sautillant tant bien que mal. Le couple de grenouille qui atteint le premier la ligne d'arrivée, gagne la partie.

Installation



33. Attacher - détacher

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	4/8 ans	X

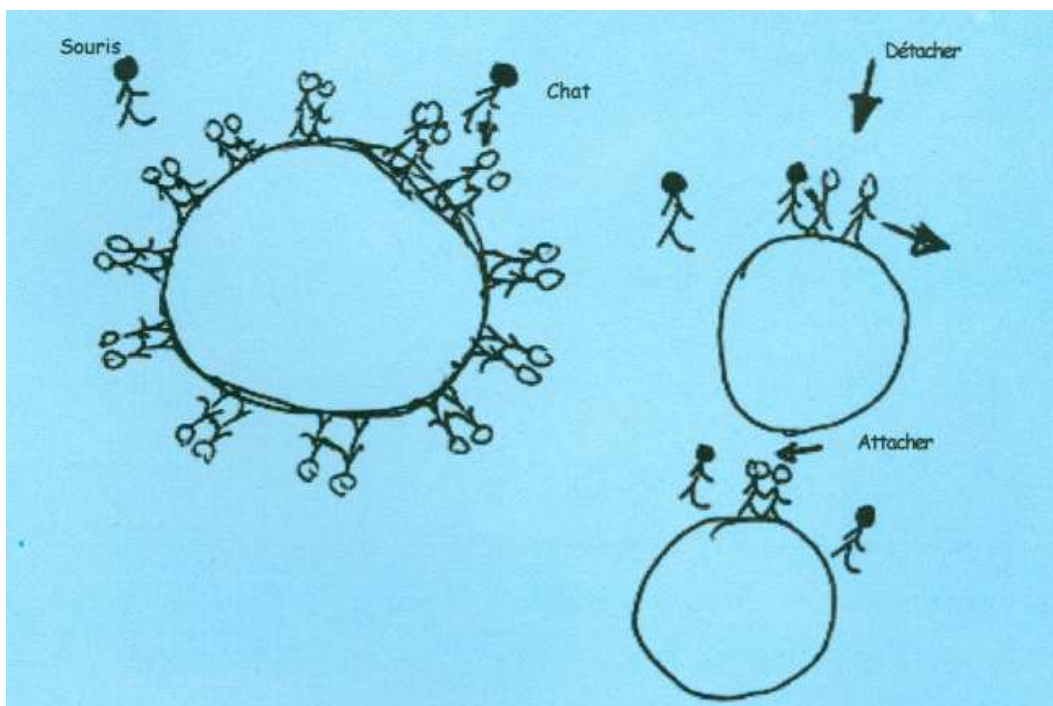
Intérêt

Perception de l'espace
Maîtrise du corps
Jeu d'opposition

Développement

Les joueurs se dispersent deux par deux dans une zone déterminée, en se donnant le bras. Leur main libre est placée sur la hanche. La souris court en passant où elle veut entre les couples. Le chat la poursuit en suivant le même chemin. La souris s'accroche quand bon lui semble au bras d'un des joueurs. Le joueur en surnombre dans le couple devient alors souris. Si le chat rattrape la souris, les rôles s'inversent, ou bien deux nouveaux joueurs les remplacent.

Installation



34. Relais cerceaux

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/12 ans	cerceaux

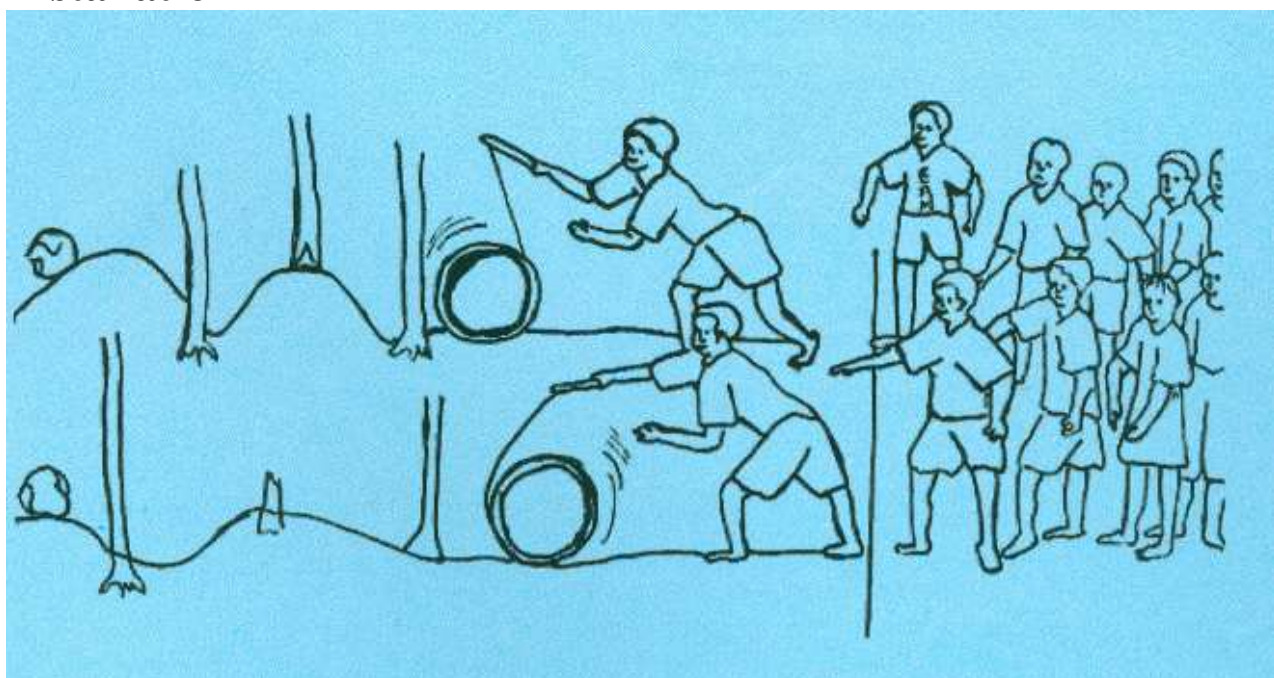
Intérêt

Maîtrise de l'engin
Coordination
Organisation de l'équipe
Maîtrise de l'espace
Compétition

Développement

Tracer sur le sol un parcours plus ou moins long et compliqué. Placer des obstacles plus ou moins nombreux (pierres, bois, souches...), sur le parcours. Faire rouler le cerceau entre les obstacles. Il est important de tracer deux parcours identique. Au top de l'animateur, les deux premiers joueurs de chaque équipe partent en faisant rouler leur cerceau, reviennent par le même chemin, et passe le relais cerceau aux camarades suivants.

Installation



35. Rue et avenue

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/13 ans	x

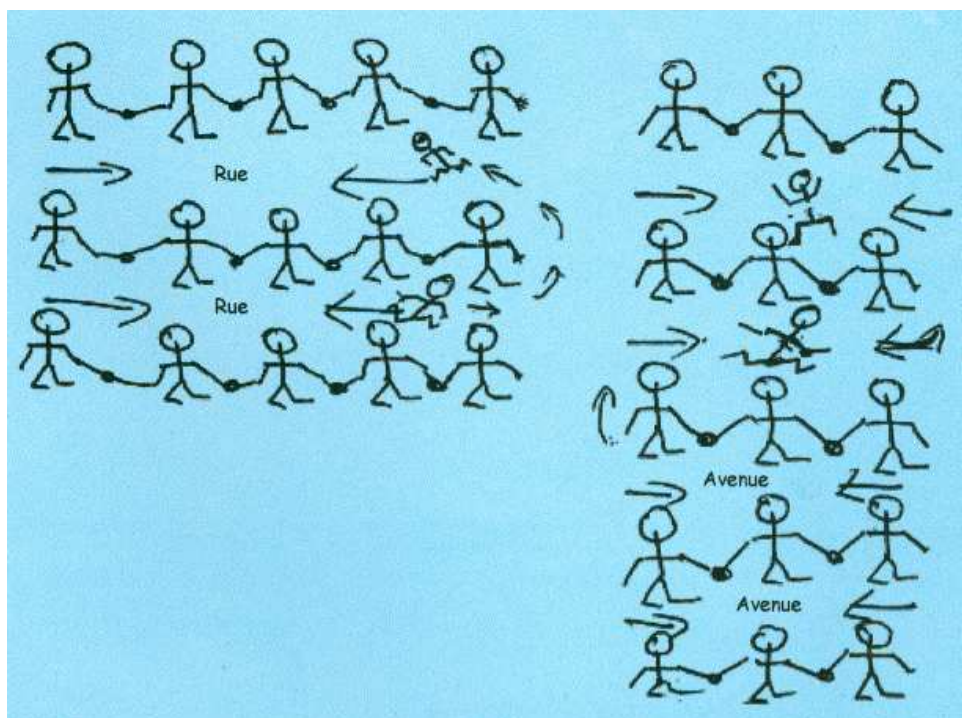
Intérêt

Perception de l'espace
Maîtrise du corps
Jeu d'opposition

Développement

Les joueurs forment trois ou quatre lignes comportant le même nombre de joueurs, et se mettent les uns à côté des autres. La souris s'élance, poursuivie par le chat qui doit suivre le même parcours et essayer de les attraper. En tendant les bras, les joueurs définissent des rues, et en faisant un quart de tour, ils délimitent les avenues. Quand l'animateur annonce « rue » ou « avenue », le chat et la souris modifient leurs parcours.

Installation



36. Le ballon horloge

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/18 ans	1 ballon

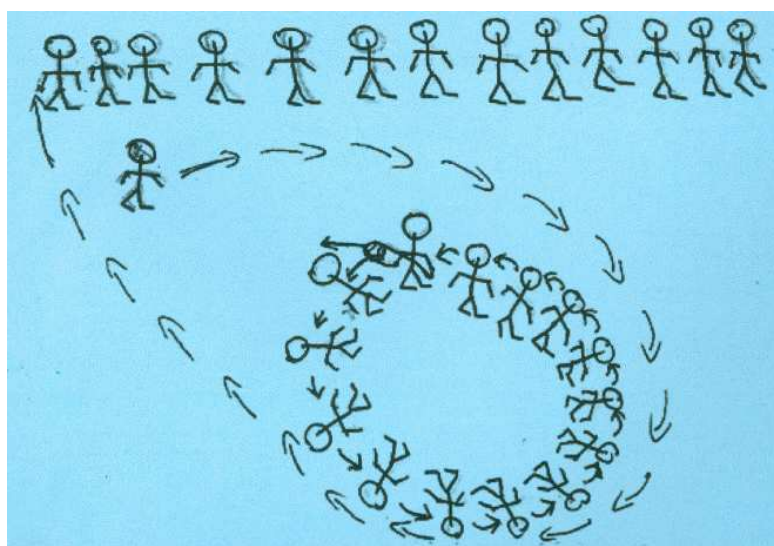
Intérêt

Maîtrise du corps
Maîtrise du ballon
Coopération
Opposition entre deux équipes

Développement

Une équipe forme un cercle, et une autre forme une ligne à 5 mètres du cercle. Au signal de l'animateur, le premier joueur de la ligne s'élance autour du cercle, et vient passer le relais au second joueur en lui tapant la main... et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les coureurs aient couru autour du cercle. Pendant ce temps, le ballon est lancé de joueur en joueur dans le cercle. Le ballon est l'horloge. Chaque fois qu'il passe dans une main, on rajoute une heure. Quand tous leurs coureurs sont passés, on change de rôle. L'équipe gagnante est celle qui a fait le plus de passe avec le ballon.

Installation



37. Relais 3 obstacles

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	6/18 ans	x

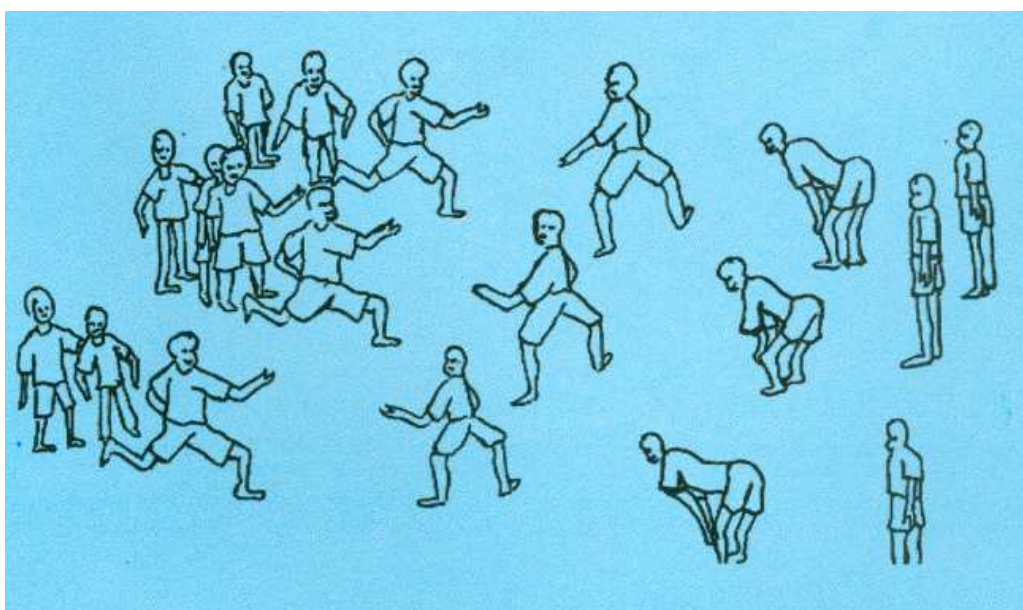
Intérêt

Maîtrise du corps
Maîtrise de l'espace
Maîtrise du temps (vitesse)
Opposition entre joueurs et équipes

Développement

Les joueurs forment trois équipes. Chaque équipe choisit 3 volontaires, et se positionnent ainsi : le premier écarte les jambes, le second se met en position du saute mouton, et le troisième reste debout. Au signal de l'animateur, le premier joueur de chaque équipe part et passe sous les jambes du premier obstacle, saute par-dessus le second, fait le tour du troisième... et revient se placer directement derrière le dernier joueur de son équipe, après avoir frappé dans la main du premier joueur de l'équipe qui part à son tour .

Installation



38. L'arbre et le singe

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
	8/13 ans	Autant de chaussures que de couple - 1

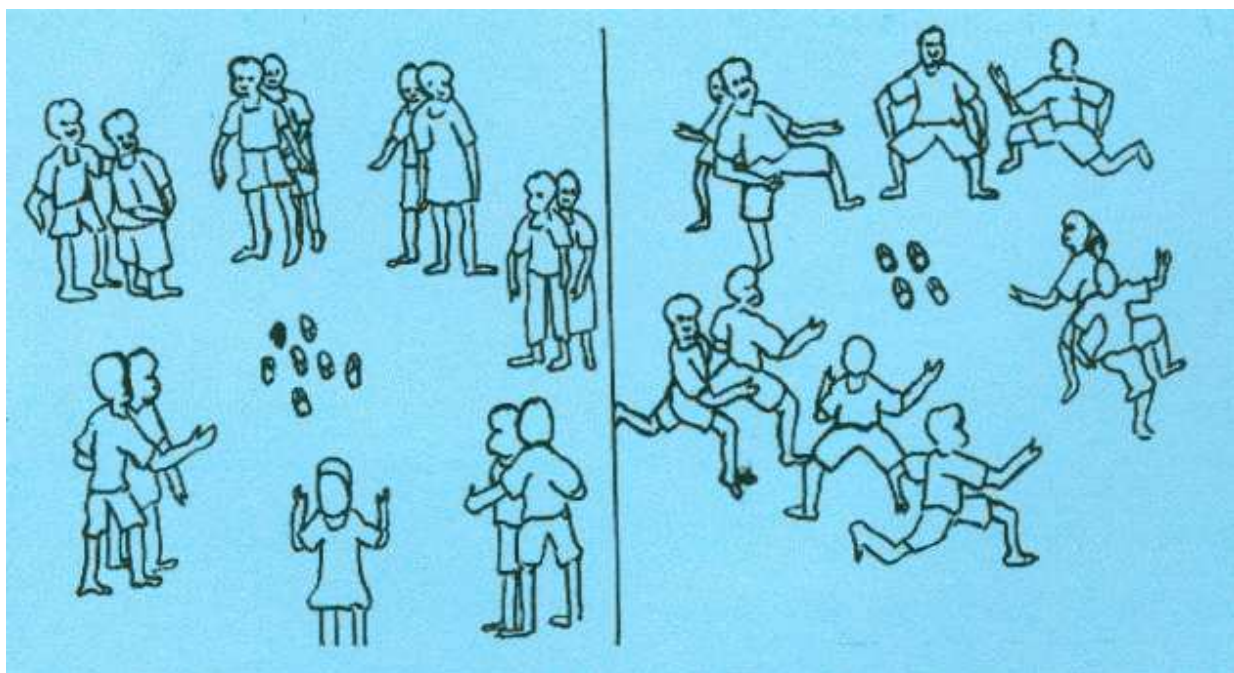
Intérêt

Maîtrise du corps
Socialisation
Coopération
Rapidité

Développement

Les joueurs forment un cercle et se mettent par 2 : l'arbre et le singe. Au centre, on dispose les chaussures (une de moins que le nombre de singe). L'animateur commence à mener et dit : « Les singes montent dans l'arbre » les singes montent alors dans l'arbre. « Les singes descendent de l'arbre » : les singes restent derrière l'arbre. Lorsque l'animateur dit « à gauche » ou « à droite », les singes tournent en courant à l'extérieur du cercle, passent entre les jambes (les racines) des arbres, et vont prendre un objet situé au milieu du cercle. Le singe qui n'a pas d'objet est éliminé, et s'assied à côté de son arbre. On enlève à chaque fois un objet. Le dernier singe restant à gagner. Il faut penser à inverser les rôles pour la partie suivante.

Installation



39. La balle aux chasseurs

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
	30	9/18 ans

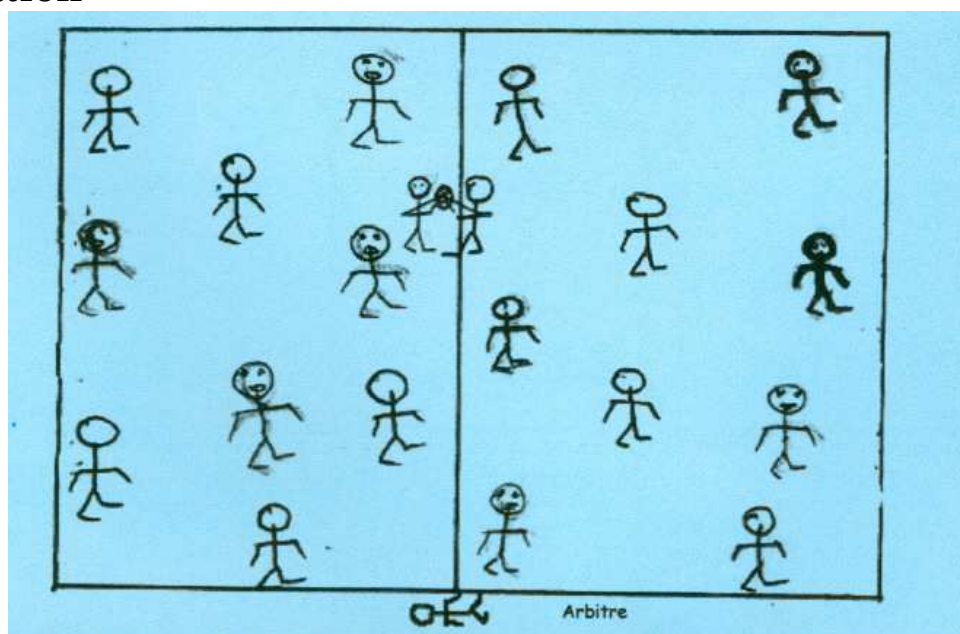
Intérêt

Maîtrise du corps
Perception de l'espace
Maîtrise du ballon : tir passe, réception
Organisation de l'équipe

Développement

Former deux équipes. L'engagement est fait au centre du terrain un entre deux. Quand un joueur est touché, il devient momentanément « l'otage » de l'autre équipe. Il emporte le ballon avec lui, et va se placer au-delà du camp adverse. Quand une équipe a éliminé tous les joueurs de l'équipe adverse, elle a gagné. Si le joueur visé bloque la balle, il n'est pas fait otage. Si, étant touché, la balle est bloquée par un de ses partenaires avant qu'elle ne touche le sol, le joueur n'est pas fait « otage » non plus. Un otage se délivre, en touchant un joueur adverse. Quand un joueur met la balle en touche, l'équipe adverse récupère le ballon. Quand un joueur sort de son camp en possession du ballon, son équipe perd le bénéfice de ce ballon.

Installation



40. Passe à 10

Nombre Maximum de Participants	Age	Matériel
30	8/18 ans	Un ballon, un jeu de maillot

Intérêt

Maîtrise du corps (adresse et coordination dynamique générale)
Maîtrise du ballon (passe)
Maîtrise d'opposition (marquage, démarquage)
Organisation de l'équipe

Développement

L'engagement se fait au centre du terrain par un entre-deux. L'équipe qui récupère le ballon commence sa série de 10 passes : l'animateur doit compter les passes à haute voix. Si un joueur de l'équipe adverse intercepte le ballon, il commence une série de passes pour son équipe. L'équipe qui a fait 10 passes marque un point, et le ballon revient alors à l'équipe adverse. Quelques règles... Un joueur n'a pas le droit de faire plus de 3 pas avec le ballon. Pas de toucher entre joueurs. Ne pas renvoyer le ballon à celui dont on l'a reçu. Si une équipe envoie le ballon en touche, ce ballon revient à l'adversaire. Si 2 joueurs adverses prennent en même temps le ballon, procéder à un entre-deux. Si un joueur fait plus de 3 pas avec le ballon, celui-ci est donné à l'équipe adverse. Si un joueur fait perdre le ballon à son adversaire avec brutalité, le ballon est restitué à la « victime » et le jeu reprend en tenant compte du nombre de passes faites auparavant. Si un joueur renvoie la balle à celui qui vient de la lui passer, l'équipe la conserve, mais le compte repart à 0.

Installation

