

## **La pendule**

### ***Dispositif***

équipe 1 en rond immobile. 1 chef d'équipe dans un grand cerceau avec un ballon, les autres dans des petits cerceaux.

équipe 2 en file derrière un cerceau.

### ***Déroulement***

Au signal de départ, les joueurs de l'équipe 1 se passent le ballon dans un sens donné. Simultanément, les joueurs de l'équipe 2 tournent un par un en courant autour de l'équipe 1 dans le même sens .

Le chef de l'équipe 1 compte le nombre de tours du ballon jusqu'à ce que tous les joueurs de l'autre équipe 2 aient couru.

Inverser ensuite les équipes.

### ***But du jeu***

Faire le maximum de tour avec le ballon. Courir le plus vite possible.

## **Le filet de poissons**

### ***Dispositif***

équipe 1 fait une ronde.

équipe 2 éparpillée autour de la ronde.

### ***Déroulement***

Les joueurs de l'équipe 1 décident en secret d'un nombre. Ils comptent et pendant ce temps les poissons (équipe 2) doivent se promener à l'intérieur du filet (la ronde). Au nombre décidé, les joueurs de l'équipe 1 baissent les bras et emprisonnent les poissons qui deviennent des mailles du filet. Au bout de 4 tours , combien reste-t-il de poissons qui n'ont pas été attrapés ?

### ***But du jeu***

Courir pour échapper au filet

L'équipe gagnante est celle qui aura le moins de poissons attrapés.

## **La queue du diable**

### ***Dispositif***

Un terrain rectangulaire. Une zone neutre à chaque extrémité avec un cerceau rempli de queues. Deux équipes de joueurs avec dossards, immobiles, disséminés sur le terrain . Chaque joueur a une queue.

### ***Déroulement***

En 3 minutes, les joueurs de chaque équipe attrapent les queues des adversaires une par une et vont les déposer dans le cerceau de leur camp (zone neutre). Pour continuer à attraper les queues, chaque joueur doit toujours avoir sa queue ou en reprendre une dans son camp. Le jeu se déroule en 3 manches. A chaque manche, on compte le nombre de queues récoltées dans chaque camp et celles qui restent sur les joueurs.

### ***But du jeu***

Attraper le maximum de queues à l'équipe adverse sans se faire attraper sa propre queue.

## **Les lapins dans la clairière**

### ***Dispositif***

équipe 1 en rond, chaque joueur « terrier » écarte les jambes.

équipe 2 les joueurs lapins sont accroupis devant chaque terrier, à l'intérieur du rond. Des légumes sont disposés de façon aléatoire tout autour de la clairière.

### ***Déroulement***

Départ (donné par le tambourin) des lapins vers la gauche en contournant leur terrier pour tourner autour des terriers dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (sens du rond) Ils tournent jusqu'au deuxième signal (coup de sifflet).

A ce moment là, ils vont chercher un légume (les légumes sont répartis autour du cercle d'enfants/terriers, assez loin pour qu'il y ait la place de courir), Une fois qu'ils ont un légume, ils doivent passer sous les jambes de leur terrier pour rentrer dans la clairière.

Troisième signal (le triangle), les jambes des terriers se referment, les lapins retardataires ne peuvent plus passer. Jouer en deux manches puis inverser les rôles.

### ***But du jeu***

Attraper le légume le plus proche et courir vite sous son terrier. Etre attentif au signal sonore. L'équipe gagnante est celle qui a fait rentrer le plus de légumes dans la clairière.

## **Balles brûlantes**

### ***Dispositif***

Terrain rectangulaire divisé en deux parties égales (une corde sépare les 2 camps). Une équipe dans chaque partie de terrain. Des balles en nombre égal éparpillées dans chaque camp.

### ***Déroulement***

Les joueurs assis à un signal se lèvent et doivent se débarrasser des balles qui brûlent leur camp en les lançant dans le camp adverse.

Au deuxième signal, les joueurs s'assoient et l'on compte le nombre de balles dans chaque camp.

L'équipe gagnante sera celle qui aura le moins de balles dans son camp.

### ***But du jeu***

Lancer rapidement le plus de balles possible.

# Les déménageurs

Version de la « rivière en opposition »

## Dispositif

Terrain rectangulaire divisé en deux parties .

Une grande caisse commune au milieu du terrain remplie de balles/  
ballons/objets

1 équipe de chaque côté du terrain répartie de part et d'autre d'une rivière  
( matelas ou lattes ) qui passe au milieu de chaque camp. Une caisse à chaque  
extrémité du terrain.

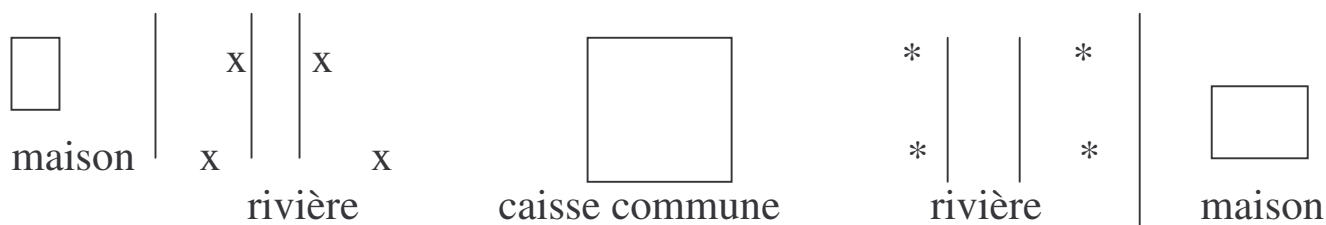
## Déroulement

Au signal les joueurs des deux équipes vont chercher en même temps les  
balles/objets de la caisse commune du centre qu'ils lancent au joueurs de leur  
équipe par dessus la rivière (un objet à chaque lancé)

Ces joueurs doivent à leur tour lancer cette balle dans la caisse (maison ) de  
leur camp. Un ou deux contrôleurs de l'équipe adverse ramassent les balles  
hors limites ou tombées dans la rivière. Ils remettent ces balles dans la caisse  
commune en faisant le tour du terrain (on ne traverse pas l'aire de jeu). Quand  
la caisse commune est vide, le jeu s'arrête et on compte les balles dans chaque  
maison.

\* (contrôleur)

x(contrôleur)



## But du jeu

Lancer / recevoir les balles/ballons/objets avec précision et rapidité.