

LISTE DE SPORTS EN ÉQUIPE

- Baseball
- Ballon canadien (comme le baseball, sauf qu'on botte un ballon)
- Hockey boule
- Hockey sur glace
- Hockey bottine
- Ringuette
- Basketball
- Football
- Touch football
- Flag football
- Rugby
- Soccer
- Volleyball
- Handball
- Badminton
- Tennis
- Olympiades
- Kinball

ÉQUIPE-1 LE DRAPEAU

Description:

On divise le groupe en deux équipes. Ce jeu se joue sur un terrain rectangulaire qui aura deux lignes de fond. D'un côté, on définit une boîte avec des cônes et on place au milieu de celle-ci un bâton dans le trou du milieu du cône. Une équipe aura comme mission d'aller chercher le drapeau et de le ramener de son côté. Sauf que de l'autre côté, il y a les défenseurs qui doivent protéger celui-ci.

Pour défendre leur drapeau, ils doivent toucher les joueurs adverses qui sont automatiquement éliminés dans ce cas. Cependant, pour aider les attaquants, il y a un chien qui lui s'il touche les défenseurs ceux-ci sont éliminés. Lorsque les attaquants réussissent à passer la ligne de fond de l'équipe adverse, ils ne peuvent plus se faire toucher par les défenseurs et s'en vont dans la boîte où se trouve le drapeau. À partir de là, ils doivent essayer de le ramener de leur côté sans se faire toucher par les défenseurs en possession du drapeau. S'ils réussissent, ils marquent un point sinon c'est les défenseurs qui marquent un point. On inverse ensuite les rôles.

Matériel :

- Cônes
- Drapeaux
- Dossards si nécessaire

Variantes :

-Mettre un drapeau de chaque côté. Diviser le terrain en trois zones. La première où les bleus seront vulnérables, la central où tout le monde peut se tuer et la dernière où les rouges sont vulnérables. On donne des queues à tous les participants et l'objectif est de ramener le drapeau de l'autre équipe dans sa ligne. Si on se fait toucher avec le drapeau, on le laisse sur place.

ÉQUIPE-5 BALLON BUT

Description:

Le ballon but est une variante du célèbre ballon prisonnier. Sauf que les joueurs doivent essayer de marquer dans le but adverse qui est à l'autre bout du terrain. Quand un joueur échappe un ballon, il est mort et va sur le côté jusqu'à temps qu'un but soit marqué. L'équipe qui a le plus de buts à la fin est la gagnante.

Matériel :

- Ballon
- Buts

ÉQUIPE-6 LES 4-BUTS

Description:

Le jeu a le même principe que le soccer. Cependant à place d'avoir deux équipes il y a en quatre et il y a quatre buts. Les buts n'ont pas de gardien. Lorsqu'un ballon entre dans le but d'une équipe, toutes les autres marquent un point. On peut rajouter des ballons pour mettre du piquant.

Matériel :

- Ballons
- Buts
- Dossards

ÉQUIPE-7 RAQUETBALL

Description:

Sous le même principe que le baseball sauf qu'on frappe une balle de tennis avec une raquette. .

Matériel :

- Raquette et balle de tennis

ÉQUIPE-8 LA FORTERESSE

Description:

Le jeu se joue avec les mêmes règles que le basketball sauf qu'à place de lancer dans un panier, on doit faire tomber la quille de l'adversaire. Ces quilles, il y a une de chaque côté qui sont placées dans des cercles qui sont aux extrémités des territoires. Les joueurs n'ont pas le droit d'entrer dans ces cercles. Lorsque l'équipe fait tomber la quille adverse, elle marque 1 point et on la relève. Le jeu recommence au milieu comme au basketball.. On peut faire trois ou quatre équipes si on a un gros groupe.

Matériel :

- Ballon, Cônes, Quilles

ÉQUIPE-12 HOCKEY SOUFLLE

Description:

Le principe est le même qu'au hockey sauf qu'à place on joue avec une balle de ping pong et pour la faire entrer dans le but adverse, on doit souffler dessus.

Matériel :

- Balle de ping pong
- Buts

ÉQUIPE-13 SOCCER AVEUGLE

Description:

Le même principe qu'au soccer sauf que les joueurs sont deux par deux et qu'un a les yeux fermé. L'autre est son guide et doit l'aider pour qu'il frappe le ballon. Seul le joueur qui a les yeux fermés a le droit de frapper le ballon. Avec des plus jeunes, on peut tout simplement jouer avec les deux joueurs accrochés par les bras.

Matériel :

- Ballon
- Buts

ÉQUIPE-14 L'ANTRE DES SERPENTS

Description:

On forme un terrain rectangulaire avec des cônes. Ce terrain ne doit pas être trop grand. Un groupe de joueur se place à l'intérieur du rectangle tandis que les autres joueurs se placent autour. Les joueurs qui sont autour doivent se passer les ballons en les faisant rouler dans l'antre des serpents. Les autres participants doivent essayer des les intercepter. Ceux-ci doivent se déplacer seulement en rampant comme des serpents. On peut calculer le temps que cela prend à intercepter tous les ballons et on change les rôles.

Matériel :

- Cônes
- Ballons

ÉQUIPE-15 LA CITADELLE

Description:

On divise le terrain comme au ballon prisonnier, sauf que dans chaque zone, on trace avec des cônes deux cercles qui seront les citadelles. Chaque équipe envoie une personne (roi) qui prendra place dans les citadelles. Ceux-ci doivent toujours avoir un pied à l'intérieur de la citadelle. Le but du jeu est d'envoyer le ballon à son roi sans que les autres personnes l'interceptent. On peut jouer avec des morts comme au ballon prisonnier ou non, on peut aussi rajouter des ballons ou faire trois équipes à place de deux.

Matériel :

- Cônes
- Ballons

ÉQUIPE-16 LES ÉGOÏSTES

Description:

Sur un terrain délimité, les participants d'une équipe se lancent le ballon tandis que l'autre équipe tente d'intercepter le ballon. L'objectif est de faire le plus de passe possible sans que l'adversaire réussissent à intercepter le ballon. Les joueurs peuvent bouger avec le ballon. Il est défendu d'arracher le ballon des mains et de pousser un adversaire qui veut attraper le ballon. L'animateur compte tout haut les passes. On peut compter 1 point pour chaque passe ou proclamer l'équipe gagnante celle qui a réussi le plus de passes.

Matériel :

- Ballon

ÉQUIPE-17 LES TRÂTES

Description:

On divise le terrain en quatre parties et le jeu se joue comme au ballon prisonnier sauf que les morts s'en vont dans l'équipe qui les a tués. Lorsqu'il n'y a plus de participants dans un carré, l'équipe qui a tué le dernier joueur prend possession du territoire et est rendu avec deux territoires. À la fin, il ne restera plus qu'une seule équipe si on se rend jusque là. On peut rajouter des ballons.

Matériel :

- Ballons

ÉQUIPE-18 EN AVANT LES BRAVES

Description:

Deux équipes se font face de chaque côté du terrain. Au signal de l'animateur, une des deux équipes s'avance vers la ligne adverse. Lorsque l'animateur siffle, l'autre équipe peut partir à la poursuite de celle qui s'était avancée. Tous les joueurs qui ont été touchés changent de côté et on recommence la même chose mais avec l'autre équipe. Comme l'animateur contrôle les distances, le jeu peut durer longtemps. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste qu'une seule équipe.

ÉQUIPE-22 LA FRONTIÈRE CANADIENNE

Description:

On trace une ligne sur le sol qui servira de frontière entre les deux équipes. Chacun des joueurs a un vis-à-vis de l'autre côté de la frontière. Il faut que les vis-à-vis soient de grande taille rapprochée. Au signal de l'animateur, chacune des paires de joueurs s'accroche et chacun essaie de tirer son adversaire de son côté de la frontière. Lorsque tout le monde a tiré son adversaire de son côté, on compte quelle équipe est la plus nombreuse. Voulez-vous prendre votre revanche.

Matériel:

-Ligne dans le milieu

ÉQUIPE-23 ANNEAU-BUT

Description:

Les joueurs sont divisés en équipe et envoient un gardien qui se placera à l'autre bout du terrain derrière la ligne de fond adverse. Les joueurs doivent tenter de lancer un anneau dans le bâton que le gardien de leur équipe tiendra. Cependant, ils n'ont pas le droit de se déplacer avec l'objet. Le gardien a le droit de se promener de long en large dans la ligne de fond. 1 point pour chaque anneau rentré. On peut rajouter des anneaux pour que cela bouge plus.

Matériel:

-Anneaux
-Bâtons

ÉQUIPE-24 BALLON CORIDOR

Description:

Ce jeu se joue dans un corridor d'école ou dans une pièce qui n'est pas très grande. On divise le groupe en deux équipes dont une commencera à l'attaque. Le jeu commence et un des joueurs à l'attaque prend le ballon et le lance le plus loin possible. Celui-ci doit prendre l'anneau, courir jusqu'au bâton qui est placé à l'autre bout du corridor, placer l'anneau dans le bâton et revenir au départ sans qu'un joueur de l'équipe adverse n'ait réussi à lui tirer le ballon dessus. Les joueurs n'ont pas le droit de marcher avec le ballon. Si le joueurs réussis, il rapporte alors un point à son équipe.

Matériel:

-Un bâton
-Ballon et anneau

ÉQUIPE-25 LA CHASSE AUX VOLEURS

Description:

On divise le groupe en deux équipes et on assigne aux joueurs des numéros. Les équipes se placent chacune à l'extrémité du terrain. Au signal de l'animateur, le voleur numéro x pénètre dans le jeu et cherche à s'emparer du trésor pour l'emporter dans son camp avant que le gendarme du même numéro ne le touche. S'il réussit, il s'en tire bien, mais s'il manque, il sera fait prisonnier par le gendarme. Après un tour complet, on compte le nombre de prisonniers que les gendarmes ont piégés et on change les rôles. L'équipe de gendarme qui aura fait le plus de prisonniers sera la gagnante.

Matériel:

-Un trésor

Variantes:

-La claque: Les équipes forment deux lignes l'une en face de l'autre à une certaine distance. On place un objet au milieu et on donne au participant des numéros. L'animateur annonce alors un numéro et ceux qui ont celui-ci doivent aller chercher la claque avant l'autre qui a le même numéro ou bien lui toucher avant qu'il regagne sa place. S'il réussit, il rapporte un point à son équipe.

ÉQUIPE-26 BALLON QUILLES

Description:

Le terrain sur lequel deux équipes s'opposent est divisé en deux. à l'extrémité de chaque division, on place une dizaine de quilles. Les joueurs ont pour mission avec des ballons de faire tomber les quilles de l'équipe adverse tout en protégeant les siennes. Si c'est le joueur qui protège la quille qui la fait tomber, il n'a pas le droit de la relever. On peut comme au ballon prisonnier tuez les adversaires. Le jeu se termine lorsque toutes les quilles d'une équipe sont tombées.

Matériel:

- Quilles
- Ballons

Variantes:

-Ballon cinq quilles: Deux cercles concentriques sont tracés par terre. Dans le plus petit on place 5 quilles qui seront protégé par des défenseurs. Les attaquants n'ont pas le droit d'aller de traverser la ligne du plus grand cercle et les défenseurs n'ont pas le droit de dépasser la ligne du petit cercle sinon on fait tomber une quille. Les attaquants doivent à l'aide de ballon faire tomber les 5 quilles. On calcule le temps et on renverse les rôles.

-On divise le groupe en deux équipes qui désigne un dragon qui sera chargé de protéger les quilles. Dans chacun des coins de la pièce on trace un demi-cercle et on y place de 3 à 5 quilles qui seront protégés par le dragon de l'équipe adverse. Au signal de l'animateur, les participants doivent essayer de faire tomber les quilles. La première équipe qui réussie est la gagnante.

-Les équipes sont disposées sur le terrain comme dans le jeu du ballon prisonnier. Tous les participants ont une quille qu'ils placent où il le désire de leur côté de terrain. Lorsque pendant le jeu la quille d'un participant tombe, il devient une vache et peut faire tomber les quilles en faisant des passes avec les joueurs de son équipe.

-Confrontations avec un gardien qui protège 10 quilles placées tous sur une même ligne. Le lanceur se place derrière une ligne et doit avec cinq lancers pour faire tomber le plus de quilles. L'équipe qui en fait tomber le plus est gagnante.

ÉQUIPE-27 BRASSARD

Description:

Tous les participants sont divisés en deux équipes et son placés à chaque extrémité du terrain. Tous les participants ont des queues qui sont placés dans leurs culottes de manière à ce qu'elles paraissent. Au signal de l'animateur, les participants doivent traverser à l'autre bout du terrain sans se faire voler sa queue et en voler le plus possible. L'équipe qui en a volé le plus marque un point et celle qui a le joueur qui a volé le plus de queue en marque un aussi.

Matériel:

- Queues

ÉQUIPE-28 BALLON PRISONNIER

Description:

Deux équipes s'opposent sur un terrain divisé en deux avec une ligne centrale. Au début, on envoie une personne de notre équipe qui sera la vache en arrière de la ligne de fond adverse. L'objectif du jeu est de tuer tous les membres de l'équipe adverse. Pour tuer les adversaires, on doit tirer le ballon sur eux et qu'ils ne réussissent pas à l'attraper. Celui-ci ne doit pas faire de bond et s'il arrive dans la face d'un adversaire cela ne compte pas. Lorsqu'une personne est morte, elle va remplacer la vache. C'est à vous de déterminer si les participants ont droit à des rachats ou non. Le jeu se termine lorsqu'une équipe est totalement dissoute.

Matériel:

-Ballons

Variantes:

-Ballon-hôpital: On divise le groupe en deux équipes. Le jeu se joue sous le même principe que le ballon prisonnier sauf qu'il n'y a pas de vache. Le jeu commence et on essaie de tuer les adversaires. Lorsqu'un adversaire est mort, il se couche à l'endroit où il a été touché. Lorsqu'un joueur est mort, il peut être délivré en étant traîné par deux joueurs de son équipe sur la ligne de côté la plus éloignée d'où il est mort. Cependant, les ambulanciers peuvent être tués pendant le transport et tout est à recommencer à zéro. Le jeu se termine comme le ballon prisonnier lorsque qu'une équipe est totalement dissoute.

-Ballon délivrance: Les joueurs qui sont morts vont s'asseoir sur le banc et pour être racheté, un participant de leur équipe doit attraper le ballon au vol.

-Le Kangourou: Tous les participants ont une poche dans la main et au signal de l'animateur, ils lancent leurs poches par terre. Si une poche touche un pied d'un adversaire, celui-ci est mort et s'en va faire les vaches sans toutefois pouvoir se délivrer. Le jeu se termine lorsqu'une équipe est totalement dissoute.

-Le double-jeu: Les joueurs d'une même équipe s'échangent le ballon de leur côté et tout à coup un joueur le lance de l'autre côté. S'il réussit à toucher un joueur sans que lui l'attrape, l'équipe marque un point. C'est ensuite à l'autre équipe.

ÉQUIPE-29 L'ÉTOILE

Description:

On divise les participants en plusieurs équipes et on les dispose en file de manière à ce qu'il forme une étoile. Au signal de l'animateur, le premier part en passant entre les jambes des membres de son équipe et fait le tour du cercle. Lorsqu'il est revenu à son équipe, il se place en arrière et le premier de la file part et fait la même chose. Lorsque celui qui était premier est redevenu premier, le jeu est terminé et l'équipe est déclarée gagnante.

NOTES : Bien indiquer le sens dans lequel doivent courir les jeunes.

ÉQUIPE-30 POLICES, VOLEURS

Description:

On divise le groupe en deux équipes dont une sera les polices et l'autre les voleurs. Les voleurs se promènent à leur guise sur le terrain jusqu'au signal de l'animateur où les polices tenteront de les attraper. Pour les attraper, les policiers n'ont qu'à les toucher. On compte le temps que cela prend pour toucher tous les voleurs et on inverse les rôles.

Variantes:

-Deux joueurs sont désignés pour être les polices. Les autres se sauvent et essaient de ne pas se faire prendre par la police. Un joueur qui est pris est reconduit à la prison où deux bons gardiens font le guet, car tous les voleurs peuvent être délivrés en étant touchés par un autre voleur qui n'est pas mort.

-On trace deux zones aux extrémités du terrain. Une sera la prison et l'autre la cachette des voleurs. Les voleurs qui se promènent hors de leur cachette peuvent être capturés par les policiers. Ceux-ci sont alors amenés à la prison. Ils peuvent se faire délivrer en étant touchés par un voleur qui est encore en vie. Les voleurs peuvent faire une chaîne mais il doit toujours en avoir un qui a un pied à l'intérieur de la prison. Si un membre de la chaîne est touché, ils sont tous délivrés. Les voleurs ne peuvent jamais être plus que trois dans leur cachette.

ÉQUIPE-31 LA BOMBE

Description:

On divise le groupe en deux équipes qui s'en vont chacune à chaque extrémité du terrain. On place un ballon au centre du terrain et on remet des balles de tennis à chaque joueur. Au signal de l'animateur, les joueurs lancent leur balle en essayant d'atteindre le ballon. L'objectif est de faire traverser le ballon à la moitié du terrain de l'équipe adverse.

Matériel:

- Balles de tennis
- Ballon
- Cône pour délimiter le terrain et les lignes à atteindre

ÉQUIPE-32 LES BÉBÉ RENARDS

Description:

On divise le groupe en deux équipes qui se choisiront une maman et un papa renard. Les autres seront des bébés renards. Les papas et mamans renard auront des longues queues qui traîneront à terre. Tous les parisianiser d'une même équipe mettent des dossards d'une même couleur. Les papas et mamans renard peuvent, en touchant les bébés de l'autre équipe, les éliminer et ils sortent du terrain. Pour arrêter le massacre, les participants doivent piler sur la queue des papas et mamans renard de l'autre équipe. Lorsque tous les papas et mamans renards ont perdu leurs queues, le jeu est terminé et on compte le nombre de mort de chaque côté.

Matériel:

- Queues
- Dossards

ÉQUIPE-33 LE GRAND MÉNAGE

Description:

On divise le terrain et les participants en deux. On place de chaque côté de terrain le même nombre d'objets. En mettre plus que moins. Au signal de l'animateur, les participants doivent ramasser leur zone en allant placer les objets dans un sac. Au nouveau signal de l'animateur, l'équipe qui lui reste le moins d'objets dans sa zone est la gagnante.

Matériel:

- Objets

ÉQUIPE -34 IL LANCE ET COURS

Description:

On dispose le terrain comme celui d'un terrain de baseball. Le long de la ligne du premier but se place en ligne une équipe à partir du marbre. L'autre équipe se place comme s'il était au champ. Au marbre, on place un sac avec le plus de balle de tennis (ou d'autres objets) que possible. Un participant de l'équipe au marbre se place au marbre et lance un ballon le plus loin possible. Son objectif est de courir le plus longtemps possible pour permettre à son équipe de traverser du début à la file le plus de balles que possible. Une seule balle à la fois doit être passée. Lorsqu'il est touché par le ballon, les joueurs arrêtent de se passer la balle et s'il y a une balle en chemin, on la retourne au départ. On passe toute l'équipe et on compte le nombre de balles qui ont traversé. Si on manque de balles, on peut les faire revenir dans le sac sachant très bien le total de balles qu'on a.

Matériel:

- Ballon
- Balles
- Sac

ÉQUIPE-39 DODGE BALL

Description:

On trace un cercle sur le sol et une équipe se place autour. À tour de rôle, les joueurs de l'autre équipe iront dans le cercle. Les joueurs autour doivent tenter d'atteindre le joueur au centre en dessous de la ceinture avec le ballon. Tous les joueurs passeront et on calculera le temps. On changera ensuite les rôles et l'équipe qui a réussi à rester le plus longtemps sera la gagnante.

Matériel :

- Ballons
- Cercle tracer par terre

ÉQUIPE-40 LA COURSE À TROIS-TAPES

Description:

Les deux équipes sont regroupées et assises derrière leur ligne de fond. Le premier joueur du rang A se dirige vers l'équipe B et provoque les autres joueurs de l'autre équipe en donnant des tapes sur les têtes des autres. Lorsqu'il donnera trois tapes à un participant, celui-ci devra lui toucher avant qu'il soit retourné à sa ligne de fond. S'il réussit, le joueur change d'équipe. Le participant fait de même avec l'autre équipe. Le jeu se termine lorsqu'une équipe est complètement dissoute.

ÉQUIPE-41 LA PRISON

Description:

Les participants sont divisés en deux équipes dans leur territoire où ils sont protégés. Dans chaque territoire, il y a un cercle avec des ballons. Les participants doivent aller chercher les ballons adverses tout en protégeant les siens. Tous les joueurs peuvent être touché seulement lorsqu'ils ont un ballon dans les mains. Lorsqu'ils le sont, il y a un autre cercle qui est la prison et les joueurs ne peuvent être délivré que lorsqu'un partenaire vient leur toucher. L'équipe qui à la fin du jeu a le plus de ballons est la gagnante.

Matériel :

- Cercles ,Ballons

ÉQUIPE-42 LE SIFFLET

Description:

On divise le groupe en deux équipes. Une personne aura les yeux bandés et un sifflet dans le dos. Les participants de chaque équipe doivent tenter de siffler dans le sifflet ce qui rapportera 1 point à son équipe. L'équipe qui a le plus de point est la gagnante. Si le groupe est gros, on peut mettre plus qu'une personne avec un sifflet.

Matériel :

- Sifflets, Bandeaux

ÉQUIPE-43 PASSE LE BALLON A LA CHAISE

Diviser les joueurs en deux équipes. Placer une chaise à chaque extrémité de l'aire de jeu, elles serviront de buts. Un joueur de chaque équipe s'assoit sur une des chaises, il sera le gardien de but. Le maître de jeu met le ballon en jeu. Les joueurs doivent se passer le ballon seulement de main en main, s'ils le gardent plus que 5 secondes le ballon va à l'autre équipe. Pour compter ils doivent lancer le ballon au joueur de leur équipe qui est gardien de but, celui-ci doit l'attraper. Le gardien de but ne peut se déplacer pour attraper le ballon, il ne peut être frappé par un autre joueur. Changer de gardien après chaque but.

Matériel : Deux chaises et un sifflet en plus du ballon de soccer ou de volley-ball.

ÉQUIPE-44 LES TROIS BALLEES

Diviser les joueurs en deux équipes, une équipe est au "bâton" et l'autre est dispersée au champ. Le premier joueur de l'équipe au "bâton" lance les trois balles le plus loin qu'il peut et fait le circuit des trois buts avant que ceux qui ont attrapé les balles les rapportent au marbre. Si le lanceur revient avant les trois balles son équipe marque un point. Tous les joueurs de l'équipe au "bâton" lancent à leur tour, par la suite l'autre équipe prend sa place. L'équipe qui a le plus de points gagne.

Matériel : Trois balles de tennis, un terrain assez vaste.

ÉQUIPE-45 FORTERESSE

Les jeunes se montent une forteresse à l'aide d'objets divers et on divise le terrain en deux. Ensuite, on donne des ballons à chaque équipe qui doivent détruire la forteresse de l'adversaire. Il n'y a pas de morts dans ce jeu. Le jeu se termine lorsqu'une forteresse est détruite.

Matériel : Ce qu'il faut pour faire la forteresse, ballons

ÉQUIPE-46 LE CHATEAU

Les jeunes se montent un château à l'aide d'objets divers. Il cache ensuite un drapeau sur le terrain de manière à ce que l'équipe adverse ne le trouve pas facilement. Ensuite, on donne une boule de papier à chaque joueur. Au signal, les joueurs partent pour chercher le drapeau de l'autre équipe. Lorsque deux personnes se rencontrent, ils peuvent se lancer leur boule de papier. Si l'une d'elle est atteinte, elle s'assoie et laisse tomber sa boule de papier que l'autre ramasse et ramène à sa base. Pour être délivré, il faudra qu'une autre personne lui ramène une autre boule. Si les joueurs se trouvent dans leur base, ils ne peuvent être tués. Le jeu se termine lorsqu'une équipe a trouvé le drapeau de l'autre équipe et l'a ramené à sa base.

Matériel : Boules de papier, objet pour faire un château, drapeaux

ÉQUIPE-47 LA COMETE

Déroulement :

On divise le groupe en 2 équipes « A » et « B ». Chaque équipe se place en ligne, l'un derrière l'autre. Les lignes doivent être placées une en face de l'autre. Le premier joueur de l'équipe « A » tient une comète (un ballon ou balle). L'équipe « B » n'a aucun objet. L'animateur compte jusqu'à « 3 ». À « 1 », l'équipe B se disperse sur sa portion du terrain. À « 2 », il ne se passe rien, et à « 3 », le premier joueur de l'équipe « A » lance la comète dans la portion du terrain de l'équipe « B », donc en face de lui. Il part aussitôt à courir de sorte à faire le maximum de fois le tour de son équipe, chaque tour valant 1 point.

Pendant ce temps, les joueurs de l'équipe « B » essaient de récupérer la comète. Ils doivent aussitôt se placer en ligne comme au début. Le joueur qui a en sa possession la comète doit être le premier devant et doit passer la comète derrière lui au-dessus de sa tête, le joueur suivante doit le passer au joueur en arrière de lui en passant la comète entre ses jambes et ainsi de suite par-dessus, par dessous. Quand le dernier joueur reçoit la comète, il doit aller se placer en tête de ligne et à ce moment le joueur de l'équipe « A » qui court, s'arrête et on attribue les points.

On refait le jeu en inversant les rôles des équipes et ainsi de suite.

NOTES : Bien délimiter les zones de chaque équipe pour ne pas que la comète soit lancée à l'autre bout du monde.

Déposer un cône ou quelque ce soit d'autre devant la ligne de l'équipe qui court après la comète de sorte à ce que la ligne se recompose au même endroit.

ÉQUIPE-48 FRED ET DÉLIMA

Déroulement :

Les joueurs forment un cercle et deux participants sont au centre. L'un est Fred et a les yeux bandés et il tient le matelas de sol entre ses mains. L'autre est Délima et a les pieds attachés. Fred cherche à TOUCHER Délima avec le matelas de sol bleu. Il peut l'appeler « DÉLIMA », celle-ci répond d'une petite voix « Oui FRED » pour l'aider à la trouver. Les autres participants autour peuvent aussi répondre pour tromper Fred. Les autres participants servent aussi de barrière afin de délimiter l'aire de jeux.

Matériel : bandeaux, courte corde et matelas de sol bleu roulé

ÉQUIPE-48 NOYAU NUCLÉAIRE

Déroulement :

Les jeunes forment un cercle à l'intérieur de la corde qui est attachée. La corde est placée à la hauteur des fesses ou des hanches et est retenue par les mains. Au centre, on place le matelas de sol à la verticale (ne doit pas être appuyé sur les enfants doit tenir droit). À la manière du souc à la corde, on tente de déséquilibrer les autres joueurs afin qu'ils fassent tomber le matelas. Il est alors éliminé et retiré du cercle. On rétrécit la corde en y faisant des nœuds.

NOTES : Attention, ça peut devenir (parfois) assez violent, mais que de plaisirs!

Matériel : Une corde solide et assez longue (3m). un matelas de sol bleu

ÉQUIPE-49 CAVALIER !

Déroulement :

Les enfants se placent en cercle, deux par deux l'un derrière l'autre. Au centre du cercle, on place un objet. Les enfants derrière sont les cavaliers et ceux devant sont les chevaux. L'animateur est le commentateur du rodéo et donne les consignes suivantes :

- Cavaliers, montez! (les cavaliers doivent monter sur le dos de leur chevaux)
- Cavaliers, descendez! (les cavaliers doivent descendre)
- Cavaliers, tournez! (les cavaliers doivent faire un tour de leur cheval)
- Cavalier chargez! (les cavaliers doivent tourner autour du cercle, passer entre les jambes de leur cheval et aller chercher l'objet au centre (un seul objet).

NOTES : Bien indiquer le sens dans lequel tourner au début du jeu

VARIANTES : soyez créatif et drôle!

Matériel : un objet

ÉQUIPE-50 LA CRUCHE

Déroulement :

Dispersé, les participants sont deux par deux en se tenant par le bras. Deux participants sont eux seuls. On désigne un des deux comme le chasseur, et le second la proie. Le chasseur doit tenter de toucher la proie, mais la proie, si elle veut échapper au chasseur, doit aller s'accrocher à un couple. S'il s'accroche à droite, le partenaire de gauche doit se détacher et devient du coup la proie. Si le chasseur touche la proie avant qu'elle s'accroche, la proie devient le chasseur.

ÉQUIPE-51 COUPE LA TARTE

Déroulement :

Tous les enfants, sauf 2, se placent en cercle et se tiennent la main pour former une tarte. Les 2 autres se tiennent par la main de façon à représenter le couteau. Ce couteau se promène autour de la tarte et « coupe » la tarte à un endroit, c'est-à-dire à la jonction de 2 mains. Les 2 enfants qui se fonds délié les mains doivent courir dans un sens en se tenant par la main et le couteau fait de même dans l'autre sens. La première dyade à se placer à l'endroit coupé y reste et l'autre devient le

ÉQUIPE-52 PIRANHA

Déroulement :

On délimite un terrain de forme rectangulaire. On choisit un nombre de participants qui seront les piranhas. Ils doivent alors se placer au centre du terrain. Au signal, les enfants qui sont sur un côté de terrain doivent tenter de traverser le terrain sans se faire toucher par les piranhas. S'ils sont touchés, ils doivent s'asseoir sur place (ils deviennent des algues) et tentent de toucher les autre enfants.

Matériel : 4 cônes

ÉQUIPE-53 LE POULAILLER

Déroulement :

Tracer sur le sol autant de petits cercle qu'il y a de joueurs moins deux. Un poulet par cercle. En dehors des cercles, un renard poursuit un poulet qui n'a pas de cercle. Les poulets sont en sécurité dans les cercles, mais ils ne peuvent s'y trouver deux. Donc lorsque le poulet poursuivit par le renard d'introduit dans l'un des cercles, son occupant doit fuir le plus vite possible et chercher refuge dans un autre poulailler. Le poulet touché devient un renard.

NOTES : Ce jeu ressemble beaucoup à la cruche, donc ne pas faire le jeu à la suite de celui-ci.

Matériel : aucun ou des cerceaux (selon le sol)

ÉQUIPE-54 LA QUEUE DU DRAGON

Déroulement :

Il doit y avoir au moins neuf joueurs qui se mettront la queue-le-leu et se tiendront par la taille. La première personne est la tête du dragon, les joueurs du centre sont le corps et la dernière personne est la queue du dragon. Il faut garder le corps ensemble pendant que la tête tente de disloquer et d'attraper la queue. La tête doit poursuivre la queue jusqu'à ce qu'elle la touche et lorsque ce sera fait, des joueurs faisant partie du corps échangeront leur place avec la tête et la queue

VARIANTE : Deux dragons distincts. Il faut garder le corps ensemble pendant que la tête tente de disloquer et d'attraper la queue du dragon adverse.

Matériel : 2 foulards

ÉQUIPE-55

Déroulement :

Il doit y avoir au moins neuf joueurs qui se mettront la queue-le-leu et se tiendront par la taille. La première personne est la tête du dragon, les joueurs du centre sont le corps et la dernière personne est la queue du dragon. Il faut garder le corps ensemble pendant que la tête tente de disloquer et d'attraper la queue. La tête doit poursuivre la queue jusqu'à ce qu'elle la touche et lorsque ce sera fait, des joueurs faisant partie du corps échangeront leur place avec la tête et la queue

VARIANTE : Deux dragons distincts. Il faut garder le corps ensemble pendant que la tête tente de disloquer et d'attraper la queue du dragon adverse.

Matériel : 2 foulards

ÉQUIPE-56 MINUIT

Déroulement :

Un des joueurs fait le renard, les autres sont des moutons. Il y a une bergerie délimitée par des cônes. Au début du jeu, les moutons quittent leur abri, s'épâpillent sur le terrain, et tentent de s'approcher prudemment du renard. Les moutons demandent continuellement : « Quelle heure est-il? ». Le renard répond : « Il est 10h..11h..16h...1h... »; les moutons ne sont pas en danger. Mais lorsque le renard répond : « il est minuit », tous les moutons doivent s'enfuir vers la bergerie. Les moutons attrapés doivent aider le renard. Le dernier mouton devient le renard au prochain jeu.

Matériel : des cônes

ÉQUIPE-57 LE DEMENAGEMENT

Déroulement :

On trace autant de cercle que de joueurs moins un. Les joueurs occupent les cercles. Au coup du sifflet, tous les joueurs changent de maison et le joueur qui précédemment n'avait pas de maison essay d'occuper un des cercles.

Matériel : des craies

ÉQUIPE-58 LE DIAMANT

Déroulement :

On délimite un terrain rectangulaire. Il faut ensuite diviser les équipes en deux. D'un côté, les policiers et de l'autres, les voleurs. Chaque groupe doit se rendre d'un côté du terrain derrière la ligne du terrain. On place du côté des policiers, à environ 2 mètres de la ligne, un cône avec le diamant (balle). Au signal de départ, les voleurs doivent s'approcher du diamant pour essayer de le ramener de leur côté. Les policiers attendent derrière leur ligne. Si un policier sort de la zone, il doit obligatoirement courir après un voleur et tenter de le toucher. S'il réussit, le voleur est éliminé. S'il ne réussit pas, c'est lui qui est éliminé. Le jeu de termine lorsque les voleurs ramènent le diamant dans leur zone de but ou que les policiers réussissent à toucher tous les voleurs.

Matériel : cônes et balle

ÉQUIPE-59 LES CHASSEURS ET LES LIEVRES

Déroulement :

Le terrain est divisé en deux parties. Une partie ou les lièvres peuvent courir et l'autre partie ou ils sont capturés (cette partie doit être plus petite) Les chasseurs courent après les lièvres et s'ils les attrapent, ils les ramènent dans leur enclos. Les lièvres qui ne sont pas capturés peuvent aller libérer les autres en leur donnant la main et en les amenant à la ligne du fond du terrain. S'ils se font toucher, ils sont les 2 capturés. La partie se termine lorsque tous les lièvres sont capturés.

Matériel : des cônes pour délimiter le terrain

ÉQUIPE-60 ROCHE, PAPIER, CISEAUX

Déroulement :

On se sépare en deux équipes. En coccus, ils choisissent s'ils veulent prendre la roche, papier ou ciseau. Ensuite ils se placent en ligne une équipe en face de l'autre et ils disent : « roche, papier, ciseau » et les deux équipes font le geste qu'ils ont choisi en même temps. L'équipe qui gagne, court après l'équipe qui perd. Celle-ci doit se rendre jusqu'à une ligne déterminée au début du jeu. Si certains membres de l'équipe se font toucher, ils doivent aller dans l'autre équipe. Ensuite, on recommence avec le coccus. Le jeu se termine lorsque les équipes ne sont vraiment plus égales.

VARIANTE :

On peut modifier les termes pour que ça fonctionne avec la thématique de la semaine ex : géant, sorcier, nain pour la thématique médiévale.

ÉQUIPE-61 LE CHEMIN DE FER

Déroulement :

Les jeunes se placent en équipe de deux avec quelqu'un de leur force. Par équipe de 2, ils se couchent par terre de façon à ce que leurs pieds se touchent. On place les équipes une à côté de l'autre à un mètre de distance une de l'autre (ce qui forme une traque de chemin de fer) On donne un numéro à chaque équipe de 2. Lorsque l'animateur nomme le numéro de l'équipe, celle-ci se lève et c'est une course. Ils doivent sauter par-dessus les autres équipiers (du même côté qu'il était couché) revenir en courant par l'extérieur de la traque et sauter par-dessus les autres équipes jusqu'à sa place. Le premier recouché donne un point à son équipe.

NOTE : Dire aux jeunes de bien rester couchés.

ÉQUIPE-62 BOULA BOULA

Déroulement :

Tous les jeunes sont couchés par terre les yeux fermés. L'animateur passe et donne une tape pour le Boula Boula et deux tape pour le réveil. Quand l'animateur le dit, le réveil peut se lever. Le réveil va donner des petites tapes aux participants pour les réveiller. Si un participant reçoit une tape du réveil et qu'il n'est pas le Boula Boula, il se lève et donne des tapes lui aussi. À un moment donné, le Boula Boula va recevoir une tape. À ce moment, il se lève et crie : BOULA BOULA et essaie de toucher les autres. Si les autres se rendent en lieu sûr (déterminer au début) ils sont corrects. Le but du Boula Boula est de toucher le plus de personnes possibles. On recommence.

VARIANTE :

Vous pouvez adapter le jeu à a thématique en nommant le Boula Boula, par ex : Le Yéti pour une thématique ère de glace.

Aussi, si vous jouez avec les 5-6 ans inventez une histoire dans laquelle le Boula Boula ne joue pas un rôle de méchant pour ne pas que ceux-ci ait trip peur.

ÉQUIPE-63 KICK LA CACANE

Déroulement :

Il y a un protecteur de cacane. Tous les autres participants doivent aller se cacher. Tranquillement, sans se faire coïr par le protecteur, ils avancent en direction de la cacane. Les jeunes sont cachés tout autour de la cacane donc le protecteur doit regarder partout autour. S'il voit quelqu'un, il doit le nommer et celui-ci vient se placer proche de la cacane. Sans se faire voir, un jeune vient kicker la cacane en criant : KICK LA CACANE. Quand c'est fait, le protecteur va chercher la cacane et tous les autres retournent se cacher, celui qui a kicker aussi. Lorsqu'il ramène la cacane à sa place, s'il est capable de dire ou est caché celui qui a kicker la cacane, celui-ci doit venir attendre à côté de la cacane. Sinon, c'est celui qui devient le protecteur.

Matériel : un ballon pour kicker, un endroit où il y a des places pour se cacher

ÉQUIPE-64 2 CHIENS POUR 1 OS

Déroulement :

Le groupe est divisé en 2 équipes. Ceux-ci sont disposés les uns devant les autres et sont assis sur leurs fesses. Chaque personne des 2 équipes reçoit un numéro. Si pour l'équipe #1 les numéros ont été de droite à gauche, pour l'équipe #2 on donne les numéros de gauche à droite. On dispose un objet (l'os à chien) au centre des 2 équipes. Ceux-ci doivent être à environ 2 mètres ou plus de l'os. Le moniteur nomme le numéro 4. Ce qui veut dire que le #4 de l'équipe 1 et celui de l'équipe 2 doivent se lever et aller chercher l'objet le plus rapidement possible avant que le numéro de l'autre équipe soit allé le chercher et l'ait ramené dans son équipe. Si un participant arrive trop tard pour prendre l'objet, celui-ci peut se rattraper en essayant de toucher la personne avant qu'elle n'ait dépassé la limite de son équipe.

Matériel : un objet quelconque

ÉQUIPE-65 LA FORÊT ENCHANTÉE

Déroulement :

British bulldog mais une fois touchées, les participants se transforment en arbre de la forêt enchantée et doivent essayer de toucher les autres participants qui n'ont pas été transformés. Les arbres n'ont pas le droit de se déplacer, leurs racines sont fixes au sol.

ÉQUIPE-65 BATEAU PIRATE

Déroulement :

Il y a dans chacun des quatre coins un bateau de la marine française qui tente de communiquer les uns avec les autres en sortant en canot pour aller porter des messages au autre bateau de la flotte française. Au milieu du carré que forment les bateaux de la flotte français se trouve un bateau pirate. Ceux-ci tentent de capturer les marins français pour pouvoir aller à l'assaut de leur bateau et voler les trésors de la France. Les marins amis (français) étant très occupés à ravitailler les autres navires amis, ne peuvent pas rester sur les bateau plus de 2 secondes c'est donc pourquoi ils doivent toujours aller visiter bateaux. La problème c'est qu'il y a des pirates partout. Lorsque ceux-ci voient des français il essaye de les capturer donc si vous vous faites toucher par un pirate, vous devenez prisonnier. La seule manière de se faire libérer c'est qu'un français soit courageux et qui viennent te chercher mais attention lorsque tu te fais libérer, il se peut que toi et ton libérateur se fassent capturer à nouveau et mettre dans la cale du bateau ennemi.

Matériel : Cône ou tapis bleu

SEPTACTES
COMPTES
XCM