

COOPÉRATIFS

COOP1 LE TRAIN AVEUGLE

Description:

Les participants sont en sous-groupes de quatre ou cinq personnes. Chacun se place en file et a les yeux bandés, sauf le dernier qui dirige le train. Pour le diriger, le conducteur tape sur l'épaule, droite ou gauche, du joueur qui est devant lui selon la direction qu'il désire faire prendre au train. Celui-ci tape ensuite sur l'épaule du suivant et ainsi de suite. On peut installer des cônes par terrain et faire une course.

Matériel :

-Bandeaux

Variantes :

-Les vaisseaux fantômes : Les participants sont divisés en quatre équipes qui partent dans chacun des quatre coins de l'aire de jeu. Au signal de l'animateur, le commandant doit diriger son équipe à dans le coin opposé avec le moins d'abordage que possible. Un abordage se fait quand deux bateaux se rencontrent et que l'un arrive sur le côté de l'autre. Ce dernier crie donc abordage et marque un point. Celui qui s'est fait aborder perd cependant un point.

COOP2 LES MILLE-PATTES

Description:

Délimiter un terrain par une ligne de départ et une d'arrivée et former des équipes de 4 à 6 joueurs. Les joueurs se placent à quatre pattes et se tiennent par les chevilles. Au signal de l'animateur, les mille-pattes se déplacent vers la ligne d'arrivée. S'ils cassent, ils reviennent à la ligne de départ et recommence.

COOP3 LA PEAU DE SERPENT

Description:

On divise de groupe en deux équipes égales qui forment deux files l'une à côté de l'autre. Les participants d'une même équipe doivent se placer à environ 2 mètres de distance, écarté les jambes, se pencher par en avant et passez leur bras gauche entre leurs jambes pour que la personne de derrière le prenne avec leurs mains gauches. Au signal de l'animateur, les files reculent et les dernières personnes de chaque file se couchent. Les personnes qui suivent se couchent entre les jambes des personnes. La première équipe à avoir réussi à enlever la peau de serpent est la gagnante, mais le vrai gagnant c'est vous qui aller bien rire des participants.

COOP4 LE ROULEAU COMPRESSEUR

Description:

Tous les participants forment une seule ligne et se couchent sur le sol. Le premier se fait rouler sur les autres et se place à la fin de la ligne. Tous les joueurs font de même jusqu'à ce que la ligne du départ soit reformée.

COOPÉRATIFS

COOP5 LA PYRAMIDE

Description:

En équipe de 8 à 10 joueurs, les participants doivent faire une pyramide humaine. Les plus lourds se placent à la base de la pyramide tandis que les plus légers vont se placer en haut. L'équipe après avoir fait une pyramide à la base peut se lancer dans des pyramides plus complexes. La sécurité est bien importante, donc il est important que les joueurs se déchaussent et il serait bon d'avoir des tapis.

Matériel :

-Tapis

COOP6 JONGLERIE COLLECTIVE

Description:

Tous les joueurs forment un cercle. Pour débiter le jeu, on part un ballon en le lançant toujours à une personne qui ne l'a pas encore eu tout en retenant bien à qui on l'a lancé car on le lancera toujours à la même personne. Lorsque le ballon revient à l'animateur, le jeu peut commencer et on refait plusieurs tours sous le même ordre en se passant le ballon le plus rapidement possible. Pour compliquer le jeu, on peut commencer avec deux ballons de différentes couleurs qui suivront un trajet différent. On peut toujours inverser le sens de la jonglerie.

Matériel :

-Ballon

COOP7 L'ORANGE

Description:

On divise le groupe en deux équipes qui font deux files. Les mains dans le dos, les participants doivent se passer l'orange en la coinçant entre le menton et l'épaule et en la passant à son voisin. Lorsqu'une orange tombe par terre, on va la ramasser et on recommence où on était rendu. La première équipe qui a terminé est la gagnante. On peut lui faire faire un aller-retour.

Matériel :

-Orange

COOP8 LA CHAÎNE DE MOTS

Description:

On divise le groupe en deux équipes qui font deux files. Le but du jeu consiste à écrire une lettre dans le dos de la personne qui est en avant de soi pour que la première personne puisse former le mot que l'animateur aura dit à la dernière personne. Avec des plus jeunes, on peut y aller progressivement avant de faire des mots complets. Il est important de vérifier que la dernière personne sait comment écrire le mot.

COOPÉRATIFS

COOP9 LA CHAÎNE DE DÉMÉNAGEURS

Description:

Former x nombre d'équipes égales. Celles-ci sont placées en files parallèles, distantes d'environ 1 mètre. Les joueurs s'assoient jambes croisées à une certaine distance les uns des autres. Au début et à la fin de chaque équipe, il y a un récipient le dernier est vide et le premier contient entre 8 et 10 objets.

Au signal de l'animateur, le premier de chaque équipe plonge la main dans le récipient et en retire un objet et le passe immédiatement à la personne à côté de lui et ainsi de suite. La dernière personne place l'objet dans l'autre récipient. La première équipe qui a déménagé tous les objets est la gagnante. On peut décider que la personne a décidé de ne plus déménager en plein milieu et on ramène tous les objets au départ.

Matériel :

- Objets
- Récipients

COOP10 BALLON TUNNEL

Description:

Deux équipes font deux files parallèles. Le premier joueur de la rangée fait passer le ballon entre ses jambes vers l'arrière. Les autres aident le ballon à se rendre au dernier joueur qui saisit le ballon et vient se placer à l'avant. On recommence jusqu'à ce que la ligne de départ soit reformée.

Matériel :

- Ballon

COOP11 LA PLANCHE À ROULETTE

Description:

On divise le groupe en équipes de d'environ 5 personnes. Toutes les équipes vont se placer derrière la ligne de départ et ont 6 ballons et une planche plate sur laquelle on devra installer une personne et la transporter à l'autre bout en mettant les ballons en dessous de la planche pour la faire rouler. On donne un certain temps aux équipes pour se préparer et au signal de départ, les équipes partent. La première équipe qui se rend à la ligne d'arrivée est la gagnante.. Pour rallonger le jeu, on peut demander que chaque personne passe sur la planche.

Matériel :

- Ballons
- Planches

COOPÉRATIFS

COOP12 LA CHAISE HUMAINE

Description:

On forme un cercle très serré où chaque personne est placée de façon à avoir l'épaule gauche en direction du centre du cercle. Lorsque tout le monde est bien collé, on s'assoie tranquillement sur les genoux du joueur en arrière soi. Si le synchronisme est bon, le cercle demeurera en place. Par la suite, on peut tenter de faire un pas vers l'avant ou en arrière en déplaçant le même pied. Le succès du jeu repose sur le synchronisme du groupe.

COOP13 LE CERCLE AMIS

Description:

On forme des cercles d'environ de 6 à 8 personnes. Un participant se place au centre le corps très raide et les yeux fermés, il se laisse tomber tranquillement. Les autres doivent le ramener doucement en équilibre. Tout est une question de confiance.

COOP14 LA TOUPIE FOLLE

Description:

Tous les participants forment un cercle. Un de ceux-ci porte à sa ceinture dans le dos un foulard. Un participant à l'extérieur du cercle doit essayer d'enlever le foulard mais les membres de l'équipe tournent en rond pour éviter que celui-ci réussisse.

Matériel :

-Foulard

COOP15 BALLON CONTACT

Description:

Tous les participants du groupe ont un ballon et jouent avec pendant que la musique joue. Lorsque la musique arrête, tous les participants vont se trouver un partenaire et tentent de faire tenir les ballons entre eux en se collant le plus possible. Lorsque la musique repart, tous les couples essaient de danser sans échapper leurs ballons. Lorsque la musique s'arrête de nouveau, les couples vont retrouver un autre couple et font la même opération mais à quatre, à huit, à seize jusqu'à temps que ce soit tout le groupe.

Matériel :

-Ballons
-Radiocassettes

COOP16 SOUQUE À LA CORDE

Description:

On divise le groupe en deux équipes qui prennent chacun leur côté de corde. Au milieu de la corde, il y a un ruban pour séparer la corde en deux. Au signal de l'animateur, les participants se mettent à tirer et doivent essayer d'amener l'équipe adverse de son côté de territoire. À place du ruban au milieu, on peut mettre un quille au bout de chaque rangée que le dernier devra aller.

Matériel :

-Corde avec un ruban

Variantes :

-Souque à la taille : Tous les participants d'une même équipe se tiennent par la taille et le premier prend les mains de la première de l'autre équipe. Les équipes doivent tenter de tirer l'autre équipe de son côté.

-Souque à quatre : On étend la corde (2 cordes nouées) en croix. Au centre, on dépose un foulard à trois mètres de chaque bout de corde. On place une équipe numérotée derrière chaque foulard. Les joueurs portant le même numéro doivent être de force égale. Lorsque l'animateur nomme un numéro, les 4 joueurs s'élancent, saisissent la corde et tentent de prendre le foulard sans lâcher la corde pour ainsi procurer un point à leur équipe.

COOP17 LA POTION MAGIQUE

Description:

L'animateur qui joue le rôle d'un vieux fou (ou autre) qui croit détenir le secret de la potion magique des gaulois dans Astérix, demande l'aide du groupe pour trouver les ingrédients. Il peut diviser le groupe en équipe si celui-ci est gros. Il leur demande alors d'apporter les ingrédients qui leur dira le plus rapidement possible. L'animateur peut donner une liste à chaque équipe ou demander aux équipes de revenir avec les objets et leur en donner un nouveau au fur et à mesure.

L'animateur peut donner des points par objet parfaitement amené, par minute que cela prend pour ramener un objet, déclarer la première équipe qui a trouvé tous les objets gagnante ou nommer tout le monde gagnant en les remerciant de l'avoir aidé.

Matériel :

-Liste d'objets préparés à l'avance
-Déguisement si nécessaire

COOPÉRATIFS

COOP18 L'ARAIGNÉE

Description:

Tous les participants se placent en cercle. L'animateur tient une balle de laine et la lance à quelqu'un d'autre tout en tenant bien le bout. Le 2^e la lance à quelqu'un d'autre en tenant aussi un bout. Le jeu se termine lorsque toute la balle de laine est terminée. On peut ainsi observer une toile d'araignée géante.

Matériel :

-Balle de laine

COOP 19 L'ÉLECTRICITÉ

Description:

Tous les participants se placent en cercle et donne la main à leurs voisins. L'animateur part alors une décharge électrique en faisant de la pression à la main de son voisin. Le courant se passe de voisin en voisin jusqu'à ce qu'il soit revenu au départ. On peut jouer avec l'imagination en y mettant un voltage.

Variantes:

-Voir la chaîne électrique dans les jeu calme.

COOP20 LES AVEUGLES

Description:

On divise le groupe en plusieurs équipes d'environ 5 personnes. On place pour chaque équipe un bâton à l'autre bout de la salle. Un participant par équipe a les yeux bandés et doit aller chercher le bâton de son équipe. Les participants de chaque équipe restent derrière la ligne de fond mais peuvent tout de même aider leur coéquipier en lui criant la direction où il doit aller. Le truc est qu'une seule personne crie à la fois. La première personne qui met la main sur le bâton de son équipe rapporte un point à celle-ci.

Matériel :

-Bâton et cône pour le planter
-Bandeaux<

Variantes :

-Tous les participants sont en cercle. On bande les yeux de deux de ceux-ci et l'animateur fait tomber une pièce de monnaie sur le sol. Les deux participants doivent tenter de trouver la pièce. Celui qui la trouver peut rester et on désigne une nouvelle personne pour l'affronter

COOP21 LA QUEUE DU DRAGON

Description:

Tous les participants font une file les mains posées sur les épaules des autres. La tête du dragon (le premier de la file) court alors après la queue et essaie de l'attraper. Celle-ci essaie évidemment de ne pas se faire prendre en restant toutefois attachée à la file. Quand la tête a attrapé la queue, le premier et le dernier de la file laissent leurs places à d'autres..

Variantes:

-Faire deux ou plusieurs files qui devront courir après la queue des autres dragons. Lorsqu'une tête attrape une queue, le jeu arrête et les membres du dragon capturé rejoignent les participants de l'autre pour ne former qu'un seul dragon. Le tout se continue jusqu'à temps qu'il n'y ait qu'un seul dragon. On peut ensuite enchaîner avec la version originale.

COOP22 LE NOEUD

Description:

Tous les participants sont placés en cercle et donne la main droite à la main gauche d'une autre personne et la main gauche à la main droite d'une autre. Quand tout le monde a fait cela, il devrait y avoir un gros nœud que les participants devront défaire en passant par-dessus, par-dessous sans toutefois lâcher les mains. On peut diviser le groupe en petites équipes.

Variantes:

-Prendre les espadrilles quand les participants entrent et pendant qu'un animateur fait un jeu, un autre s'occupe de faire des nœuds dans les lacets des souliers. Les participants devront vraiment s'entraider pour retrouver leurs souliers.

COOP23 LE BALLON PÉDESTRE

Description:

Par équipe, les joueurs s'assoient les uns derrière les autres en laissant un espace d'environ 1 mètre et demi entre chacun. L'animateur remet alors un ballon aux premiers de chaque rangée et au signal de l'animateur, ceux-ci le placent entre leurs pieds, se renversent le dos sur le sol et les deuxième essaient de prendre le ballon entre leurs pieds et ainsi de suite jusqu'à la dernière personne de la rangée. L'équipe qui termine en premier est la gagnante. On peut faire passer plusieurs objets ou faire revenir la dernière comme première.

Matériel :

-Ballon ou objets

Variantes :

-Former un seul cercle avec tous les participants et mettre plusieurs objets qui se passeront de personne à personne.

-Les montagnes russes : Les participants sont debout et se passent le ballon par-dessus la tête et ensuite entre les jambes, par-dessus, entre les jambes et ainsi de suite de manière à faire des montagnes russes.

COOP24 CORDE ÉLECTRIFIÉE

Description:

On place une corde à une certaine hauteur qu'on fait tenir avec des bâtons plantés dans des cônes. Cette corde est électrifiée et les participants ne peuvent y toucher. Les participants doivent tous réussir à traverser sans toucher à la corde. Si un participant touche à la corde, la partie de son corps qui lui a touché est paralysée et il ne peut plus l'utiliser pour aider les autres à traverser. On peut diviser le groupe en plusieurs équipes et la première qui a fait traverser tous ses membres est la gagnante.

Matériel :

-Corde, cônes, bâtons

COOP25 LES DIAMANTS

Description:

On trace un grand cercle au sol qui représente le cratère d'un volcan. Au milieu, on place une chaudière surélevée sur quelque chose avec des balles de golf qui seront les diamants. Les participants auront alors le défi d'aller chercher les diamants à l'aide de différents objets qu'on met à leur disposition. Ils ne peuvent cependant pas entrer dans le cercle, sinon ils sont éliminé pour un essai. Si un objet touche l'intérieur du cercle, c'est la même chose. Les participants peuvent avoir plusieurs essais pour réussir. Il n'y a pas de solution miracle !!! On peut coincer la chaudière entre deux cordes, suspendre une personne à une corde et la tirer jusqu'au trésor et la ramener à terre, attacher des bâtons ensemble et attraper la poignée de la chaudière, etc.

Matériel :

-Cordes, bâtons, dossards, chaudières, râtaux, quilles, etc....
-Quelque chose pour tracer le cercle

COOP26 PAR ORDRE DE GRANDEUR

Description:

Tous les participants ont un bandeau sur les yeux et l'objectif est tout simplement qu'ils doivent réussir à s'aligner par ordre de grandeur. Lorsqu'ils pensent avoir réussi, ils enlèvent leur bandeau et on regarde le résultat. On peut pour compliquer le jeu priver le groupe de la parole ou de l'usage de leurs mains.

Matériel :

-Bandeaux

COOP27 RÉTABLISSEMENT

Description:

Les participants sont placés deux par deux et assis dos à dos avec les pieds à plats sur le sol. (genoux fléchis) Leurs bras sont accrochés les uns aux autres au niveau des coudes. Il s'agit pour les couples de se relever en position debout. Dès que le succès est atteint, on ajoute un coéquipier. Est-ce qu'un groupe de 10 personnes serait capable de se relever ?

COOP28 PAR DEUX, PAR TROIS

Description:

Le but du jeu est de se placer en groupe le plus vite possible. L'animateur crie un chiffre et les personnes devront se diviser selon le chiffre. Les participants qui restent sont éliminés ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un participant.
Ex : PAR 4, les participants doivent se placer par 4.

COOP29 LA SPIRALE

Description:

Tous les participants se tiennent par la main et forment un cercle. L'animateur lâche la main de la personne de gauche qui restera totalement fixe. L'animateur attire dans sa suite tout le reste des participants en faisant le tour de la personne fixe jusqu'à temps que tous soient enrôlés autour d'elle. Il serait facile de faire l'inverse pour la défaire, mais ce sera plutôt par le centre qu'on le fera. La personne qui était fixe passera entre les jambes jusqu'à l'extérieur du cercle sans toutefois lâcher les mains. Le cercle du départ devrait se reformer.

Matériel :

-Bandeaux

COOP30 PETIT MOTEUR

Description:

Chacun des participants se place une poche sur la tête et n'a pas le droit de se servir de ses mains. Tout en écoutant les consignes de déplacement de l'animateur, les joueurs ne doivent pas échapper leur petit moteur (poche) sinon ils ne pourront plus bouger avant qu'un autre ayant toujours son petit moteur sur la tête vienne replacer le petit moteur sur la tête en panne. Celui qui replace le petit moteur peut lui aussi échapper le sien.

Matériels :

Poche ou autre

COOPÉRATIFS

COOP31 LA COURSE EN LIGNE

Description:

On divise le groupe en équipe s'il est gros. Tous les participants d'une équipe sont attachés par les chevilles, avec une ficelle, aux autres. Ceux-ci devront ensemble passer à travers un parcours d'obstacles.

Matériel :

- Ficelle
- Obstacles

COOP32 LA MOMIE

Description:

Le groupe est divisé en équipe de plus ou moins 5 personnes. L'objectif est d'enrouler une personne du groupe dans du papier de toilette. On peut le faire sous forme de relais ou tous les membres de l'équipe qui enroulent la personne en même temps. On peut aussi enrouler tous les membres de l'équipe sauf un.

Matériel :

- Papier de toilette

COOP33 LES ASPIRATEURS

Description:

Les participants sont tous en cercle et on tous une paille. L'animateur par donc une ouate ou tout autre objet pas trop lourd à sa personne de droite. Il s'agit d'aspirer la ouate avec la paille. Les participants n'ont pas le droit de se servir de leurs mains. On peut rajouter des objets pour rajouter de l'action. On peut aussi faire des équipes et faire des courses coopératives en ligne.

Matériels :

- Pailles
- Objets

COOP34 LES PERSONNALITÉ

Description:

Le groupe est séparé et assis en équipe. L'animateur montre alors un carton numéroté de 1 à 6 et derrière celui-ci, une personnalité. Le groupe 1 tire alors un dé et l'animateur enlève le numéro sur lequel il tombe. Le groupe a alors quelque seconde pour trouver de qui il s'agit. S'il ne trouve pas, c'est au groupe suivant de soit dire la réponse ou lancer le dé. L'équipe qui le trouve marque le nombre de points selon le nombre de morceaux qu'il reste.

Matériel :

- Feuilles avec personnalité
- Carton numéroté de 1 à 6
- Dé

COOP35 COUCHÉS/DEBOUT

On place les dizaines en 4 colonnes, les joueurs l'un derrière l'autre, les jambes écartées à la largeur des épaules. On donne un ballon au premier de chaque rangée. Au signal, il fait rouler le ballon entre les jambes des joueurs de son équipe. Quand le ballon arrive au dernier de la file, celui-ci crie "COUCHÉ". Tout le monde se couche alors par terre. Celui qui a le ballon enjambe donc tous ses partenaires pour aller se placer devant la file. Rendu là, il crie "DEBOUT". Tout le monde se relève, les jambes écartées à la largeur des épaules et on fait rouler le ballon entre les jambes. La dizaine qui termine la première est la gagnante.

Matériel :

-Ballons

COOP36 LES VAUTOURS

Description:

Sur un terrain bien délimité se trouvent au centre deux vautours qui se tiennent par la main et qui essaient d'attraper leurs victimes. Lorsqu'un groupe de vautours attrape une victime, celle-ci sort du jeu jusqu'à ce qu'une autre victime soit touchée. Elles peuvent alors former un duo et deviennent à leur tour des vautours. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus personne ou seulement une sur le terrain.

COOP37 LES SAUTERELLES

Description:

On forme des petits groupes de deux personnes qui se placent l'une en arrière de l'autre. Les sauterelles pour se déplacer font des sauts et tentent de rejoindre d'autres groupes. Lorsqu'une sauterelle en rejoint une autre, elle forme alors une plus grosse sauterelle et cela jusqu'à temps qu'il n'y ait plus qu'une seule grosse sauterelle.

COOP38 LE BRASSE BOYAU

On se place 2 par 2 l'un devant l'autre. On se tient les mains comme pour transporter une blessé. On forme alors une grande rangée, tout le monde se collant sur son voisin. Sur le pont de mains ainsi formé, on dépose sur le dos le plus petit des joueurs. Avec des mouvement d'ondulations, de montagnes russes, les joueurs doivent essayer d'amener le joueur vers l'avant de l'immense civière humaine. La dernière équipe qui n'est plus en contact avec le corps doit alors se dépêcher pour aller en avant continuer la chaîne.

COOP39 LE COUTURIER

Les joueurs sont en cercle et laissent un espace entre eux. Un joueur est le couturier et un autre le poursuivant qui essaie d'attraper le couturier avant qu'il finisse de coudre tous ses points. Pour coudre, le couturier doit passer entre les joueurs, ceux-ci joignent alors leurs mains pour symboliser le point de couture. Le poursuivant peut seulement courir autour du cercle, tandis que le couturier peut en entrer et en sortir. Changer de joueur lorsque tous les points de couture sont réalisés (les joueurs se tiennent tous par la main) ou que le poursuivant attrape le couturier.

COOP40 CHERCHE TON CHIEN

Description:

Tous les participants se placent deux par deux et l'un sera le chien et l'autre le maître. Le chien part et va se cacher. Le maître après quelques minutes part à la recherche de son chien. Les chiens ne peuvent pas bouger, mais ils peuvent japper pour soit attirer leur maître ou d'autres maîtres pour les tromper. Lorsqu'un maître retrouve son chien, il revient au départ et on inversera les rôles..

COOP41 AIR, TERRE, MER

Description:

Déroulement :

De préférence avec au moins 6 joueurs et un ballon. Les joueurs s'assoient par terre en rond autour du meneur de jeu. Le meneur de jeu lance la balle à un des joueurs en disant « air », « terre » ou « mer ». Le joueur qui reçoit le ballon doit le rattraper (c'est pour ça qu'on reste assis parce que c'est plus facile) et le relancer en donnant un nom d'animal, de personne ou d'objet en rapport avec l'élément proposé. Par exemple si on lui lance la balle en disant « mer », il doit le relancer au meneur de jeu en répondant : « poisson » ou « sous-marin » ou « pirate ». Si le joueur relance le ballon en silence, si sa réponse est fausse ou s'il cite un mot déjà cité précédemment, le joueur est éliminé ou alors on lui donne une conséquence pas trop longue ni difficile pour que le jeu puisse continuer.

COOP42 BALLON CHINOIS

Description:

Tous les participants sont dispersés et un d'un a en sa possession un ballon. Le but du jeu est de toucher quelqu'un avec le ballon sans que celui-ci l'attrape. Dès qu'on est touché, on doit s'asseoir par terre. La façon pour se faire délivrer est de récupérer le ballon et de toucher quelqu'un avec. Cependant, on ne peut pas bouger de l'endroit où on est assis. Le jeu se termine quand il ne reste qu'un seul participant.

Notes : Utiliser un ballon mou

Variante 1 :

Ajouter des ballons, mais juger de la situation pour ne pas que cela devienne dangereux!

Variante 2 :

On peut être délivré lorsque la personne qui nous a éliminé est elle-même éliminée. La seule façon de remporter la partie est d'éliminer tout le groupe.

Variante 3 :

Les joueurs assis peuvent se faire des passes et être délivrés tous en même temps.

Variante 4 :

Ballon crabe, les participants doivent se déplacer de côté comme un crabe tout au long de la partie.

COOP43 BALLON NERVEUX

Description:

Tous les participants se placent en cercle, les bras croisés. Le meneur du jeu qui au centre du cercle, fait semblant, ou lance réellement le ballon à quelqu'un pour qu'il l'attrape. Si un des participants ouvre ses bras alors que le meneur ne lance pas le ballon, il s'assoit. Le jeu se termine quand il ne reste plus personne debout.

Notes : Le meneur ne doit pas lancer le ballon à 100 km/h

COOP44 3 MOUCHES

Description:

Tous les participants se placent en cercle, les mains réunies ce qui forme un gros poing. Dans ce poing se trouve 3 mouches qu'il faut garder emprisonnées. Le meneur du jeu qui au centre du cercle, fait semblant, ou lance réellement le ballon à quelqu'un pour qu'il l'attrape. Si un des participants ouvre ses mains pour attraper le ballon qui n'a pas été réellement lancé, celui-ci perd une mouche et donc se retrouve les mains séparées et fermées en poing de chaque côté de son corps. Lorsqu'un participant perd ses 3 mouches il est éliminé. Si la personne à qui a été réellement lancé le ballon ouvre ses mains pour l'attraper elle ne perd aucune mouche parce que le ballon a réellement été lancé.

Variante :

Si une personne perd ses 3 mouches on peut lui dire de se mettre dos au cercle et de recommencer au début avec ses 3 mouches.

COOP45 POUSSE-ATTRAPE

Description:

Tous les participants se placent en cercle, les bras croisés. Le meneur du jeu, qui est au centre du cercle, lance en criant « Pousse ! » ou « Attrape ! » à un des joueurs. Ce joueur doit faire le contraire de ce qu'à crié le meneur du jeu. Si le joueur se trompe, ou s'il ne réagit pas, il s'assoit. Le jeu se termine quand il ne reste plus personne debout. Le joueur gagnant devient le meneur.

Variante :

Jouer avec un ballon de Kinball

COOP46 BALLON ROYALE

Description:

On sépare le groupe en 2. Dans chaque équipe on choisit un roi, une reine et un fou. C'est comme le ballon chasseur mais le but du jeu n'est pas d'éliminer tout le monde mais d'éliminer le roi, la reine et le fou. L'équipe doit essayer de les protéger mais pas trop pour ne pas divulguer à l'autre équipe leur identité. Lorsqu'on a éliminé les 3, cette équipe a gagné. On est éliminé si on se fait toucher et on revient au jeu si quelqu'un attrape le ballon.

Note : utiliser un ballon mou

Variantes :

Ajouter des ballons, mais juger de la situation pour ne pas que cela devienne dangereux !

COOP47 COLONNE DORSALE

Description:

On forme deux rangs de joueurs dos à dos. Ceux-ci se penchent vers l'avant, formant une sorte de rigole au centre dans laquelle le ballon doit rouler d'un bout à l'autre de la colonne. Quand les premiers joueurs de la colonne ont déjà fait passer le ballon sur leur dos, ils peuvent se déplacer à la fin de la colonne de manière à poursuivre la colonne plus longtemps.

Variantes : On peut faire le même jeu avec des baguettes.

COOP48 BALLON AMBULANCIER

Description:

Ballon chasseur. Dans chaque équipe il y a 2 ambulanciers qui se tiennent dans l'ambulance, sur la ligne centrale et attend qu'un ambulancier vienne le délivrer. Pour délivrer, l'ambulancier doit aller donner la main au blessé et le ramener dans l'ambulance, à la ligne de fond, sans se faire toucher par le ballon. Le but du jeu est d'éliminer tous les joueurs ou les 2 ambulanciers.

COOP49 BALLON MARTEAU

Description:

Les jeunes sont en cercle les pieds écartés et collés sur les pieds de leurs voisins. Ils mettent leurs 2 mains ensemble et frappent le ballon un à la fois dans le but de le faire passer entre les jambes d'un des amis. Si le ballon passe entre les jambes, le participant se retrouve à jouer seulement avec une main, s'il passe une 2^e fois, il se tourne de bord et à les 2 mains ensemble. Une troisième fois, il n'a qu'un seul bras et puis quatrième fois, il est éliminé et doit sortir du cercle.

COOP50 BALLON STOP

Description:

Un jeune prend le ballon dans ses mains, le lance dans les airs en criant le nom de quelqu'un. Cette personne doit attraper le ballon pendant que tous les autres se sauvent. Quand il a attrapé le ballon il doit crier STOP. Tous doivent arrêter. Celui qui a le ballon a le droit de faire 3 pas et doit essayer de lancer le ballon sur quelqu'un. Si cette personne l'attrape, elle est correcte, sinon, on lui donne une conséquence. On recommence.

COOP52 BALLON PROTÉGÉ

Description:

On sépare les jeunes en 4 groupes et le terrain en 4. Même chose que le ballon chasseur mais on a choisit secrètement un protégé dans l'équipe. Si le protégé meurt toute l'équipe meurt, jusqu'à ce qu'il y ait une équipe gagnante.

Variantes :

Ajouter des ballons, mais juger de la situation pour ne pas que cela devienne dangereux!

COOP54 BALLON PLANÈTE

Description:

Même principe que ballon chasseur mais avec une planète (faites avec les cerceaux) à l'arrière du terrain. Le but est de faire tomber la planète ce qui fera gagner l'équipe adverse automatiquement. Mais aussi, en éliminant les joueurs ceci peut aider à faire tomber les planètes. Même règle que le ballon chasseur.

COOP55 TOURNE LE DOS

Description:

Même règlements que le ballon chasseur mais on forme un mot dans chaque équipe. (7 joueurs : TOMATES). On colle une lettre dans le dos de chaque participant. Si tu te fais toucher par le ballon, tu dois leur dire quelle lettre tu as. Si tu leur tourne le dos et qu'ils la voient, c'est à leur avantage. Le but du jeu est de trouver le mot avant l'autre équipe.

COOP60 10 PASSES

Description:

Le groupe est divisé en 2 équipes. Chaque membre de chaque équipe à un dossard de la couleur de son équipe. Tous les joueurs sont dispersés dans le terrain et un membre de chaque équipe est au centre du terrain pour la mise au jeu. Le but du jeu est de faire 10 passe dans son équipe respectif avant que le ballon de soit intercepté. L'équipe qui fait ses 10 passe sans interception est attribuer un point. Si un membre de l'équipe adverse intercepte le ballon, celui-ci doit commencer le compte les 10 passe pour sont équipe. S'il est encore intercepté par l'équipe qui à commencé avec le ballon, ceux-ci recommence le compte des 10 passes à 1.

COOP61 JUMPBALL

Description:

Même principe que 10 passe mais les enfants doivent sauter avant de passer le ballon à une autre personne de son équipe. Même règle que 10 passes.