



# Livret de jeux

## L'artilleur

La queue du scorpion  
Le ballon couloir  
La balle aux chasseurs  
Qui attrape ?  
Les contrebandiers  
Les petits paquets  
La queue du diable  
Le tunnel ballon  
Le relais abattre les quilles  
Le relais de balle assis debout  
Les déménageurs  
Les trois tapes  
Les dés savants  
Les chaises musicales  
Le béret ballon  
La balle nommée

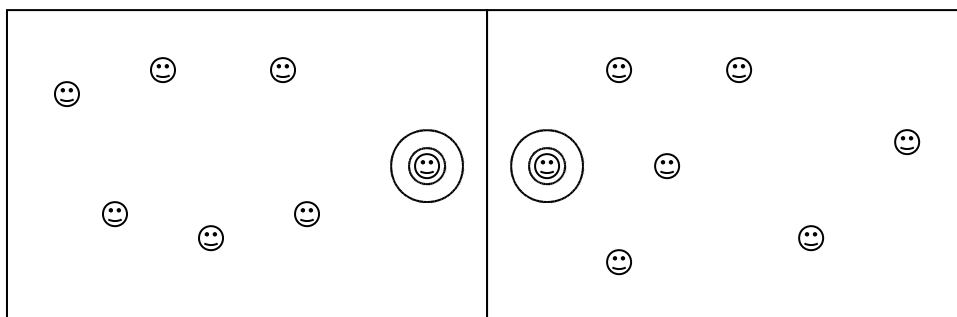
## Jeu de tirs et passes

### L'artilleur

#### Cadre matériel :

- terrain intérieur ou extérieur coupé en deux par une ligne
- nombreuses balles (en chiffon ou autres, variées)
- 4 cerceaux (ou plus pour les variantes)
- 2 équipes égales

Dans chaque équipe, un artilleur est désigné. Il se place dans son cerceau.



**But du jeu :** avoir le moins de balles possibles dans son camp.

#### Description du jeu :

Au départ, chaque équipe possède le même nombre de projectiles rangés au fond de son camp dans un cerceau.

Au signal, les passeurs doivent envoyer les balles à leur artilleur. Celui-ci doit les envoyer dans le camp adverse, une par une.

Le jeu s'arrête après un temps donné par le meneur (2minutes environ). L'équipe qui a le moins de balles dans son camp a gagné.

#### Règles :

Il n'y a que l'artilleur qui a le droit de lancer dans l'autre camp, il ne doit pas lancer les balles sur des enfants.

On change d'artilleur à chaque fin de partie.

#### Gain :

L'équipe qui a le moins de balles dans son camp a gagné.

#### Variantes :

On peut multiplier les artilleurs.

On peut placer un « aide artilleur » dans un cerceau. Celui-ci fera la passe à l'artilleur.

## **Jeu de tirs et passes**

### **La queue du scorpion**

#### **Cadre matériel :**

terrain intérieur ou extérieur  
2 cercles de 6 m de diamètre  
Deux ballons en mousse  
Des foulards  
1 chronomètre  
1 sifflet

**But du jeu :** avoir moins de joueurs dans son scorpion que l'équipe adverse.

#### **Description du jeu :**

La classe est divisée en deux équipes : les rouges et les bleus.

Dans chaque équipe, 3 élèves sont désignés pour constituer le scorpion : ils se tiennent par la taille et vont dans le cercle de l'équipe adverse.

Les autres se positionnent sur le cercle autour du scorpion de l'équipe adverse : ce sont les insecticides.

Les insecticides doivent rester sur le cercle pour lancer le ballon. A l'intérieur du cercle, les scorpions se déplacent en file indienne en se tenant par la taille (il y a une tête et une queue).

Pour marquer des points, les insecticides doivent toucher la queue du scorpion avec le ballon. Pour se défendre, les scorpions doivent esquiver le ballon, mais seule la tête du scorpion peut toucher le ballon pour le dévier.

Les deux cercles jouent en même temps.

Changement de rôle les parties suivantes, tous les joueurs doivent passer au rôle de scorpion.

#### **Règles :**

Si les scorpions se détachent, le dernier de la file rejoint les insecticides de son camp.

Si la tête du scorpion parvient à bloquer le ballon, l'insecticide qui l'a lancé rejoint les scorpions et agrandit la queue.

#### **Gain :**

L'équipe qui gagne est celle qui a touché le plus de fois la queue du scorpion.

#### **Variantes :**

On peut diminuer ou augmenter le cercle.

Le nombre de tireurs peut être plus important (donc plus de ballons au départ).

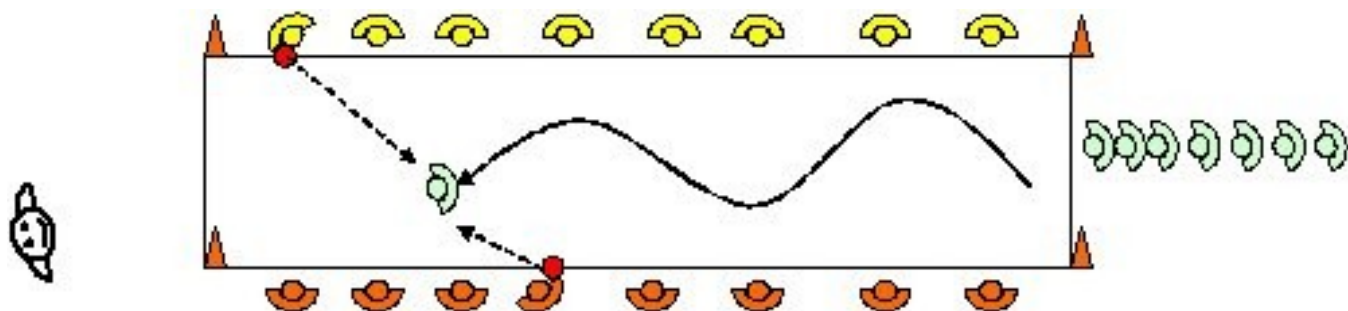
On peut mettre plus de joueurs au départ dans la queue du scorpion.

## Jeu de tirs et passes

### Le ballon couloir

#### Cadre matériel :

- Un couloir de 2 à 4 mètres de large, limité par des plots et des marque-espaces.
- 2 Balles en mousse
- Chasubles
- 3 équipes



Deux équipes de chasseurs sont de part et d'autres du couloir, ils ont au départ 2 ballons. Une équipe se trouve au départ du couloir, ce sont les lapins.

**But du jeu :** être l'équipe la moins touchée.

#### Description du jeu :

Au signal du maître un lapin s'engage dans le couloir, et essaye de parvenir de l'autre côté sans se faire toucher. Quand il est parvenu de l'autre côté du couloir, le lapin suivant peut s'engager à son tour.

Quand tous les lapins sont passés, on compte combien ont été touchés. Puis on change les rôles.

Quand toutes les équipes sont passées au poste de lapin, l'équipe qui a gagné est celle qui a eu le moins de lapins touchés.

#### Règles de sécurité :

Une balle en mousse ou qui ne fait pas mal.

Pas de contact entre joueurs.

#### Variantes :

Largeur du couloir

Nombre de ballons

Nombre de lapins qui peuvent s'engager en même temps dans le couloir.

## Jeu de tirs et passes

### La balle aux chasseurs

#### Cadre matériel :

- un terrain rectangulaire intérieur ou extérieur, délimité par des plots (terrain commun et limité)
- 1 balle en mousse
- des foulards

**But du jeu :** être le dernier à ne pas être chasseur.

#### Description du jeu :

Les joueurs sont en cercle.

L'arbitre est au centre et lance la balle verticalement en appelant un chasseur.

Quand le chasseur s'empare de la balle, tous les autres joueurs se sauvent. Le chasseur doit essayer d'en toucher un avec la balle, sans qu'elle tombe par terre.

Si un joueur est touché, il va mettre un foulard et devient à son tour chasseur. Il aide alors le premier chasseur à attraper les autres joueurs en passant la balle ou en tirant.

Lorsque un chasseur veut tirer, il n'a le droit qu'à trois pas de déplacement avec la balle en main. Il n'a le droit de reprendre ses déplacements que lorsqu'il n'a plus la balle.

Le jeu est terminé quand il ne reste plus qu'un seul joueur qui n'a pas été touché.

#### Règles de sécurité :

Une balle en mousse ou qui ne fait pas mal.

Pas de contact entre joueurs.

#### Variante 1 :

Le jeu dure 1 minute.

Tous les joueurs sont en cercle. Trois d'entre eux, désignés à l'avance, sont des chasseurs. L'un d'eux a la balle en main. Au premier signal, les joueurs se dispersent. Au second signal, les chasseurs essaient, en se faisant des passes, de toucher un joueur de volée.

Si un joueur est effectivement touché, il doit rester figé. On compte à la fin du temps écoulé combien de joueurs ont été touchés.

Trois autres chasseurs sont désignés pour le jeu suivant ; le groupe de chasseurs qui a touché le plus de joueurs a gagné.

#### Variante 2 :

Les règles sont identiques à celles du jeu de base : tous les joueurs se déplacent. Au signal de l'arbitre, tous les joueurs, chasseurs compris, s'arrêtent. A partir de ce moment, les chasseurs essaient de toucher un autre joueur. Ils n'ont droit qu'à trois passes et un seul tir.

Le jeu est terminé quand tous les joueurs ont été touchés sauf un.

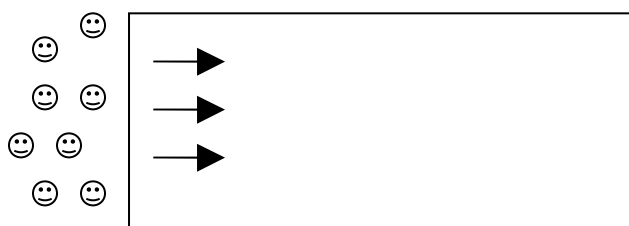
## Jeu de course poursuite

### Qui attrape?

#### Cadre matériel :

- Un espace commun limité et orienté
- 1 meneur
- 1 groupe de poursuivis et un poursuivant

**But du jeu :** Arriver à traverser le terrain sans se faire toucher



#### Description du jeu :

Au début, les joueurs sont dans une partie du terrain.

Au signal du meneur « Attention... Qui attrape ? C'est... x », tous les joueurs doivent courir pour arriver à l'autre extrémité du terrain.

L'enfant appelé devient poursuivant et essaie d'attraper le plus de joueurs en les touchant. Les enfants touchés sortent du terrain de jeu .

Puis le meneur appelle un autre enfant et le sens du jeu est inversé.

#### Règles :

Le meneur donne en même temps le signal de la poursuite et le nom du poursuivant.

Si plusieurs enfants portent le même prénom , il y a plusieurs poursuivants.

Respecter les limites du terrain.

Le jeu prend fin lorsqu'il ne reste qu'un enfant non touché.

#### Variantes :

Le meneur peut donner plusieurs prénoms à la fois.

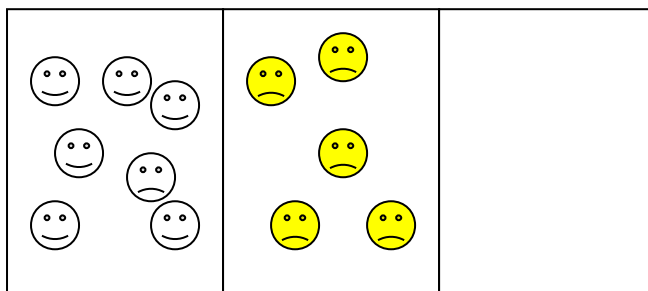
Les enfants sont répartis en 3 équipes de couleur (rouge, bleu, vert) et le meneur donne le signal en appelant une équipe qui devient poursuivante.

## Jeu de course poursuite

### Les contrebandiers

#### Cadre matériel :

- un petit objet
- terrain rectangulaire divisé en 3 zones (1 zone franche et 2 pays frontaliers)
- 2 équipes : les contrebandiers et les douaniers



#### But :

Les contrebandiers doivent faire passer un objet de contrebande dans l'autre pays sans se faire prendre. Cet objet est caché sur un joueur.

#### Description :

- Chaque douanier ne peut toucher qu'un seul contrebandier par passage.
- Personne ne doit franchir les limites.

**Gain :** Les douaniers marquent un point quand ils ont saisi l'objet du délit.

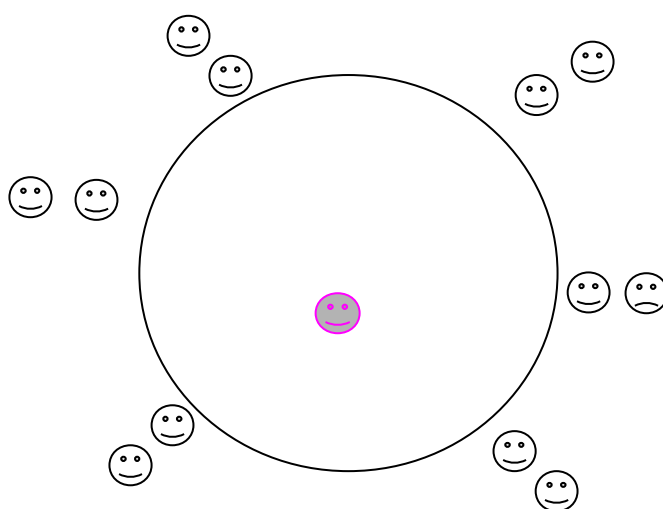
**Variante :** On peut introduire plusieurs objets.

## Jeu de course poursuite

### Les petits paquets

#### Cadre matériel :

- un cercle délimité par des plots ou dessiné à la craie
- un chat (poursuivant)
- des paquets de deux souris (l'une derrière l'autre) répartis autour du cercle



#### But :

Le chat doit attraper la souris.

#### Description :

L'animateur désigne une souris. Au signal, le chat poursuit la souris et doit la toucher. S'il réussit, les rôles sont inversés.

La souris peut se réfugier devant un des paquets et alors, le dernier enfant du paquet devient souris.

Le jeu prend fin au signal de l'animateur.

#### Règles :

Il est interdit de sortir du cercle.

Dès qu'un enfant se réfugie devant le paquet, le troisième enfant doit entrer dans le cercle.

**Variante :** désigner plusieurs souris.



## Jeu de course poursuite

### La queue du diable

#### Cadre matériel :

- 1 foulard ( queue du diable)
- 1 terrain délimité

**But du jeu :** le diable doit pétrifier les autres joueurs.

#### Description du jeu :

- Au signal, le diable essaie de toucher les joueurs afin de les immobiliser (pétrifier).
- Le jeu s'arrête lorsqu'il reste 1 joueur qui deviendra diable à son tour.

#### Les règles :

Il est interdit de sortir du terrain délimité.

Il faut toucher doucement à l'épaule.

#### Variantes :

- Les joueurs immobilisés peuvent se délivrer en touchant la queue du diable. Le jeu s'arrête au bout de 2 minutes de jeu.
- Un joueur libre peut arracher la queue du diable et il devient diable à son tour. Le jeu s'arrête au bout de 2 minutes de jeu.
- On peut augmenter le nombre de diables : prévoir des foulards supplémentaires.
- Les joueurs forment 2 équipes avec un diable par équipe: prévoir les dossards pour distinguer les équipes. Le diable de l'équipe rouge pétrifie les bleus et inversement. Au bout de 2 minutes, on compte le nombre de joueurs non pétrifiés.
- La classe est divisée en équipes : une équipe de diables qui joue contre les autres équipes.

## Jeu de relais

### Le tunnel ballon

#### Cadre matériel :

- équipes de 5 à 10 joueurs placés en file indienne, pieds écartés pour former un tunnel
- 1 ballon par équipe

#### But du jeu :

L'équipe gagnante est celle dont tous les enfants ont joué et dont le ballon est revenu au point de départ.

#### Description du jeu :

Au signal, le premier joueur de la file fait rouler le ballon sous le tunnel formé par les jambes de ses camarades puis il prend sa place en tête de file.  
Le dernier enfant de la file qui réceptionne le ballon vient se placer à la tête de la file. Il fait rouler le ballon dans le tunnel, et ainsi de suite.  
Le jeu s'arrête dès qu'une équipe a terminé.

#### Règles :

Si le ballon est coincé dans le tunnel, les enfants de la file le font rouler jusqu'au dernier.  
Si le ballon sort du tunnel, le lanceur va le chercher et le remet en jeu à l'endroit où il est sorti.

**Gain :** L'équipe gagnante de la manche a 1 point.

#### Variantes :

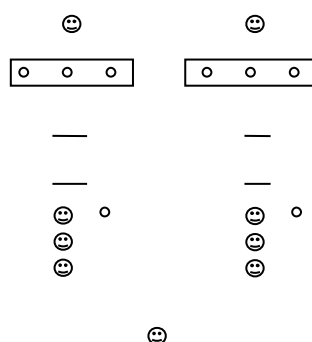
Si le ballon sort du tunnel, le lanceur doit recommencer.  
Le ballon revient au début de la file en passant de main en main.  
Le lanceur passe dans le tunnel après la balle. Si la balle sort du tunnel, c'est l'enfant qui l'a laissé sortir qui va la chercher.

## Jeu de relais

### Le relais abattre les quilles

#### Cadre matériel :

- des équipes de 5 à 10 joueurs placés en file indienne (dont un ramasseur-compteur de quilles allant dans une équipe adverse)
- 1 banc par équipe
- 3 quilles par équipe
- 1 ballon par équipe
- 2 marquages au sol par équipe
- 1 dispositif de comptage (ardoise et craie, boîte avec jetons, feuille et stylo)
- 1 arbitre (l'enseignant)



#### But du jeu :

Abattre le plus de quilles : la partie s'arrête quand tous les enfants sont passés au moins une fois. Les enfants des équipes plus rapides peuvent être passés plusieurs fois.

#### Description du jeu :

Le premier enfant de la file a le ballon, il s'avance jusqu'au marquage de tir, lance le ballon pour abattre une quille, puis va chercher son ballon et le ramène au deuxième enfant de la file...

Le ramasseur-compteur note le score de l'équipe et remet la quille en place si besoin.

L'arbitre doit donner le top de départ et le top de fin, ce qui signifie qu'il doit repérer l'équipe la plus lente et contrôler que tous les enfants soient passés.

#### Règles du jeu :

Respecter le marquage de tir.

Abattre la quille sans rebond.

Le ballon est donné dans la main du suivant et pas lancé.

**Gain** : 1 point par partie gagnée

#### Variantes :

Agrandir l'espace entre le marquage de la file et le marquage de tir pour introduire une course.

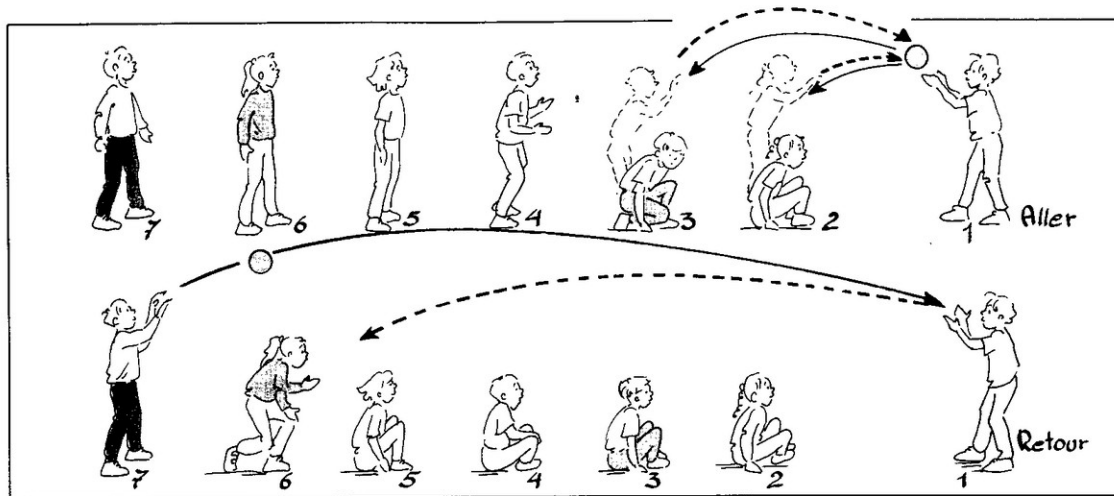
Agrandir l'espace entre le marquage de tir et les quilles.

Revenir en dribblant pour passer le ballon au suivant.

Modifier le déplacement (obstacles, slalom).

## Jeu de relais

### Relais de balles assis debout



#### Cadre matériel :

- équipes de 5 à 10 joueurs, dont 1 passeur par équipe
- 1 ballon par équipe
- 1 cerceau par enfant

**But du jeu :** Etre la première équipe à avoir tous ses joueurs assis.

#### Description du jeu :

Au signal, le passeur envoie le ballon au premier enfant de la file qui la lui renvoie et s'assoit. Le passeur procède de la même façon avec chaque joueur de la file.

#### Règles :

Si le ballon est perdu, l'enfant concerné va le chercher.  
Le passeur doit respecter l'ordre des joueurs .

**Gain :** 1 point par manche.

#### Variantes :

Quand tous les enfants sont assis, le jeu continue jusqu'à ce que tous les enfants soient à nouveau debout.

Augmenter la distance entre le passeur et la file de joueurs.

## Jeu de relais

### Les déménageurs

#### Cadre matériel :

- 2 tapis par équipe
- entre 30 et 40 objets répartis équitablement sur 2 tapis
- 2 équipes

#### But du jeu :

Chaque équipe doit transporter tous les objets de son tapis « rempli » à son autre tapis le plus rapidement possible.

#### Description du jeu :

Au signal, les déménageurs ramassent les objets et vont les déposer sur l'autre tapis.

#### Règles :

- un seul objet transporté à la fois
- l'objet doit être impérativement posé sur le tapis

**Gain :** L'équipe qui a transporté tous ses objets le plus rapidement a gagné la manche.

#### Variantes :

- Un enfant est passeur, il donne les objets aux déménageurs.
- Les objets sont placés sur un tapis commun. L'équipe gagnante est celle qui a transporté le plus d'objets sur son tapis.
- Installer des obstacles entre les deux tapis (passer au dessus d'un banc, se déplacer à quatre pattes sur un tapis, effectuer un slalom sur le trajet de retour...)
- Mettre les objets de couleur dans une boîte (ex: objets jaunes dans une boîte jaune... objets rouges dans une boîte rouge...)
- Ne ranger que les objets rouges, ne pas toucher aux autres.

## Jeu avec signal imprévisible

### Les trois tapes

#### Cadre matériel :

Terrain intérieur ou extérieur délimité.

Des foulards (pour la variante)

2 équipes : les poursuivants et les poursuivis.

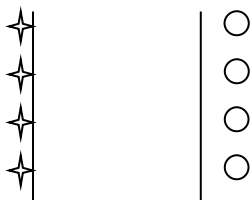
#### But du jeu :

Taper 3 fois dans la main de son adversaire puis revenir dans son camp sans se faire toucher.

#### Description du jeu :

La classe est divisée en 2 équipes égales.

Chaque équipe est placée sur un des côtés du terrain. Les joueurs sont numérotés.



A l'appel de son numéro, le joueur « \* » vient donner 3 tapes dans la main d'un adversaire « o » qu'il choisit. A la 3<sup>ème</sup> tape, il s'enfuit vers son camp poursuivi par son adversaire. S'il se fait toucher, il n'a pas de point. Sinon, il marque 1 point pour son équipe.

Puis on inverse, à l'appel de son numéro, le joueur « \* » vient donner 3 tapes dans la main d'un adversaire « o » qu'il choisit...

Le jeu prend fin dès qu'une équipe a marqué le nombre de points décidé au départ.

**Gain :** Le joueur revenu dans son camp sans être touché marque un point.

**Règle :** Tous les enfants doivent être appelés.

#### Variantes :

Mettre des foulards dans la ceinture des joueurs. Le joueur qui poursuit doit se saisir du foulard de son adversaire.

Le joueur appelé a la possibilité de frapper la main de plusieurs adversaires mais seul celui qui reçoit la 3<sup>ème</sup> tape est le poursuivant.

Le poursuivant qui touche le « tapeur » marque 1 point pour son équipe.

## Jeu avec signal imprévisible

### Les dés savants

#### Cadre matériel :

2 gros dés de couleurs différentes ou 2 grosses boîtes avec des cartes numérotées.

Des cerceaux numérotés.

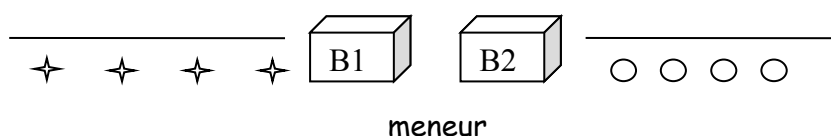
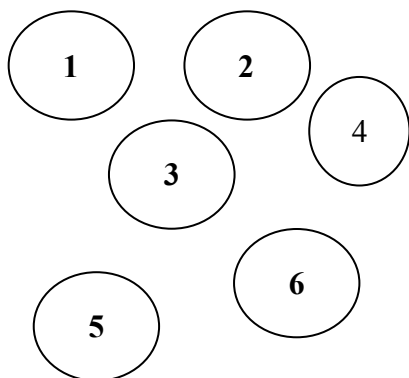
2 équipes

Terrain intérieur ou extérieur délimité

**But du jeu :** Se rendre à l'endroit désigné et revenir le plus rapidement possible.

#### Description du jeu :

La classe est divisée en 2 équipes égales. Les équipes sont placées à égale distance des cerceaux numérotés sur le sol. Les joueurs sont numérotés de la même manière dans les deux équipes.



Le meneur tire un numéro dans la boîte B1 (ou lance le premier dé) et l'annonce. Ce numéro correspond aux joueurs qui devront se rendre à l'endroit indiqué par le second tirage (ou lancer de dé). Très vite le meneur tire un deuxième numéro dans la boîte B2 (ou lance le second dé) et indique l'endroit où doivent se rendre les 2 joueurs.

Le jeu s'arrête dès qu'une équipe a atteint le nombre de points fixé au départ.

**Gain :** Le premier joueur revenu dans son camp marque le point pour son équipe.

#### Variantes :

On peut donner plusieurs numéros de cerceaux et l'enfant devra se rendre dans chaque cerceau en respectant l'ordre annoncé.

On peut varier les modes de déplacement.

On peut mettre dans les cerceaux des objets à ramener à sa base, et compter en fin de jeu.

## **Jeu avec signal imprévisible**

### **Les chaises musicales**

#### **Cadre matériel :**

Terrain intérieur ou extérieur.  
Des cerceaux ou des chaises  
Lecteur de Cd

**But du jeu :** Se placer dans un cerceau quand la musique s'arrête.

#### **Description du jeu :**

Les enfants sont placés d'un côté du terrain puis au début de la musique, ils se déplacent dans toute la salle.

A l'arrêt de la musique, les élèves doivent se trouver un cerceau et s'asseoir.

Entre les 2 signaux, l'enseignant a enlevé un cerceau.

Le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un seul enfant assis dans le dernier cerceau (le vainqueur).

#### **Règles :**

Il est interdit de pousser ou de tirer son camarade pour le faire sortir du cerceau.  
Il est interdit de bouger les cerceaux.

#### **Variantes :**

Enlever 2 cerceaux au lieu d'un.  
Varier les déplacements.



## Jeu avec signal imprévisible

### Le béret ballon

#### Cadre matériel :

2 ballons et 2 cerceaux

Terrain intérieur ou extérieur délimité

2 équipes et 1 meneur

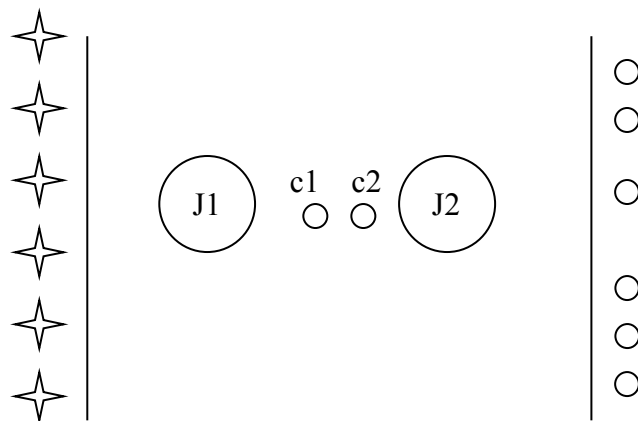
#### But du jeu :

Prendre le ballon, faire des passes à ses partenaires puis le ramener au point de départ le plus rapidement possible.

#### Description du jeu :

La classe est divisée en 2 équipes égales.

Chaque équipe est placée sur un des côtés du terrain. Les cerceaux (c1 et c2) sont placés entre les deux équipes, au milieu du terrain. Les joueurs sont numérotés de la même manière dans les 2 équipes. Les numéros sont secrets ou non au début du jeu.



Le meneur appelle un numéro. A l'appel de son numéro, le joueur de chaque équipe court ramasser son ballon dans son cerceau et vient se placer à mi-chemin, entre sa base de départ et le cerceau (C1 ou C2) où était placé le ballon.

Les autres joueurs de l'équipe font un cercle autour de lui (J1, J2). Il passe successivement le ballon à chacun de ses partenaires qui le lui redonne. Quand le dernier joueur a redonné le ballon, le joueur appelé va le replacer dans le cerceau puis revient très vite derrière sa ligne où sont déjà revenus les autres joueurs.

Le jeu prend fin dès qu'une équipe a marqué le nombre de points décidé au départ ou que le temps imparti est dépassé.

#### Gain :

Le premier joueur revenu dans son camp marque le point pour son équipe.

#### Variantes :

On peut varier les modes de déplacement.

On peut varier la façon de passer le ballon.

## **Jeu avec signal imprévisible**

### **La balle nommée**

#### **Cadre matériel :**

Terrain délimité (préau, cour, gymnase)

1 ballon

1 chronomètre

Organisation individuelle.

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

Toucher le plus d'adversaires possible en un temps donné.

#### **Description du jeu :**

Les enfants forment un cercle.

Le meneur appelle un joueur par son nom tout en plaçant la balle au sol.

Le joueur appelé récupère le ballon avec lequel il essaie de toucher les autres joueurs qui se sont sauvés entre-temps.

Le jeu s'arrête dès que le temps fixé est écoulé.

#### **Variantes :**

En appelant le joueur, le meneur lance le ballon verticalement et

- le joueur peut le récupérer de volée (si la réception est mauvaise, on recommence).
- le joueur peut le récupérer avec un rebond.