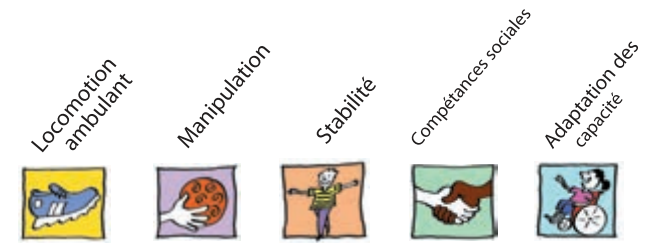


# À vos marques!






## Tableau de jeux et d'habiletés

	Activité	Âges	Nbre de Joueurs	Matériel nécessaire															
					AO - Aire ouverte	GAO - Grande aire ouverte	ASD - Aire à surface dure	CT - Craie de trottoir											
Jeux de balle	1. Roule le ballon	6-8	5+	AO, 1 ballon	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	2. Billard électrique	8-12	8+	AO, 1 ballon souple	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	3. L'île aux crocodiles	6-10	6-12	AO, balle, craie de trottoir, longue corde – variation : cerceaux	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	4. Quatre carrés	8-12	4+	ASD, 1 balle souple	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	5. Ballon haut, ballon bas	6-8	4	ASD, 1 balle souple, 1 longue corde	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	6. Quilles humaines	8-12	6+	ASD, 1 balle, craie de trottoir, ruban masque	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	7. Un, deux, trois, O'Leary	7-10	1	ASD, 1 balle souple	—	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	8. Tennis papier	8-12	Groupes de 2	AO, balle de papier, raquette	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	9. Deux balles au mur	9-12	1	ASD, mur, 2 balles chacun	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	10. Balle errante	8-12	10+	AO, 1+ balles	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
Jeux de groupe	1. En vol!	8-12	4-6	AO, avec 4 buts, 1 ballon	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	2. Base-ball alaskien	6-12	10+	GAO avec 4 buts, 1 gros ballon	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	3. Ballon chasseur en cercle	6-12 or 9-12	16+	GAO, 1 balle souple moyenne ou grosse, montre avec chronomètre	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	4. La cour du roi	9-12	16+	GAO, 4-6 balles, marqueurs de limites	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	5. Piège à souris	6-8 or 9-12	10+	AO	.	—	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	6. Sentiers et chemins	6-8 or 9-12	20+	GAO, 1 mouchoir	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	7. Feu rouge, feu vert	6-8	4+	AO	.	—	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	8. Pierre, papier, ciseaux!	8-12	8+	GAO, mouchoirs	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	9. Scout	9-12	16-24	GAO, 1 balle	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	10. Base-ball-soccer	8-12	10+	GAO avec 4 buts, ballon de soccer	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	11. SPUD	6-10	8+	AO, 1 ballon souple	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	12. Bâbord et tribord	6-8 or 9-12	10+	GAO, marqueurs de limites	.	—	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	13. Chiens et chats	6-10	8+	GAO, marqueurs de limites, mouchoirs	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	14. Le défi du sorcier	6-8 or 9-12	4+	GAO, marqueurs de limites, 2 à 4 ballons, 6-8 balles de tennis, 6-8 cônes, cerceaux/cordes	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
	15. Quelle heure est-il M. le loup?	6-8	4+	OA, mouchoirs	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.



# À vos marques!

## Tableau de jeux et d'habiletés

Activité	Âges	Nbre de Joueurs	Matériel nécessaire						
				AO - Aire ouverte	GAO - Grande aire ouverte	ASD - Aire à surface dure	CT - Craie de trottoir		
									
Jeux de marelle	1. Marelle du marais	6-10	2+	CT, ASD, pas de marqueurs	•	—	•	•	•
	2. Découvrez l'univers	6-10	2+	CT, ASD, mouchoir/ joueur	•	•	•	•	•
	3. Marelle du dragon	6-10	2+	CT, ASD, marqueur/joueur	•	•	•	•	•
	4. Marelle Ciel et Terre	6-12	2+	CT, ASD, marqueur/joueur	•	•	•	•	•
	5. Marelle ordinaire	6-10	2+	CT, ASC, marqueur/joueur	•	•	•	•	•
	6. Marelle du quartier	8-12	3-6	CT, ASC, 4+ marqueurs (petits sacs de haricots) par joueur	•	•	•	•	•
	7. Marelle en colimaçon	6-8	2+	CT, ASC, marqueur/joueur	•	•	•	•	•
	8. Marelle du village	8-12	2+	CT, ASC, aucun marqueur	•	—	•	•	•
Jeux avec une corde à sauter	1. Banane royale	6-8	5+2 avancés	ASD, 1 longue corde	•	•	•	•	•
	2. Le chat et la souris	8-12	3+	ASD, 1 longue corde	•	•	•	•	•
	3. Attrape-moi	9-12	3+	ASD, 1 longue corde	•	•	•	•	—
	4. Saute, saute, souricette!	6-12	3+	ASD, 1 longue corde	•	•	•	•	—
	5. Suis-moi	9-12	8+	ASD, 1 longue corde	•	•	•	•	•
	6. Hélicoptère	6-7	2+	ASD, 1 courte corde	•	•	•	•	•
	7. Serpent	6-7	3+	ASD, 1 longue corde	•	•	•	•	•
	8. Empile-les!	6-12	8+	ASD, 1 longue corde	•	•	•	•	•
	9. Sauts en alternance	9-12	8+	ASD, 1 longue corde	•	•	•	•	•
Jeux de chat	1. Chat enchaîné	6-12	10+	AO, mouchoirs	•	•	•	•	•
	2. Gendarmes et voleurs	8-12	5+	AO, mouchoirs	•	•	—	•	•
	3. Queue du dragon	6-8	6+	AO, mouchoirs	•	•	•	•	•
	4. Le renard et les oies	6-12	4-8	AO, mouchoirs	•	•	•	•	•
	5. Allez!	6-10	14+	AO	•	•	•	•	•
	6. Donne-moi cinq!	6-8	5+	AO, mouchoirs	•	•	•	•	•
	7. Requins et ménés	6-8	6+	AO, marqueurs de limites, mouchoirs	•	—	•	•	•