

# Allez jouer à des jeux de groupe!

## En vol!



### Ce dont vous aurez besoin

- de 4 à 6 joueurs de 8 à 12 ans
- 1 hacky sack/ ballon de plage
- une aire ouverte

### Déroulement du jeu

- Les joueurs se mettent en cercle.
- Le hacky sack est jeté en l'air et les joueurs le frappent avec une partie de leur corps (tout est permis sauf les mains).
- L'objectif du jeu est de garder le hacky sack en l'air le plus longtemps possible. Lorsqu'il tombe sur le sol, le jeu recommence.
- Les joueurs comptent le nombre de fois qu'ils frappent le hacky sack et essaient de battre leur record.

### Variante

- Vous pouvez utiliser des balles différentes pour les enfants plus jeunes (balles faites de papier aluminium/papier ou ballon de plage).

### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Action – qu'est-ce qu'un coup?
  2. Limites
  3. Calcul des points



# Allez jouer à des jeux de groupe!

## Allez jouer à des jeux de groupe!



### Ce dont vous aurez besoin

- au moins 10 joueurs de 6 à 12 ans
- 1 gros ballon
- une grande aire ouverte avec des buts

### Déroulement du jeu

- Aménagez un terrain de base-ball (3 bases et un marbre). Divisez les joueurs en deux équipes : les frappeurs et les voltigeurs.
- Les frappeurs s'alignent au marbre. Le premier frappeur botte le ballon ou lance le ballon dans le terrain de jeu. Il passe ensuite d'une base à l'autre avec ses coéquipiers pendant que les voltigeurs essaient d'attraper le ballon.



- Le voltigeur qui attrape le ballon s'arrête et tient le ballon au-dessus de sa tête pendant que ses coéquipiers s'alignent derrière lui. Le ballon est passé par-dessus la tête du premier joueur et entre les jambes du deuxième et ainsi de suite. Lorsque le ballon arrive au dernier joueur de la queue, les voltigeurs s'assoient rapidement et crient « Arrêtez! ».
- Lorsque les frappeurs entendent le mot « Arrêtez! », ils doivent s'arrêter et faire le calcul des points. Ils marquent un point pour chaque joueur qui est passé par le marbre.
- L'équipe de frappeurs continue au bâton jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu leur tour. Ils deviennent ensuite des voltigeurs.



### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Actions – comment lancer/passer le ballon
  2. Limites/distance à parcourir
  3. Rythme du jeu/vitesse de course
  4. Formation de paires
  5. Calcul des points

# Allez jouer à des jeux de groupe!

## Ballon chasseur en cercle



### Ce dont vous aurez besoin

- au moins 16 joueurs de 6 à 8 ans ou de 9 à 12 ans
- 1 gros ballon assez souple (ou un ballon de taille moyenne) et une montre avec chronomètre
- une grande aire ouverte

### Déroulement du jeu

- Choisissez un crieur. Divisez ensuite le restant des joueurs en deux équipes. Une équipe forme un grand cercle autour de l'autre équipe.
- Le crieur crie « Commencez! » et commence à chronométrer deux minutes.
- Les joueurs formant le cercle extérieur lancent le ballon et essaient de frapper les joueurs à l'intérieur du cercle. Les joueurs à l'intérieur du cercle essaient d'éviter de se faire frapper par le ballon.
- Chaque fois qu'un joueur est frappé au-dessous de la taille, l'équipe à laquelle il appartient marque un point. Le crieur tient compte des points marqués.
- À la fin des deux minutes, le crieur crie « Arrêtez! » et les équipes changent de place.
- L'équipe qui a amassé le plus grand nombre de points gagne.

### Variante

- Ballon chasseur élémentaire - deux équipes, aucun crieur. Lorsqu'un joueur au centre est frappé par le ballon, il rejoint l'équipe formant le cercle extérieur. Le dernier joueur dans le centre est le gagnant.



### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Matériel – ballon (type/grosseur/souplesse)
  2. Endroit sur le corps où il est permis de toucher un joueur

# Allez jouer à des jeux de groupe!

## La cour du roi



### Ce dont vous aurez besoin

- au moins 16 joueurs de 9 à 12 ans
- des marqueurs pour délimiter le terrain de jeu et les prisons
- de 4 à 6 gros ballons
- une grande aire ouverte divisée en deux par une ligne centrale

### Déroulement du jeu

- Divisez les joueurs en deux équipes. Tracez un gros rectangle que vous diviserez en deux en traçant une ligne au milieu et créez une prison à chaque extrémité du terrain.
- On commence le jeu en lançant les ballons au centre du terrain de jeu. Les joueurs des deux équipes essaient d'attraper les ballons.
- L'objectif du jeu est de frapper les joueurs de l'équipe adverse au-dessous de la taille avec un ballon. Lorsqu'un joueur est frappé, il doit se rendre en prison (celle du camp adverse).
- De prison, les joueurs peuvent ramasser les ballons errants ou attraper les ballons lancés par leurs coéquipiers et frapper leurs adversaires par derrière. Lorsqu'un joueur emprisonné ramasse un ballon et frappe un de ses adversaires, il rejoint ses coéquipiers.
- Si un joueur attrape un ballon qui lui est lancé par l'équipe adverse, celui qui a lancé le ballon se rend en prison.
- Le jeu se termine lorsqu'une équipe n'a plus de joueurs.

### Variante

- Utiliser moins de ballons si les joueurs sont moins nombreux.

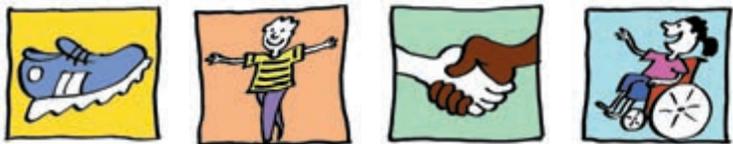
### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Action – qu'est-ce qu'un attraper?
  2. Matériel – ballon (type, grosseur, souplesse)
  3. Rythme du jeu / des déplacements
  4. Formation de paires
  5. Endroit sur le corps où il est permis de toucher un joueur



# Allez jouer à des jeux de groupe!

## Piège à souris



### Ce dont vous aurez besoin

- au moins 10 joueurs de 6 à 8 ans ou de 9 à 12 ans
- une aire ouverte



### Déroulement du jeu

- 5 ou 6 joueurs forment un cercle en se tenant par la main ou non. Le cercle s'appelle piège à souris.
- Un joueur est le chat. Il se tient au centre du cercle et se couvre les yeux.
- Les autres joueurs sont des souris. Les souris entrent dans le cercle et en ressortent pendant que les joueurs formant le cercle lèvent les bras et les abaissent au hasard.
- Pendant ce temps, le chat compte silencieusement jusqu'à 20. À 20, le chat crie : « Clac! » et ouvre les yeux. Les joueurs formant le cercle abaissent rapidement les bras emprisonnant certaines des souris. Ces souris se joignent aux joueurs qui forment le cercle.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'une souris. Ce joueur devient ensuite le chat.



### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Limites/aire de jeu
  2. Rythme du jeu
  3. Formation de paires

# Allez jouer à des jeux de groupe!

## Sentiers et chemins



### Ce dont vous aurez besoin

- au moins 20 joueurs de 6 à 8 ans ou de 9 à 12 ans
- 1 mouchoir
- une grande aire ouverte

### Déroulement du jeu

- 1 joueur est désigné garde-forestier, 1 l'ours et 1 le crieur
- Les autres joueurs se placent en quatre rangées ou plus et se tiennent les bras tendus de façon qu'ils puissent se tenir la main.



- Lorsque les joueurs en rangées font face au crieur, ils forment des sentiers. Lorsqu'ils se tournent sur le côté et tiennent la main d'un autre partenaire, ils forment des chemins.
- Le crieur crie « Sentiers », puis « Chemins » plusieurs fois jusqu'à ce que les joueurs s'habituent à se tourner et à prendre la main de leurs nouveaux partenaires.
- Le jeu se poursuit avec l'ours se tenant face aux sentiers et le garde-forestier derrière les sentiers. Lorsque le crieur crie « Vas-y! », le garde-forestier chasse l'ours à travers les sentiers. Après 10 ou 15 secondes, le crieur crie : « Chemins » et les joueurs se tournent pour former des chemins. Le garde-forestier doit ensuite chasser l'ours le long des chemins.
- Le jeu se termine lorsque le garde-forestier touche l'ours.

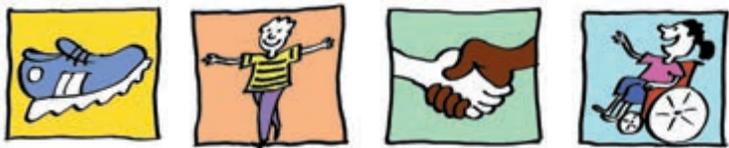


### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Limites/aire de jeu
  2. Rythme du jeu (temps à attendre avant de passer de sentiers à chemins et vice versa)
  3. Endroit sur le corps où il est permis de toucher un joueur

# Allez jouer à des jeux de groupe!

## Feu rouge, feu vert



### Ce dont vous aurez besoin

- au moins 4 joueurs de 6 à 8 ans
- une aire ouverte

### Déroulement du jeu

- 1 joueur est l'agent de circulation. Les autres joueurs s'alignent à au moins 25 pas derrière l'agent de circulation.
- Le jeu commence lorsque l'agent de circulation tourne le dos aux autres joueurs et crie Feu vert! Les autres joueurs avancent maintenant le plus vite possible vers lui.
- Lorsque l'agent entend les joueurs s'approcher, il crie Feu rouge et se retourne rapidement, face aux joueurs. Les joueurs doivent s'immobiliser.



- Si l'agent surprend un des joueurs à bouger, il le renvoie à la ligne de départ.
- L'agent de circulation se retourne et crie de nouveau Feu vert.
- Le premier joueur à atteindre l'agent de circulation est gagnant et devient à son tour l'agent de circulation.



### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Rythme du jeu (l'agent de circulation peut compter jusqu'à 5 avant de se retourner)
  2. Formation de paires

# Allez jouer à des jeux de groupe!

## Ce dont vous aurez besoin



## Ce dont vous aurez besoin

- au moins 8 joueurs de 8 à 12 ans
- des mouchoirs (optionnels)
- une grande aire ouverte

## Déroulement du jeu

- Tous les joueurs apprennent les symboles et leur signification :  
pierre : un poing fermé. La pierre casse les ciseaux, pierre gagne.  
papier : une main plate. Le papier recouvre la pierre, le papier gagne.  
ciseaux : 2 doigts entrouverts. Les ciseaux coupent le papier, les ciseaux



pierre



papier



ciseaux

- Divisez les joueurs en 2 équipes. Les joueurs de chaque équipe se placent dans la zone de sécurité qui leur est réservée à une extrémité du terrain et décident en cachette du symbole qu'ils présenteront à l'autre équipe.
- Les équipes se placent au centre du terrain des deux côtés de la ligne centrale, face à face.
- Tous les joueurs disent « Pierre, papier, ciseaux » et font le symbole de leur équipe. Si les deux équipes font le même symbole, les équipes doivent retourner dans leur camp et choisir un autre.

- L'équipe qui fait le symbole gagnant chasse l'équipe adverse et essaie de toucher les joueurs de cette équipe avant qu'ils ne parviennent à leur camp.
- Les joueurs touchés passent à l'autre équipe.
- Le jeu se termine lorsque tous les joueurs font partie de la même équipe.



## Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Rythme du jeu
  2. Formation de paires
  3. Endroit sur le corps où il est permis de toucher un joueur.

# Allez jouer à des jeux de groupe!

## Scout



### Ce dont vous aurez besoin

- de 16 à 24 joueurs de 9 à 12 ans
- 1 ballon
- une grande aire ouverte

### Déroulement du jeu

- Répartissez les joueurs en 2 équipes : les frappeurs et les voltigeurs. Marquez les trois bases et le marbre.
- Les règles du jeu sont semblables à celles du base-ball sauf que les joueurs se servent d'un ballon de soccer. Le ballon est roulé par le lanceur et botté par le frappeur.
- Le lanceur roule le ballon vers le frappeur (qui se place au marbre). Le frappeur botte le ballon dans le terrain entre la ligne de première base et la ligne de troisième base.
- Le batteur se met à courir immédiatement pour atteindre le plus grand nombre de bases possibles. Un batteur est sauf s'il arrive à la base avant le ballon.
- Les voltigeurs essaient de faire éliminer le batteur en obtenant le ballon et en le faisant parvenir à la base avant le batteur soit en courant avec le ballon, en le lançant ou en le bottant.
- Si le batteur ne botte pas le ballon ou le botte hors du terrain, c'est une prise. Après 3 prises, le batteur est éliminé et un autre batteur prend sa place.
- Un batteur est également éliminé lorsqu'un voltigeur :
  - a) attrape le ballon botté avant qu'il ne touche le sol;
  - b) touche le batteur avec le ballon lorsque le batteur ne touche pas la base. Si le batteur



- court entre la 2e et 3e base et qu'il n'y a pas de batteur derrière lui, il peut essayer de retourner à cette base. Les voltigeurs essaieront de le toucher avec le ballon pour l'éliminer du jeu.
- Lorsque 3 batteurs ont été éliminés, les équipes changent de position.
- Un point est marqué chaque fois qu'un batteur se rend au marbre. L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de points est gagnante.



### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Actions – comment déplacer le ballon / qu'est-ce qui constitue une élimination?
  2. Limites
  3. Rythme du jeu / des déplacements
  4. Formation de paires

# Allez jouer à des jeux de groupe!

## Base-ball soccer



### Ce dont vous aurez besoin

- au moins 10 joueurs de 8 à 12 ans
- 1 ballon de soccer
- une grande aire ouverte, 4 marqueurs pour les bases



### Déroulement du jeu

- Répartissez les joueurs en 2 équipes : les frappeurs et les voltigeurs. Marquez les trois bases et le marbre.
- Les règles du jeu sont semblables à celles du base-ball sauf que les joueurs se servent d'un ballon de soccer. Le ballon est roulé par le lanceur et botté par le frappeur.
- Le lanceur roule le ballon vers le frappeur (qui se place au marbre). Le frappeur botte le ballon dans le terrain entre la ligne de première base et la ligne de troisième base.
- Le batteur se met à courir immédiatement pour atteindre le plus grand nombre de bases possibles. Un batteur est sauf s'il arrive à la base avant le ballon.
- Les voltigeurs essaient de faire éliminer le batteur en obtenant le ballon et en le faisant parvenir à la base avant le batteur soit en courant avec le ballon, en le lançant ou en le bottant.
- Si le batteur ne botte pas le ballon ou le botte hors du terrain, c'est une prise. Après 3 prises, le batteur est éliminé et un autre batteur prend sa place.
- Un batteur est également éliminé lorsqu'un voltigeur :
  - a) attrape le ballon botté avant qu'il ne touche le sol;
  - b) touche le batteur avec le ballon lorsque le batteur ne touche pas la base. Si le batteur court entre la 2e et 3e base et qu'il n'y a pas de batteur derrière lui, il peut

essayer de retourner à cette base. Les voltigeurs essaieront de le toucher avec le ballon pour l'éliminer du jeu.

- Lorsque 3 batteurs ont été éliminés, les équipes changent de position.
- Un point est marqué chaque fois qu'un batteur se rend au marbre. L'équipe ayant marqué le plus grand nombre de points est gagnante.



### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Actions – comment déplacer le ballon / qu'est-ce qui constitue une élimination?
  2. Limites
  3. Rythme du jeu / des déplacements
  4. Formation de paires

# Allez jouer à des jeux de groupe!

## Spud



### Ce dont vous aurez besoin

- au moins 8 joueurs de 6 à 10 ans
- 1 gros ballon qui rebondit bien
- une aire ouverte

### Déroulement du jeu

- Les joueurs forment un cercle et 1 joueur est désigné le chat. Tous les autres joueurs se font donner un chiffre.
- Le joueur qui est le chat se tient au centre du cercle et lance le ballon en l'air pendant qu'il crie un chiffre.



- Le joueur dont le chiffre a été crié essaie d'attraper le ballon. Tous les autres joueurs, y compris le chat, s'éloignent du ballon.
- Lorsque le ballon a été attrapé, le joueur crie « Arrêtez! » et les autres joueurs doivent s'immobiliser.
- Le joueur ayant attrapé le ballon prend trois grands pas vers l'avant et essaie de frapper un joueur avec le ballon au-dessous de la taille. La première fois qu'un joueur est touché, il reçoit la lettre S, soit la première lettre du mot SPUD. Si le joueur ne peut toucher personne, c'est lui qui reçoit la lettre S.
- Chaque fois qu'un joueur est touché ou que le joueur ne parvient pas à toucher un autre joueur, un de ces joueurs reçoit une lettre.
- Lorsqu'un joueur reçoit une lettre, il devient le chat et tous les joueurs retournent au centre du terrain. Le jeu recommence.
- Lorsqu'un joueur a reçu toutes les lettres du mot SPUD, il est éliminé.
- Le dernier joueur est déclaré vainqueur.

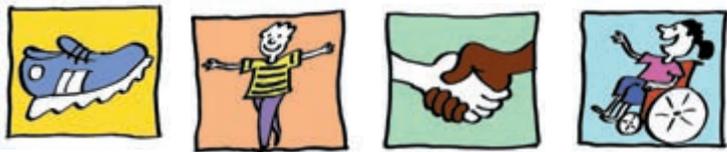


### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Actions – définir ce que signifient attraper, frapper, pas
  2. Formation de paires
  3. Endroit sur le corps où il est permis de toucher un joueur

# Allez jouer à des jeux de groupe!

## Bâbord et tribord



### Ce dont vous aurez besoin

- au moins 10 joueurs de 6 à 8 ans ou de 9 à 12 ans
- des marqueurs pour marquer les limites
- une grande aire ouverte

### Déroulement du jeu

- 1 joueur est le capitaine
- tracez quatre lignes à environ 6 mètres du capitaine (formant un carré) : il fait face à la proue; la poupe est derrière lui; tribord se trouve à sa droite et bâbord à sa gauche.
- Pour lancer le jeu, tous les joueurs rejoignent le capitaine au centre de l'aire de jeu.



- Le capitaine crie soit « Proue, Poupe, Bâbord ou Tribord ». Tous les joueurs se rendent le plus rapidement possible vers cette partie du « navire ». Le dernier joueur à s'y rendre est éliminé.
- Le capitaine crie alors le nom d'une autre partie du navire et le jeu se poursuit, un joueur étant éliminé chaque fois.
- Le capitaine peut alors crier le nom de la partie où se trouvent déjà les joueurs. Tout joueur qui se met à courir est alors éliminé.
- Le capitaine peut également crier « Avions dans le ciel ». Les joueurs doivent alors s'accroupir. Le dernier joueur à s'accroupir est éliminé.
- Le dernier joueur est déclaré vainqueur.

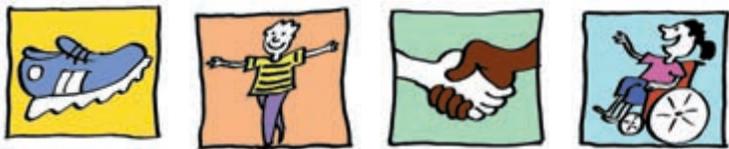


### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Action – qu'est-ce que signifie s'accroupir?
  2. Limites/aire de jeu
  3. Rythme du jeu / des déplacements
  4. Formation de paires

# Allez jouer à des jeux de groupe!

## Chiens et chats



### Ce dont vous aurez besoin

- au moins 8 joueurs de 6 à 10 ans
- des marqueurs pour les limites du jeu/lignes de but
- des mouchoirs (optionnel)
- une grande aire ouverte

### Déroulement du jeu

- Tracez un grand rectangle délimité par deux lignes de but à une distance de 10 à 20 mètres (30 à 60 pieds) l'une de l'autre. Divisez aussi le terrain de jeu en deux camps.
- 1 joueur est désigné le crieur. Les autres joueurs sont répartis en deux équipes : les chiens et les chats.
- Les équipes s'alignent à environ 1 m (3 pieds) l'une de l'autre, face à face au centre du terrain.
- Le crieur crie « Chiens » ou « Chats » en faisant le son « shhhhh » de sorte qu'aucune des équipes ne sait quel nom sera crié.
- Si le crieur dit « Chiens », les chiens chassent les chats. Si le crieur dit « Chats », les chats chassent les chiens.
- Les joueurs chassés doivent passer les joueurs de l'équipe adverse et traverser la ligne du but à l'extrémité opposée du terrain de jeu sans se faire toucher. Une fois qu'ils ont traversé la ligne du but, ils sont à l'abri.
- Tout joueur qui est touché devient membre de l'équipe adverse.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs appartiennent à la même équipe.

### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Limites/aire de jeu
  2. Rythme du jeu / des déplacements
  3. Formation de paires – effets de l'excitation sur la stabilité
  4. Endroit sur le corps où il est permis de toucher un joueur



# Allez jouer à des jeux de groupe!

## Le défi du sorcier



### Ce dont vous aurez besoin

- au moins 12 joueurs de 6 à 8 ans ou de 9 à 12 ans
- de 2 à 4 gros ballons souples
- de 6 à 8 balles de tennis et de 6 à 8 cônes
- 2 cerceaux ou cordes
- une grande aire ouverte délimitée par des marqueurs

### Déroulement du jeu

- Divisez le terrain de jeu en deux camps. Répartissez les joueurs en 2 équipes, 1 de chaque côté du terrain.
- Placez 3 ou 4 cônes en ligne droite devant chaque extrémité du terrain et placez une balle de tennis sur chaque cône.
- Tracez un cercle sacré (à l'aide d'un cerceau ou d'une corde) devant chaque rangée de cônes.
- 1 joueur de chaque équipe est désigné le sorcier et se tient dans le cercle sacré de son équipe.
- Placez les gros ballons sur la ligne qui sépare les deux camps.
- Le jeu commence lorsqu'un sorcier crie « Que le jeu commence! » Les joueurs se mettent à courir pour s'emparer des ballons et doivent rester dans leur camp.
- Les joueurs essaient ensuite de frapper les joueurs de l'équipe adverse et de faire tomber une balle de tennis placée sur un cône.
- Si un ballon d'une équipe frappe un joueur de l'équipe adverse, ce joueur devient « gelé » et doit s'asseoir. Il ne peut plus jouer jusqu'à ce qu'il soit délivré par le sorcier de son équipe.
- Un sorcier délivre un joueur de son équipe en quittant le cercle sacré et en le touchant. Si le sorcier se fait frapper par le ballon pendant qu'il est à l'extérieur du cercle sacré, il « disparaît ».
- Une équipe est gagnante lorsque tous les joueurs de l'équipe adverse sont « gelés », lorsqu'on a fait tomber toutes les balles des cônes ou que le sorcier a « disparu ».



### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Rythme du jeu
  2. Formation de paires
  3. Endroit sur le corps où il est permis de toucher un joueur

# Allez jouer à des jeux de groupe!

## Quelle heure est-il M. le loup?



### Ce dont vous aurez besoin

- au moins 4 joueurs de 6 à 8 ans
- des mouchoirs (optionnel)
- une aire ouverte

### Déroulement du jeu

- 1 joueur est désigné le loup et se place le dos aux autres joueurs. Les autres joueurs s'alignent sur la ligne de départ qui se trouve à au moins 25 pas de géant derrière le loup.
- Le jeu commence lorsque les joueurs crient « Quelle heure est-il M. le loup? » et le loup leur dit il est telle heure (p. ex. « 10 heures »). Pour 10 heures, les joueurs avancent du nombre de pas que représente l'heure, dans ce cas 10, puis ils reposent la question au loup. Le loup répond et les joueurs avancent encore une fois du nombre de pas correspondant.
- Le jeu se poursuit jusqu'à ce que les joueurs se trouvent près du loup.
- À n'importe quel moment, le loup peut répondre « C'est l'heure de vous manger! » et se retourner. Les joueurs se mettent à courir et essaient d'atteindre la ligne de départ.
- Si le loup touche un joueur, ce joueur devient le loup et le jeu recommence.

### Principes directeurs pour l'adaptation des habiletés

- Décisions à prendre avant le début du jeu :
  1. Limites
  2. Rythme du jeu / des déplacements
  3. Formation de paires – effet de l'excitabilité sur la stabilité
  4. Endroit sur le corps où il est permis de toucher un joueur

