

## 1-2-3 Soleil

### Matériel :

Aucun

Lieu: Gymnase ou extérieur



### But du jeu:

Réussir à atteindre le mur et devenir à son tour le meneur de jeu.

### Fin de l'activité :

Quand un enfant réussit à toucher le meneur de jeu, il devient à son tour meneur et tous les autres repartent derrière la ligne pour recommencer une partie.

Source: [www.grandiravecnathan.com/jeux/1-2-3-soleil.html](http://www.grandiravecnathan.com/jeux/1-2-3-soleil.html)

## Accroche-décroche

### Matériel :

Aucun

Lieu: Gymnase ou extérieur



### But du jeu:

Pour le poursuivant, il doit toucher le poursuivi et dans ce cas les rôles sont inversés. Pour le poursuivi, il doit échapper au poursuivant.

### Fin de l'activité :

C'est le meneur qui choisit l'arrêt du jeu. Le fait d'ajouter au fur et à mesure des variantes au jeu de base permet de lui redonner un souffle et met les joueurs dans un état d'excitation .

Source: <http://www.tmtdm.net/regle-du-jeu-accroche-decroche.php>

## Ballon chasseur assis

### Matériel :

1 ou plusieurs ballon(s) mousse

Lieu: Gymnase



### But du jeu:

Rester debout le plus longtemps possible.

### Fin de l'activité :

La partie est terminée lorsque tous les joueurs sont à genoux ou fixer un durée à la partie.

Source: [www.aquoivousjouez.com](http://www.aquoivousjouez.com)

## Ballon espion ou Toréador

### Matériel :

Un ballon

Lieu: Gymnase



### But du jeu:

Trouver et éliminer l'espion de l'équipe adverse en lançant le ballon directement sur lui, sans qu'il ne l'attrape.

### Fin de l'activité :

L'équipe qui a touché l'espion de l'équipe adverse remporte la partie.

Source: [https://www.cisss-bsl.gouv.qc.ca/sites/default/files/fichier/ma\\_cour\\_fiches\\_jeux.pdf](https://www.cisss-bsl.gouv.qc.ca/sites/default/files/fichier/ma_cour_fiches_jeux.pdf)

### Déroulement :

#### 1-2-3 Soleil

- On choisit un meneur de jeu, qui se place face à un mur.
- Les autres enfants se placent à quelques mètres derrière lui, derrière une ligne, dans un espace bien dégagé et sans obstacles.
- Le meneur de jeu, face au mur, dit à voix haute : «1, 2, 3, soleil ! ». Il se retourne dès qu'il prononce le mot « soleil ».
- Pendant que le meneur est tourné face au mur, les autres enfants essaient d'avancer le plus possible pour se rapprocher du mur, mais ils doivent s'immobiliser au mot « soleil ».
- Le meneur de jeu désigne les enfants qu'il voit bouger lorsqu'il se retourne. Ceux-ci doivent revenir sur la ligne de départ.
- Quand un enfant réussit à toucher le meneur de jeu, il devient à son tour meneur et tous les autres repartent derrière la ligne de départ.

### Déroulement :

#### Ballon chasseur assis

- Ce jeu se déroule individuellement.
- Un joueur déterminé au hasard est au centre du terrain avec le ballon. Nous l'appelons «le meneur ». Les autres joueurs se dispersent dans l'air de jeu.
- Le « meneur » lance le ballon sur un joueur. S'il l'échappe ou qu'il est touché, il doit se mettre à genoux ou s'asseoir au sol. Le ballon ne doit pas avoir bondi au sol avant de toucher le joueur.
- Si le joueur attrape le ballon sans l'échapper, il devient le « meneur » et peut alors toucher un autre joueur.
- Si c'est une personne assise qui attrape le ballon, elle peut essayer de toucher quelqu'un ou de faire des passes aux autres personnes assises.
- Quand une personne assise a réussi à toucher quelqu'un, elle est libérée, ainsi que toutes les personnes assises qui ont fait des passes pour qu'elle ait finalement le ballon.
- Ceux qui sont libérés se relèvent et peuvent à nouveau courir.
- Ce jeu se déroule bien lorsqu'on joue rapidement et que les joueurs se respectent (pas de ballon dans la figure et aucun vol de ballon dans les mains de l'autre).
- La personne qui a le ballon ne peut pas se déplacer avec le ballon en main.

### Variante :

**Ballon fou :** Le déroulement est semblable, mais lorsque le joueur est au sol il doit attendre que la personne qui l'a touché avec le ballon se fasse toucher à son tour pour revenir au jeu. Vous pouvez aussi ajouter des ballons !!

### Déroulement :

#### Accroche-décroche

- Nommer un poursuivant (le chat) et un poursuivi (souris). Les autres joueurs forment un cercle sur lequel ils doivent se placer deux par deux.
- Chaque couple donne le bras à son partenaire et met l'autre bras «en anse», main sur la hanche. Les couples doivent être séparés les uns des autres d'environ un mètre cinquante; il peut donc être nécessaire de reculer pour agrandir le cercle. Celui-ci constitue la surface principale de jeu dont on ne s'éloigne pas trop.
- Au signal du meneur la souris se sauve et cherche à échapper au chat qui la poursuit, en passant ou bon lui semble et cherchant à s'accrocher à un couple de souris.
- Pour échapper au chat et s'en libérer, la souris s'accroche à un couple de joueurs soit d'un côté, soit de l'autre, soit dans un sens, soit dans l'autre en mettant un bras dans une anse.
- Dans ce cas, le joueur opposé du nouveau couple (le troisième) devient souris. Il se décroche immédiatement de son partenaire, s'enfuit et va s'accrocher à un autre couple. Le 3e joueur de ce couple se décroche, se sauve, etc.
- Le chat poursuit la souris, ou les souris qui se relaient. S'il parvient à la toucher avant qu'elle ne soit accrochée, les rôles sont inversés sur le champ.

### Déroulement :

#### Ballon espion

- Le terrain rectangulaire est divisé en deux parties égales.
- Les joueurs sont divisés en deux équipes et chaque équipe désigne secrètement un espion.
- Pour remporter la partie, les joueurs tentent de toucher l'espion de l'équipe adverse en lançant le ballon et en visant en bas des épaules.
- Ne sachant pas qui est l'espion de l'équipe adverse, chaque fois qu'un joueur est touché, les adversaires lui demandent s'il était l'espion.
- Le ballon doit atteindre le joueur directement, sans faire de bond sur le sol et ne doit pas être attrapé pour que le joueur soit touché.

### Variante :

- Utiliser plusieurs ballons.
- Le joueur touché change d'équipe.
- Désigner plus d'un espion.