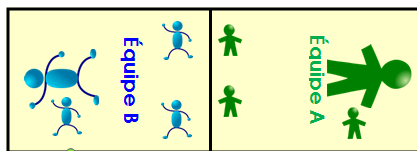


Ballon JEDI

Matériel :

Minimum 2 ballons

Lieu: Gymnase



But du jeu:

Éliminer le Jedi de l'équipe adverse en le touchant avec le ballon.

Fin de l'activité :

L'équipe gagnante est celle qui réussit à toucher le Jedi ou à toucher tous les joueurs de l'équipe adverse.

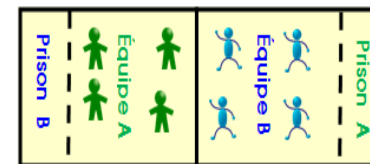
Source: <https://fr.scoutwiki.org>

Ballon aux prisonniers

Matériel :

Un ballon

Lieu: Gymnase



But du jeu:

Éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse en les touchant à l'aide d'un ballon rebondissant.

Fin de l'activité :

Lorsqu'une équipe a réussi à faire prisonnier tous les membres de l'équipe adverse.

Source: www.regles-jeux-plein-air.com

Ballon diamant

Matériel :

Un grand cône et une balle

Lieu: Gymnase



But du jeu:

S'emparer du diamant sans se faire toucher et ainsi marquer un point.

Fin de l'activité :

Le jeu se termine après le nombre de parties déterminé ou lorsque le temps de jeu est écoulé. L'équipe gagnante est celle qui a marqué le plus de points.

Source: <https://izeedor.fr/jeux-activites/pour-se-defouler/le-ballon-diamant/>

Ballon échec

Matériel :

Ballons en mousse

Lieu: Gymnase



But du jeu:

Éliminer le roi de l'équipe adverse pour remporter la manche.

Fin de l'activité :

Déterminer à l'avance le nombre de matchs ou le temps de jeu; Lorsque le roi d'une équipe est atteint, la partie est terminée et les adversaires marquent le point.

Source: <http://banquedejeux.formationsaveur.com/fiche/view/17>

Déroulement :

Ballon aux prisonniers

- Délimiter le terrain de jeu comme l'illustration
- Le terrain de jeu est donc divisé en deux camps, un par équipe. Chaque camp est lui-même divisé en deux parties, une zone libre de jeu et une zone qui est appelée la prison.
- L'objectif est de faire prisonnier tous les joueurs de l'équipe adverse. Un joueur est fait prisonnier lorsqu'un joueur de l'équipe adverse le touche avec le ballon et que le ballon retombe au sol.
- Le joueur touché rejoint donc la prison qui est située derrière le camp adverse. Il emporte alors le ballon avec lui dans la prison et peut tenter un tir sur l'équipe adverse. S'il touche un joueur, depuis la prison, et que le ballon retombe au sol, il est libéré.
- Quand un joueur est touché, mais que le ballon ne tombe pas au sol, le joueur n'est pas fait prisonnier. En effet, si un joueur touché ou un de ses coéquipiers maîtrise le ballon avant qu'il ne touche le sol, le joueur reste en jeu.
- Il est possible de toucher plusieurs joueurs avec le ballon. Dans ce cas tous les joueurs touchés sont faits prisonniers si le ballon n'est pas maîtrisé (donc qu'il touche le sol).
- Si le ballon touche un joueur après avoir rebondi sur le sol, le joueur n'est pas fait prisonnier et reste donc en jeu.

Variante :

Permettre aux prisonniers de se libérer lorsqu'il touche un ou plusieurs joueurs adverses. Si un joueur visé arrive à capter le ballon avant qu'il ne touche le sol, le lanceur est fait prisonnier.

Déroulement :

Ballon échec

- Diviser le gymnase en deux;
- Dans chacune des équipes, il y a un roi, une reine et un fou qui sont secrètement désignés. Les autres joueurs sont des pions :
- Les deux équipes s'opposent comme dans un match de ballon-chasseur en utilisant 3 à 6 ballons en mousse;
- Lorsqu'un pion est touché, il se range sur le côté et peut revenir au jeu si un joueur de son équipe attrape un ballon adverse;
- Le fou ne peut jamais être éliminé et ne peut jamais lancer de ballon;
- La reine si elle n'est pas éliminée, doit se sacrifier lorsque le roi est atteint.

Déroulement :

Ballon JEDI

- On divise le groupe en 2 équipes de force égale et on divise le terrain en 2. Chaque équipe désigne une personne qui sera le Jedi sans le dire à l'autre équipe et chaque équipe reçoit au minimum 1 ballon. À ce moment, le jeu peut commencer.
- On se lance les ballons et lorsqu'un joueur est touché il s'assoit où il a été touché. Le Jedi peut (doit) faire revivre les autres joueurs de son équipe en les glissant dans le fond de la zone de son équipe (la personne qui se fait glisser ne peut rien faire pour aider le Jedi). Par contre, si le ballon touche le Jedi de quelque manière que ce soit, il meurt automatiquement et l'équipe perd la manche. On peut, par la suite, recommencer avec d'autres Jedi.

Variante :

- Déterminer à l'avance un temps de jeu et changer de JEDI;
- Ajouter des ballons.

Déroulement :

Ballon diamant

- Diviser le groupe en deux équipes;
- Placer le cône et la balle (diamant) dans le territoire des policiers;
- Déterminer à l'avance le nombre de parties ou le temps de jeu;
- Les voleurs doivent sortir de leur territoire pour s'emparer du diamant et le ramener dans leur territoire sans se faire toucher, pour marquer le point;
- Si un policier sort de son territoire et ne touche à aucun voleur, il est éliminé;
- Si un voleur qui n'a pas le diamant est touché par un policier avant d'avoir atteint son territoire, il est éliminé;
- Si un policier touche au voleur qui possède le diamant avant qu'il n'atteigne son territoire, il marque un point et les équipes changent de rôles;
- Si un voleur qui possède le diamant atteint son territoire sans se faire toucher par un policier, il marque le point et les équipes changent de rôles.