

Ballon planète

Matériel :

24 Cerceaux (6 cerceaux par planètes)
4 ballons



Lieu: Gymnase

But du jeu:

Faire tomber les planètes des équipes adverses.

Fin de l'activité :

Lorsqu'une équipe a détruit les deux planètes, elle gagne la partie .

Source: <http://les-jeux-de-baloo.e-monsite.com/pages/jeux/5-6-ans/ballon-planete-actif.html>

Boula Boula

Matériel :

Aucun



Lieu: Gymnase ou extérieur
(surface gazonnée)

But du jeu:

Le Boula Boula doit toucher le plus de zombies en 10 secondes.

Fin de l'activité :

Selon l'intérêt des enfants.

Source: http://coeurdesvalleesenaction.com/wp-content/uploads/2013/09/10_Fiches-de-jeux-ext%C3%A9rieurs.pdf

Ballon quilles

Matériel :

1 quille par enfant et 2 ballons



Lieu: Gymnase

But du jeu:

Faire tomber toutes les quilles de l'équipe adverse.

Fin de l'activité :

L'équipe ayant fait tomber toutes les quilles de l'équipe adverse gagne.

Source: https://loisir-sport.centre-du-quebec.qc.ca/wp-content/uploads/2017/06/Livret-Jeux-Ballon-sportif_good.pdf

Chameau/Chamois

Matériel :

Une pièce de monnaie



Lieu: Gymnase ou extérieur

But du jeu:

Toucher le plus d'adversaires pour qu'ils joignent notre équipe.

Fin de l'activité :

À la fin du temps déterminé, l'équipe la plus nombreuse gagne.

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

Déroulement :

Boula Boula

- Les enfants sont couchés à plat ventre les yeux fermés.
- Un ami est choisi pour être le détective et se retire pour ne pas voir les autres.
- Pendant ce temps, l'animateur touche un ami pour être le Boula Boula.
- Le détective revient et réveille un ami à la fois qui se lève pour faire le zombi.
- Lorsque le Boula Boula est touché, il se lève et s'écrie «Boula Boula». Aussitôt tous les amis se lèvent et ils courent.
- Le Boula Boula a alors 10 secondes pour capturer le plus d'amis possible. Ensuite, choisir un nouveau détective et reprendre une nouvelle partie.

Déroulement :

Ballon planète

- Le groupe est divisé en deux équipes qui se placent de chaque côté du terrain.
- Chaque équipe construit deux planètes (6 cerceaux/planète) sur la ligne du fond de leur zone.
- Les élèves ont deux missions : protéger leurs planètes et essayer de détruire les planètes de l'équipe adverse.
- Avec les ballons, les participants doivent tenter de faire tomber les planètes de l'autre équipe. Si une planète tombe, l'équipe a 10 secondes pour tenter de la reconstruire. Les équipes peuvent choisir deux gardiens de planètes, mais ces derniers ne pourront pas lancer de ballons.

Variante :

- Permettre aux enfants de placer leur quille où ils le souhaitent sur le terrain.
- Si vous avez plus de douze enfants, vous remettez six quilles par équipe. Vous pouvez aussi décider que lorsque le ballon touche un enfant, il s'en va dans la zone des morts, mais sans sa quille.

Déroulement :

Chameau/Chamois

- Diviser le groupe en deux équipes, les chameaux et les chamois;
- Déterminer un temps de jeu;
- Les deux équipes sont placées sur des lignes parallèles au centre du gymnase (à environ 1 mètre de distance);
- Selon la pièce de monnaie, le meneur de jeu dit à haute voix, Chameau ou Chamois;
- Lorsque le meneur de jeu dit à haute voix, chameau, les chameaux poursuivent les chamois pour en toucher le plus grand nombre avant qu'ils n'atteignent leur ligne de protection. Et vice versa.
- Lorsqu'un participant se fait toucher, il change d'équipe.

Déroulement :

Ballon quilles

- Le jeu se déroule un peu comme le ballon chasseur, il y a deux équipes sur un terrain séparé en deux zones.
- Chaque enfant place sa quille au fond du terrain en ligne.
- L'éducateur donne deux ballons à chacune des équipes.
- Lorsque l'animateur donne le signal de départ, les enfants lancent les ballons dans la direction de l'équipe adverse afin de renverser leurs quilles.
- Lorsqu'une quille tombe, l'enfant, propriétaire de celle-ci, la prend dans ses mains, puis se dirige sur le côté, dans la zone des morts.

Variante :

- Ajouter plus de planètes.
- Mettre la règle du ballon chasseur (élimination des joueurs par le toucher).