

Jeu de l'horloge

Matériel :

Ballon

Lieu: Gymnase ou extérieur



But du jeu:

Réaliser le plus de passes durant le relais de l'équipe adverse.

Fin de l'activité :

L'équipe qui a réalisé le plus de passes durant le relais de l'équipe adverse remporte le jeu.

Source: <https://www.fiche-maternelle.com/jeu-de-l-horloge.jpg>

Hulk et les constructeurs

Matériel :

Plusieurs cônes, 2 sacs de sable

Lieu: Gymnase



But du jeu:

Détruire et construire le plus de maisons possible.

Fin de l'activité :

Selon une durée prédéterminée ou un nombre de points donné.

Source: http://coeurdesvalleesenaction.com/wp-content/uploads/2013/09/8_Fiches-de-jeux-en-gymnase.pdf

Le Shaman

Matériel :

2 filets de hockey, 5 à 6 ballons en mousse

Lieu: Gymnase



But du jeu:

Éliminer le Shaman ou tous les joueurs adverses.

Fin de l'activité :

Lorsqu'une équipe a éliminé le Shaman ou tous les joueurs de l'équipe adverse.

Source: Banque de jeux coopératifs pour les services de garde, CSDD

Joueur cible

Matériel :

Dossards, cônes pour délimiter le terrain, ballon mousse

Lieu: Gymnase



But du jeu:

Toucher le joueur cible adverse en pratiquant un jeu de passes, sans que son joueur cible se fasse toucher.

Fin de l'activité :

Lorsque le nombre de points fixé en début de partie a été atteint.

Source: <https://www.jeux-animations-sports.com/joueur-cible-jeu-de-passes/>

Déroulement :

Hulk et les constructeurs

- Dans un premier temps, on doit séparer les élèves en deux équipes : les Hulks et les constructeurs.
- Plusieurs cônes sont dispersés dans l'air de jeu. Au signal de l'animateur, les Hulk doivent tenter de faire tomber le plus de maisons (cônes) possible avec leur main. Les constructeurs, quant à eux, doivent tenter de reconstruire les maisons détruites en redressant simplement les cônes. Après environ une minute, le jeu s'arrête et on compte le nombre de maisons qui ont été détruites. L'équipe ayant le nombre le plus élevé remporte le point. Ensuite, on échange les rôles pour commencer une nouvelle partie.
- Après quelques parties, on ajoute deux sacs de sable, représentant des enfants, dans 2 maisons différentes. Les Hulk doivent maintenant être attentifs pour ne pas détruire les maisons dans lesquelles se trouvent des enfants puisque la partie s'arrête et les constructeurs remportent automatiquement le point.

Variante :

- Changer les Hulk par des dinosaures.
- Nommer une couleur de maison qu'ils ne devront pas détruire.

Déroulement :

Joueur cible

- Toutes les joueuses et tous les joueurs sont à l'intérieur du terrain. Chaque équipe désigne un joueur cible. Les joueurs cibles sont connus par tous.
- L'animateur envoie le ballon en l'air pour donner le signal de départ du jeu.
- À tous les deux points marqués, on changera de joueur cible.
- L'équipe marque un point, si elle touche le joueur cible adverse sans que le ballon ne rebondisse avant et sans que le joueur cible ne l'attrape de volée.
- Quand on a le ballon dans les mains, on ne peut plus bouger.
- Si le ballon sort, l'équipe qui n'est pas responsable de la sortie effectuera une remise de jeu.
- Lors d'une remise en jeu, on est obligé de faire une passe à un coéquipier présent sur le terrain.
- Quand un joueur a la balle dans les mains, les adversaires n'ont pas le droit de lui prendre des mains.
- Quand un point est marqué, le jeu ne s'arrête pas. L'équipe qui récupère la balle continue à jouer.
- Le joueur cible a le droit de se déplacer pour éviter de se faire toucher.
- Le joueur cible a le droit de participer au jeu pour toucher le joueur cible adverse.
- Si un joueur cible visé par l'équipe adverse sort du terrain, cette équipe marque point.

Déroulement :

Jeu de l'horloge

- Divisez les enfants en deux équipes : une équipe débute en personnifiant les passeurs et l'autre l'équipe, les coureurs.
- L'équipe des passeurs se place en cercle et celle des coureurs se met derrière une ligne de départ située à environ une dizaine de mètres du cercle formé par les passeurs.
- Au signal de départ, les passeurs se font des passes le plus rapidement possible en comptant chaque passe à voix haute.
- Pendant ce temps, les coureurs font un relais autour du cercle. C'est-à-dire qu'un premier coureur part et court autour du cercle puis revient taper dans la main d'un prochain joueur. Une fois que les coureurs ont terminé, on arrête les passes des passeurs et on inverse les rôles.

Déroulement :

Shaman

- Aux extrémités du gymnase, on place un filet de hockey dans le sens contraire, c'est la maison du Shaman;
- Former deux équipes qui détermineront leur Shaman;
- Le jeu consiste à éliminer l'équipe adverse à l'aide de ballons
- Chaque équipe ne doit pas dépasser la ligne du centre;
- Pour éliminer un adversaire, il faut le toucher avec le ballon ou qu'il l'échappe en vol. le joueur touché s'assoit à l'endroit où il a été éliminé;
- Le Shaman sort de sa maison et sans se faire toucher par un ballon, il doit toucher la tête des joueurs assis pour leur permettre de retourner au jeu;
- Si le Shaman est atteint par le ballon, l'équipe adverse gagne la partie;
- Une équipe peut gagner si elle élimine tous les joueurs de l'équipe adverse.