

# RÉPERTOIRE DE JEUX ACTIFS



## POUR LA COUR D'ÉCOLE

**Ce répertoire a été élaboré par :**

M. Donald Dessureault, conseiller Kino-Québec  
Direction de la santé publique  
Régie régionale de la santé et des services sociaux de Lanaudière

**en collaboration avec :**

M. Luc Marsolais, conseiller Kino-Québec  
Direction de la santé publique  
Régie régionale de la santé et des services sociaux de Lanaudière

M<sup>me</sup> Josée Charron  
Direction de la santé publique  
Régie régionale de la santé et des services sociaux de Lanaudière

**Graphisme du logo :** Kiwi copie

Toute reproduction partielle ou totale de ce document est autorisée à condition que la source soit mentionnée.

RÉPERTOIRE DE JEUX ACTIFS POUR LA COUR D'ÉCOLE  
MIEUX VIVRE DANS LA COUR D'ÉCOLE  
PROGRAMME D'ANIMATION ET D'AMÉNAGEMENT DE LA COUR D'ÉCOLE  
OCTOBRE 2001

Dépôt légal :  
ISBN : 2-89475-099-4  
Bibliothèque nationale du Canada  
Bibliothèque nationale du Québec  
Quatrième trimestre 2001



# TABLEAU DES ACTIVITÉS

ACTIVITÉ	GENRE	DURÉE	# PARTICIPANTS
<b>1<sup>er</sup> cycle</b>			
1.1 Le boomerang	Jeu de relais	15 min et plus	10 à 20
1.2 L'aventurier	Jeu de relais	30 min et plus	10 à 20
1.3 La traversée de la rivière	Jeu de relais	15 min et plus	10 à 20
1.4 Ballon milieu	Jeu de ballon	15 min et plus	15
1.5 Ballon poing	Jeu de ballon	15 min et plus	10 à 15
1.6 L'heure des quilles	Jeu de ballon	30 min et plus	10 à 20
1.7 Conquête du bastion	Jeu de poursuite	15 min et plus	10 à 20
1.8 Le voleur	Jeu de poursuite	15 min et plus	Maximum 9
1.9 Le sauvetage cosmique	Jeu coopératif	15 min et plus	10 à 20
1.10 Roméo et Juliette	Jeu coopératif	15 min et plus	10 à 20
<b>2<sup>e</sup> cycle</b>			
2.1 Le Relais-bâton	Jeu de relais	15 min et plus	10 à 20
2.2 Ballon chasseur	Jeu de ballon	15 min et plus	10 à 20
2.3 Ballon carré	Jeu de ballon	15 min et plus	4 à 20
2.4 Micro-soccer	Jeu de ballon	30 min et plus	6 à 18
2.5 Le pirate et les requins	Jeu de poursuite	15 min et plus	10 à 20
2.6 Le drapeau	Jeu de poursuite	15 min et plus	10 à 20
2.7 L'échange	Jeu de poursuite	15 min et plus	Minimum 5
2.8 La thèque	Jeu coopératif	30 min et plus	10 à 20
2.9 Chat, souris et fromage	Jeu coopératif	15 min et plus	10 à 20
2.10 Qui est l'agent ?	Jeu coopératif	15 min et plus	10 à 20
<b>3<sup>e</sup> cycle</b>			
3.1 La tour	Jeu de relais	30 min et plus	10 à 20
3.2 Le ballon coup de pied	Jeu de ballon	30 min et plus	10 à 20
3.3 Polyball	Jeu de ballon	15 min et plus	10 à 20
3.4 Ballon en l'air	Jeu de ballon	15 min et plus	6 à 12
3.5 Le jack pot	Jeu de ballon	30 min et plus	15 à 30
3.6 Micro-soccer	Jeu de ballon	15 min et plus	10
3.7 Jeu du Diamant	Jeu de poursuite	30 min et plus	14 à 28
3.8 Stratégo	Jeu de poursuite	30 min et plus	10 à 20
3.9 Le joueur cible	Jeu coopératif	15 min et plus	10 à 20
3.10 Le sac chasseur	Jeu coopératif	15 min et plus	10 à 20
<b>Libre : exploiter les équipements déjà en place</b>			
4.1 Basketball (21), module, mur vertical, balançoire, etc.			



# JEU DE RELAIS

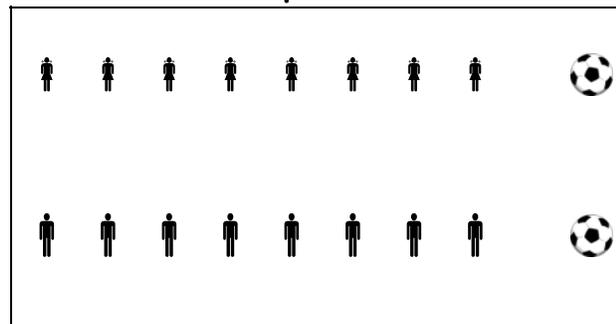
## 1.1 LE BOOMERANG

<b>CYCLE</b>	1 <sup>er</sup> cycle
<b>Catégorie</b>	Course à relais
<b>Groupe</b>	2 équipes égales (20)
<b>Durée du jeu</b>	15 minutes et plus
<b>Matériel requis</b>	Ballons (2)

### BUT DU JEU

Faire un tour complet :  
le premier joueur revenant à sa place  
de départ le plus rapidement possible,  
sans échapper le ballon.

### Disposition



### DÉROULEMENT

- Les équipes se placent en files indiennes.
- L'animateur remet au premier joueur de chaque équipe un ballon.
- Au signal de départ, le premier joueur remet la balle au second en la faisant passer par-dessus sa tête. Le deuxième joueur remet la balle au troisième en la faisant passer entre ses jambes et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur qui, lui, doit courir se placer en tête de file et recommencer.
- Le jeu se termine quand les premiers joueurs sont revenus à leur place de départ. On peut, pour varier, mettre en jeu plus de balles ou de ballons (2-3).

### VARIANTE

Faire circuler différents objets de grandeurs et de formes variées.

Jeu créé par : Voltage au primaire, Guide de l'accompagnateur, 2001.



# JEU DE RELAIS

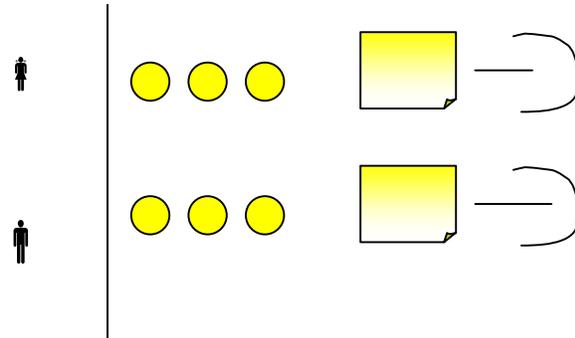
## 1.2 L'AVENTURIER

<b>CYCLE</b>	1 <sup>er</sup> cycle
<b>Catégorie</b>	Course à relais
<b>Groupe</b>	2 équipes égales (20)
<b>Durée du jeu</b>	30 minutes et plus
<b>Matériel requis</b>	Bancs (2), couverture, cerceaux, cordes à danser

### BUT DU JEU

Réussir l'épreuve en moins de temps possible.

### Disposition



### DÉROULEMENT

- Les équipes se placent en files indiennes derrière la ligne de départ.
- Au signal donné, le premier participant sautille dans les cerceaux, passe par-dessus le banc, puis sous la couverture, marche sur la ligne par terre, saute 20 fois à la corde à danser vers l'avant, revient à la ligne de départ en courant et passe le relais en tapant dans la main du deuxième participant. La première équipe à compléter le circuit remporte la victoire.

### VARIANTE

Utiliser différents objets.

Jeu créé par : École St-Rosaire de Nominnique,  
Commission scolaire Pierre Neveu, comité Voltage, 1999-2000.



# JEU DE RELAIS

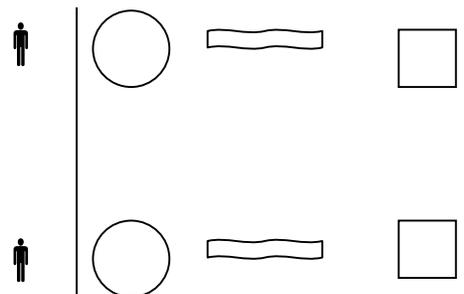
## 1.3 LA TRAVERSÉE DE LA RIVIÈRE

<b>CYCLE</b>	1 <sup>er</sup> cycle
<b>Catégorie</b>	Jeu de relais
<b>Groupe</b>	2 équipes égales (20)
<b>Durée du jeu</b>	15 minutes et plus
<b>Matériel requis</b>	3 grands morceaux de carton

### BUT DU JEU

Réussir à traverser la rivière sans tomber à l'eau.

### Disposition



### DÉROULEMENT

- Les joueurs sont sur une ligne de départ avec trois morceaux de carton de différentes formes et de grandeurs.
- Ils doivent rejoindre l'autre rive sans se mouiller les pieds.
- Pour cela ils utilisent les morceaux de carton, en guise de pierre, pour traverser la rivière.
- Ils posent donc un premier carton pour le premier pied, puis un deuxième pour le second pied, puis récupèrent la première pour avancer d'un pas, etc.
- Lorsqu'on tombe à l'eau, on est éliminé du jeu et on doit rejoindre la file.
- L'équipe gagnante est la première qui a traversé la rivière.

Jeu créé par : École Ste-Thérèse,  
Michel Leduc, Éducateur physique, 1999-2000.



# JEU DE BALLON

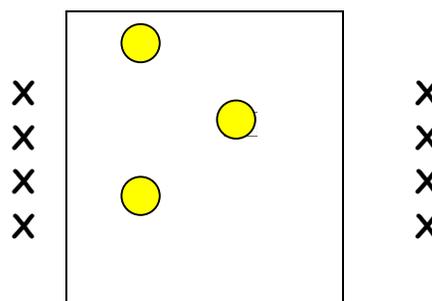
## 1.4 BALLON MILIEU

CYCLE	1 <sup>er</sup> cycle
Catégorie	Jeu de ballon
Groupe	15 joueurs
Durée du jeu	De 15 À 30 minutes
Matériel requis	Ballon (1)

### BUT DU JEU

Faire circuler le ballon et réussir à atteindre un chevreuil.

### Disposition



### DÉROULEMENT

- Un seul ballon.
- Les chasseurs lancent à tour de rôle et successivement d'un côté ou de l'autre.
- Les chasseurs doivent lancer au-dessous de la hauteur des hanches pour que le chevreuil soit mort.
- Le chevreuil ne peut pas frapper le ballon.
- Le chevreuil tué change de place avec le chasseur qui l'a tué.
- Dans chaque jeu, nommer le tiers des effectifs pour débiter la partie comme chevreuil.

X : LES CHASSEURS

□□ : LES CHEVREUILS

### VARIANTE

Utiliser plusieurs ballons.

Jeu créé par : École Cyrille Brassard, Notre-Dame de l'Assomption, André Paquette, 1999.



# JEU DE BALLON

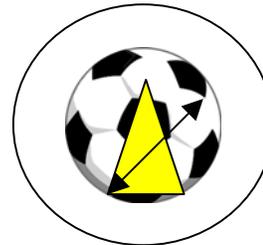
## 1.5 BALLON POING

<b>CYCLE</b>	1 <sup>er</sup> cycle
<b>Catégorie</b>	Jeu de ballon
<b>Groupe</b>	De 10 à 15 joueurs
<b>Durée du jeu</b>	15 minutes et plus
<b>Matériel requis</b>	Ballon (1)

### BUT DU JEU

Faire circuler le ballon en suivant les consignes.

### Disposition



### DÉROULEMENT

- Les joueurs forment un cercle en ayant les jambes écartées et les mains l'une dans l'autre.
- En frappant le ballon à l'aide de ses deux mains jointes, on tente de le faire sortir du cercle par l'entremise de l'ouverture qu'il y a entre les jambes des participants.
- Si le ballon sort, le joueur qui a réussi à le faire sortir mérite un point.

Note : Un joueur n'a pas le droit de faire sortir le ballon entre ses propres jambes.

### VARIANTE

Frapper le ballon de différentes façons : une main (droite, gauche).

Jeu créé par : École Ste-Thérèse,  
Michel Leduc, Éducateur physique, 1999-2000.



# JEU DE BALLON

## 1.6 L'HEURE DES QUILLES

<b>CYCLE</b>	1 <sup>er</sup> cycle	
<b>Catégorie</b>	Jeu de ballon	
<b>Groupe</b>	2 équipes égales (20)	
<b>Durée du jeu</b>	30 minutes et plus	
<b>Matériel requis</b>	Ballon (1), quilles ou cônes (10)	
<b>BUT DU JEU</b> Réussir à faire tomber toutes les quilles de l'équipe adverse.	<p style="text-align: center;"><b>Disposition</b></p>	

### DÉROULEMENT

- On place cinq quilles, au fond de chaque terrain, à égale distance les unes des autres.
- Les équipes se font face, séparées par une ligne médiane qu'ils ne peuvent traverser.
- L'animateur met le ballon en jeu en donnant le ballon à une des deux équipes pour commencer la partie.
- Les joueurs doivent faire tomber les quilles de l'équipe adverse ou éliminer leurs joueurs.
- Pour éliminer un joueur, celui-ci doit échapper le ballon lancé par un adversaire. Le ballon ne doit pas avoir touché le sol, ni les murs avant d'être échappé.
- Les joueurs éliminés vont s'asseoir à côté du jeu.
- Si un joueur fait tomber une des ses quilles par erreur, celle-ci reste couchée.
- Chaque fois qu'une équipe fait tomber une quille du territoire opposé, elle peut récupérer l'un de ces joueurs éliminés.

Note : On peut fabriquer ses quilles avec des bouteilles d'eau en plastique. On y met un peu d'eau ou de sable pour les lester.

Source : Voltage au primaire, Guide de l'accompagnateur, 2001.



# JEU DE POURSUITE

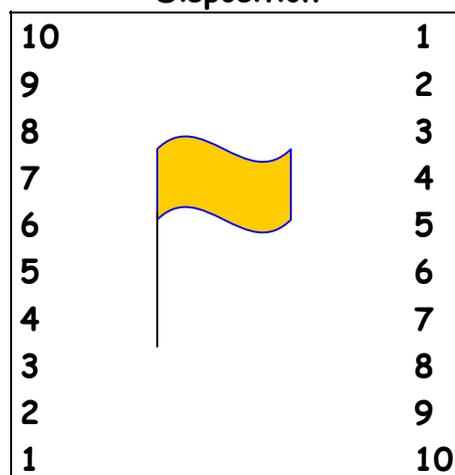
## 1.7 CONQUÊTE DU BASTION

<b>CYCLE</b>	1 <sup>er</sup> cycle
<b>Catégorie</b>	Jeu de bandeau
<b>Groupe</b>	2 équipes égales (20)
<b>Durée du jeu</b>	15 minutes et plus
<b>Matériel requis</b>	Foulard ou bouts de tissu, cône (1)

### BUT DU JEU

Faire amasser le plus de points à son équipe.

### Disposition



### DÉROULEMENT

- Deux équipes sont face à face et un foulard est placé au centre à égale distance des deux équipes, c'est le bastion.
- L'animateur numérote les joueurs de chaque équipe (par exemple, de 1 à 10 pour l'une, de 10 à 1 pour l'autre) de sorte que les numéros correspondants soient en diagonales.
- Les deux numéros du coin occupent donc la même place en diagonale.
- L'animateur appelle un numéro. Les joueurs correspondants se précipitent pour arriver au bastion (foulard). Le premier qui s'en empare et retourne à son camp fait un point.
- L'équipe qui a remporté le plus de points est déclarée championne.

Source : Voltage au primaire, Guide de l'accompagnateur, 2001.



# JEU DE POURSUITE

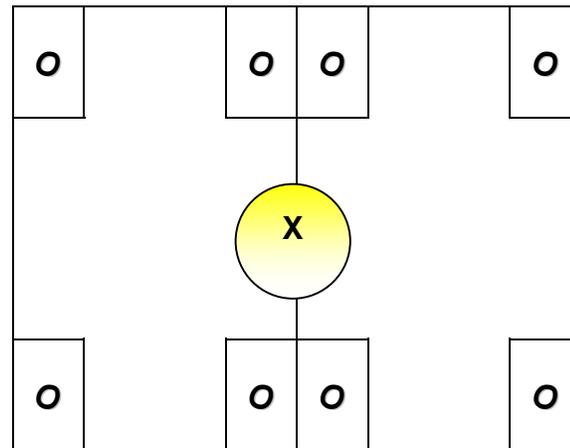
## 1.8 LE VOLEUR

CYCLE	1 <sup>er</sup> cycle
Catégorie	Jeu de poursuite
Groupe	Maximum de 9 joueurs
Durée du jeu	15 minutes et plus
Matériel requis	aucun

### BUT DU JEU

Réussir à sauvegarder une place.

### Disposition



### DÉROULEMENT

- Un élève par carreau
- « X » crie au jeu, tous les « O » doivent changer de carreau.
- « X » doit tenter de prendre un carreau avant un « O ».
- Le joueur « O » qui n'a plus de carreau devient le « X ».

Jeu créé par : École Ste-Thérèse,  
Michel Leduc, Éducateur physique, 1999-2000.



# JEU COOPÉRATIF

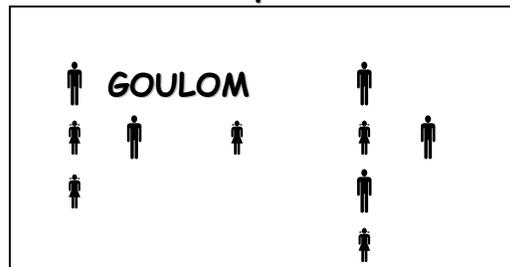
## 1.9 LE SAUVETAGE COSMIQUE

CYCLE	1 <sup>er</sup> cycle
Catégorie	Jeu de poursuite
Groupe	10 minimum
Durée du jeu	15 minutes et plus
Matériel requis	Frisbee (1)

### BUT DU JEU

Rester des microns.

### Disposition



### DÉROULEMENT

- Désignez une personne parmi les participants pour jouer le rôle du guérisseur « GOULOM ». Les autres personnes sont des microns, c'est-à-dire des personnes atteintes d'une maladie intergalactique.
- La maladie est que les microns font toutes sortes de bruits et de gestes pour se sauver de « GOULOM ».
- Le frisbee cosmique a le pouvoir de guérir cette maladie si « GOULOM » ou un autre guérisseur le tient entre ses mains et l'active par sa chaleur humaine.
- « GOULOM », le frisbee en main, poursuit les microns.
- Lorsque « GOULOM » touche un micron avec le frisbee cosmique, il le guérit. Ce dernier devient guérisseur lui aussi et aide « GOULOM ».
- Les guérisseurs peuvent se passer le frisbee, se lancer le frisbee, mais les microns peuvent l'intercepter ; ils laisseront alors le frisbee au sol pour nuire aux guérisseurs qui viendront le récupérer.
- Le jeu se termine lorsque tous les microns sont guéris.

### VARIANTE

Utiliser la thématique de l'hygiène dentaire ; par exemple, remplacer Goulom par une brosse à dents et les microns par des caries, le frisbee pourrait être le dentifrice.

Source : Je coopère, je m'amuse. Chenelière, McGraw, 1999, 115 pages.



# JEU COOPÉRATIF

1.10 ROMÉO ET JULIETTE	
CYCLE	1 <sup>er</sup> cycle
Catégorie	Jeu coopératif
Groupe	Un groupe de 10 à 15 joueurs
Durée du jeu	15 minutes et plus
Matériel requis	Instruments bruyants (2), sifflets
<b>BUT DU JEU</b>	<b>Disposition</b>
Empêcher Roméo de rejoindre Juliette.	

## DÉROULEMENT

- On bande les yeux de deux enfants qui seront Roméo et Juliette. Un instrument identifie Roméo et un autre Juliette. Les deux enfants sont placés loin l'un de l'autre et ils tentent de se trouver.
- Pendant cette recherche, les autres enfants doivent faire du tapage (frapper des mains, chanter, etc.) pour brouiller la piste de Roméo et Juliette.
- Une fois que Roméo et Juliette se sont retrouvés, changer les deux personnages.

Source : L'Association Montréalaise pour le développement des tout-petits.



# JEU DE RELAIS

## 2.1 LE RELAIS-BÂTON

<b>CYCLE</b>	2 <sup>e</sup> cycle
<b>Catégorie</b>	Course à relais
<b>Groupe</b>	2 équipes égales (20)
<b>Durée du jeu</b>	15 minutes par relais
<b>Matériel requis</b>	Ballons (2), bâtons (4), cône ou chaise (1)

### BUT DU JEU

Terminer le parcours le premier.

### Disposition



### DÉROULEMENT

- Chaque équipe place une chaise devant elle à une distance d'environ douze pieds.
- Dans chacune des équipes, les joueurs sont placés deux par deux. Ils se partagent deux bâtons et un ballon.
- Chaque équipe doit contourner la chaise en tenant fermement le ballon entre les deux bâtons. Si le ballon tombe, récupérer à l'aide des bâtons seulement et continuer le parcours.

### VARIANTES

- Modifier la longueur et la trajectoire du parcours.
- Changer le ballon par différents objets.

Source : Répertoire de jeu actifs, 1996.



# JEU DE BALLON

## 2.2 LE BALLON CHASSEUR

CYCLE	2 <sup>e</sup> cycle
Catégorie	Jeu de ballon
Groupe	2 équipes égales (20)
Durée du jeu	15 minutes et plus
Matériel requis	Ballon (1)

**BUT DU JEU**

Réussir à rester en vie le plus longtemps possible.

**Disposition**

Morts	y		x		Morts
	y y		x x		
	y		x		

### DÉROULEMENT

- Deux équipes égales en nombre et en force.
- Au début de la partie, chaque équipe se choisit un joueur pour aller guetter à la ligne des morts. Ce joueur revient en jeu aussitôt qu'il y a un mort.
- Pour gagner, une équipe doit réussir à tuer tous les joueurs adverses.
- On peut aussi jouer une variante où il n'y a jamais de gagnant : en effet, dès qu'il y a cinq morts, le premier retourne en jeu (je préfère cette variante).
- Le joueur en possession du ballon peut s'avancer jusqu'à la première ligne pour le lancer sur l'adversaire. Si l'adversaire échappe le ballon, il est mort et doit aller à la ligne des morts mais il n'apporte pas le ballon avec lui.
- Si le ballon touche le sol avant de toucher à l'adversaire, celui-ci n'est pas mort, même s'il échappe le ballon.
- Les joueurs ne peuvent pas sortir du carreau pour aller chercher le ballon ; il appartient alors aux morts ou au guetteur (communément appelé « la vache »). Les morts (ou « la vache ») peuvent tuer eux aussi.
- Si un joueur mort tue un adversaire, il est automatiquement racheté et s'en retourne avec son équipe dans le jeu.
- Si un joueur lance le ballon dans la figure d'un adversaire, c'est celui qui a lancé qui est mort.
- Lorsqu'un joueur qui est à la ligne des morts a le ballon, l'équipe adverse peut reculer jusqu'à la troisième ligne centrale.

Jeu créé par : École Cyrille-Brassard et Notre-Dame de l'Assomption, André Paquette, Éducateur physique, 1999-2000.



# JEU DE BALLON

2.3 BALLON CARRÉ																
CYCLE	2 <sup>e</sup> cycle															
Catégorie	Jeu de ballon															
Groupe	Minimum de 4, maximum de 20															
Durée du jeu	15 et plus															
Matériel requis	Ballon (1)															
BUT DU JEU Rester le plus longtemps dans sa zone.	Disposition															
	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">Terrain 1</td> <td colspan="2">Terrain 2</td> </tr> <tr> <td>X zone</td> <td>X zone</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>X zone</td> <td>X zone</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td colspan="2">X</td> </tr> </table>	Terrain 1		Terrain 2		X zone	X zone			X zone	X zone					X
Terrain 1		Terrain 2														
X zone	X zone															
X zone	X zone															
		X														

## DÉROULEMENT

- Un joueur par quart de terrain.
- Les remplaçants se placent à l'extérieur du jeu, tous ensemble ou séparément à l'extérieur de chaque quart de terrain.
- S'ils se placent tous ensemble, ils peuvent, quand vient leur tour, remplacer un joueur dans n'importe quel quart de terrain.
- S'ils sont placés à l'extérieur de chaque quart de terrain, ils remplacent seulement sur ce quart de terrain.
- Au début du jeu, le joueur ayant le ballon doit le faire bondir devant lui et ensuite le frapper (à une ou deux mains) vers le haut et vers un des trois autres carrés ; les joueurs de l'autre carré doivent le laisser bondir dans leur carré puis le refrapper vers un autre carré.
- Si un joueur manque son coup, il est remplacé et le nouveau joueur repart le jeu.

Note : Un joueur peut attraper le ballon au lieu de le frapper après un bond ; il le fera bondir ensuite devant lui pour le frapper.

Note : Un joueur manque son coup quand :

- a) il laisse le ballon faire deux bonds dans son carré ;
- b) il laisse le ballon faire un bond dans son carré puis sortir ;
- c) il frappe le ballon au-delà des autres carrés.

Jeu créé par : École Cyrille-Brassard et Notre-Dame de l'Assomption, André Paquette, Éducateur physique, 1999-2000.



# JEU DE BALLON

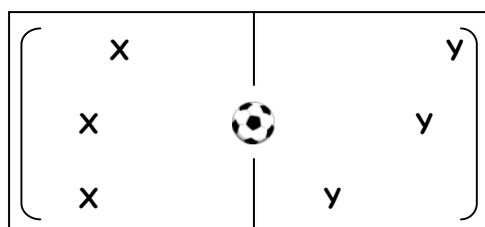
## 2.4 MICRO-SOCCER

<b>CYCLE</b>	2 <sup>e</sup> cycle
<b>Catégorie</b>	Jeu de ballon
<b>Groupe</b>	2 équipes égales (18)
<b>Durée du jeu</b>	30 minutes et plus
<b>Matériel requis</b>	Ballon de soccer (1), un dossard par joueur, but de hockey cosom (2)

### BUT DU JEU

Envoyer le ballon dans le but adverse en faisant trois passes à ses coéquipiers.

### Disposition



### DÉROULEMENT

- Trois contre trois.
- Aucun joueur (sauf le gardien de but) ne peut toucher le ballon avec ses mains ou ses bras (de l'épaule au bout des doigts).
- S'il y a faute, le ballon va automatiquement à l'autre équipe à l'endroit où la faute a été commise. L'équipe fautive doit se reculer d'au moins deux mètres de la ligne du ballon et attendre que le joueur qui repart le jeu fasse une passe à un coéquipier pour pouvoir bouger.
- Si le ballon sort de la surface de jeu, le joueur adverse va chercher le ballon et doit faire une passe avec ses deux mains au-dessus de la tête.
- Après un but, le ballon appartient à l'équipe adverse et celle-ci doit faire une passe avec ses mains.
- On ne peut bousculer l'adversaire, le joueur fautif risque d'être suspendu du jeu.

### VARIANTE

Chronométrer le temps sur le terrain de chaque trio (trois minutes de jeu ou après chaque point, le trio suivant embarque sur le jeu).

Jeu créé par : École Cyrille-Brassard et Notre-Dame de l'Assomption, André Paquette, Éducateur physique, 1999-2000.



# JEU DE POURSUITE

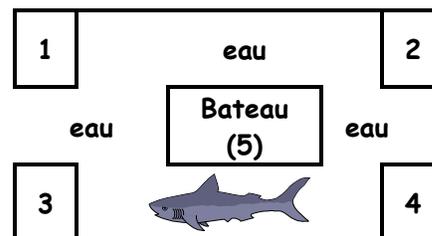
## 2.5 LE PIRATE ET LES REQUINS

<b>CYCLE</b>	3 <sup>e</sup> cycle
<b>Catégorie</b>	Jeu de poursuite
<b>Groupe</b>	Un groupe (20)
<b>Durée du jeu</b>	15 minutes et plus
<b>Matériel requis</b>	Dossard (1)

### BUT DU JEU

Délivrer un matelot sur le bateau pirate.

### Disposition



### DÉROULEMENT

- Le pirate et les requins courent après les matelots.
- Les matelots, pour se sauver des requins peuvent aller sur les bateaux-matelots (les buts de coin n° 1, 2, 3 et 4). Les requins ne peuvent les toucher ailleurs que dans l'eau ; donc sur les bateaux-matelots ils sont en sécurité.
- Par contre, le pirate peut les attraper et les faire prisonniers lorsqu'ils sont sur les bateaux-matelots, mais il ne peut les toucher dans l'eau.
- Donc, chacun a sa zone où il peut toucher le pirate sur les bateaux ou les requins dans l'eau.
- Les joueurs touchés sont ancrés sur le bateau du centre (n° 5) qu'on appelle bateau-pirate.
- Pour délivrer un matelot sur le bateau-pirate, les matelots vivants peuvent, sans mettre le pied sur le bateau-pirate, tendre la main et ancrer un matelot prisonnier jusqu'à un des quatre bateaux-matelots ; ils ne doivent surtout pas lui lâcher la main tant qu'ils ne sont pas rendus sur le bateau-matelot. S'ils le lâchent avant d'arriver, le matelot prisonnier doit retourner au bateau-pirate.
- Lorsqu'un pirate ou un requin touche un matelot et qu'il le laisse là, sans l'ancrer au bateau-pirate, le matelot peut être déclaré libre s'il s'arrête, compte jusqu'à dix bateaux et qu'aucun pirate ou requin ne l'a amené entre-temps jusqu'au bateau-pirate.

Jeu créé par : École Ste-Thérèse, Michel Leclerc, Éducateur physique, 1999-2000.



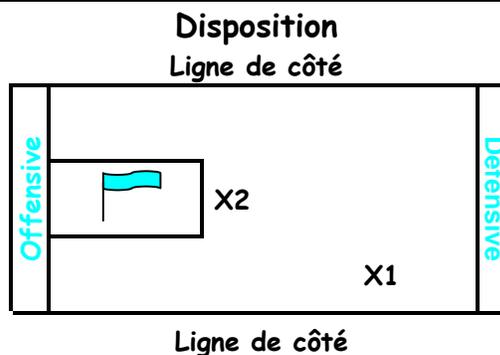
# JEU DE POURSUITE

## 2.6 LE DRAPEAU

CYCLE	2 <sup>e</sup> cycle
Catégorie	Jeu de poursuite
Groupe	2 équipes égales (20)
Durée du jeu	30 minutes
Matériel requis	Drapeau (1) ou bâton (1), dossards

### BUT DU JEU

L'équipe offensive doit s'emparer du drapeau et réussir à franchir la ligne de fond sans se faire toucher.



### DÉROULEMENT

#### Joueurs offensifs : 2 options

- Voler le drapeau dans la zone.
- Passer la ligne de fond sans se faire toucher.

#### Joueurs défensifs

- Toucher les joueurs offensifs lorsqu'ils s'approchent trop près de la zone du drapeau.
- Toucher le joueur offensif qui vole le drapeau (foulard).
- Lorsqu'un joueur défensif perd contact avec la ligne de fond, il doit obligatoirement partir à la poursuite d'un joueur offensif.
- Un joueur défensif peut éliminer un joueur à la fois.
- Lorsqu'un joueur défensif poursuit un joueur offensif, les autres joueurs offensifs doivent attendre que le joueur défensif soit de retour à sa ligne avant de traverser la ligne centrale pour attaquer de nouveau.
- Tout joueur qui franchit la ligne de côté est éliminé.

Jeu créé par : École du Méandre, Saint-Romuald, Jacques Corriveau, 1999.



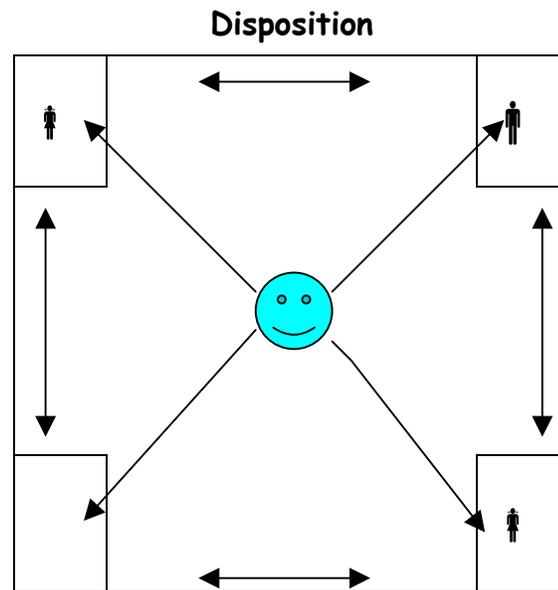
# JEU DE POURSUITE

## 2.7 L'ÉCHANGE

CYCLE	2 <sup>e</sup> cycle
Catégorie	Jeu de poursuite
Groupe	5 joueurs minimums
Durée du jeu	15 minutes et plus
Matériel requis	Aucun

### BUT DU JEU

Sauvegarder sa place en communiquant avec les autres.



### DÉROULEMENT

- Au moyen d'une comptine, on choisit le joueur qui prend place au centre, alors que les quatre joueurs occupent les coins du carré.
- Ces derniers commencent à faire des signes, à se provoquer les uns les autres en vue de changer de place. Pendant qu'ils le font, le joueur du centre tente d'occuper l'un des quatre coins vacants. S'il réussit, le joueur qui a perdu son coin doit aller se placer au centre du carré, et le jeu recommence.

### VARIANTE

Les participants peuvent communiquer entre eux au moyen de paroles ou de signes seulement.

Source : Jeux populaires traditionnels pour les enfants d'aujourd'hui, Jacqueline Thériault, Denise Garon, OMEP, 1992.



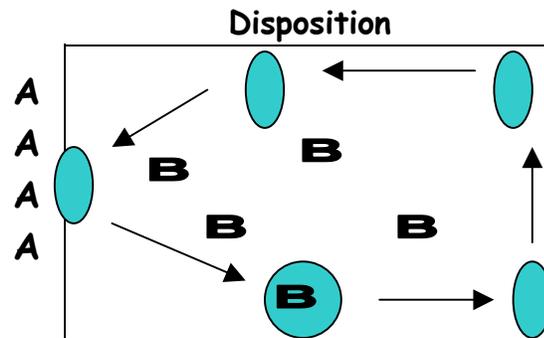
# JEU COOPÉRATIF

## 2.8 LA THÈQUE

CYCLE	2 <sup>e</sup> cycle
Catégorie	Jeu coopératif
Groupe	2 équipes égales (20)
Durée du jeu	30 minutes
Matériel requis	Balle de tennis (1), cerceaux (5)

### BUT DU JEU

Réussir à récupérer la balle le plus vite possible.



### DÉROULEMENT

- Une équipe (A) va lancer et courir, l'autre (B) va essayer de récupérer le plus vite possible la balle pour la ramener au capitaine qui n'a pas le droit de sortir de son cerceau. Chaque joueur de l'équipe (A) lance la balle l'un après l'autre et se met à courir de cerceau en cerceau pour revenir dans son camp.
- Il peut s'arrêter dans un cerceau et attendre que la balle soit relancée par un coéquipier pour se mettre à courir.
- Il ne doit pas y avoir plus de deux joueurs dans un cerceau, sinon ils ont perdu.
- Si la balle est attrapée du premier coup par un adversaire, celui qui a lancé est éliminé. Ses coéquipiers qui courent entre les cerceaux restent en jeu, mais doivent retourner à l'emplacement d'où ils étaient partis.
- Quand le capitaine récupère la balle, on crie stop. Tous ceux qui ont fait un tour complet donnent un point à leur équipe et ont le droit de passer une seconde fois. On ne doit pas lancer la balle.

Source : Jean-François Dupal, animateur.



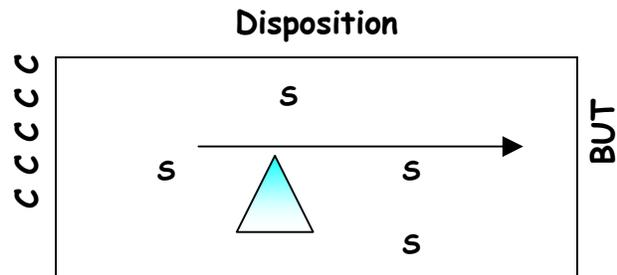
# JEU COOPÉRATIF

## 2.9 CHAT, SOURIS ET FROMAGE

CYCLE	2 <sup>e</sup> cycle
Catégorie	Jeu coopératif
Groupe	2 équipes égales (20)
Durée du jeu	15 minutes et plus
Matériel requis	Balle (1), cône (1)

### BUT DU JEU

Les souris doivent capturer le fromage (la balle) sans se faire toucher par les chats.



### DÉROULEMENT

- Deux équipes égales en nombre. L'équipe défensive « Les chats » et l'équipe offensive « Les souris ».
- Les souris doivent voler la balle (fromage) et l'amener dans leur but sans se faire toucher pour gagner.
- Les chats doivent tenter de toucher les joueurs offensifs (souris) lorsqu'ils s'approchent trop du drapeau.
- Lorsqu'un chat pose un pied dans le jeu, il doit obligatoirement partir à la poursuite d'une souris, sinon il est mort.
- Un chat ne peut tuer qu'une souris à la fois.
- Si le chat ne réussit pas à tuer une souris après l'avoir pourchassée, c'est lui qui est mort.
- Les joueurs morts se placent sur les lignes de côté (d'un côté les chats et de l'autre les souris) ; on ne garde jamais plus de cinq morts, donc au sixième d'une équipe, le premier retourne à son but et recommence à jouer.
- Si une souris sort du jeu par le côté, elle est morte automatiquement, contrairement au chat.
- Lorsqu'un joueur est mort, les souris doivent retourner dans leur but et attendre que ce joueur aille se placer avec les morts avant de pouvoir attaquer de nouveau.
- Au jeu de la balle volée, le joueur en possession de la balle peut la passer à un coéquipier pour qu'il franchisse la ligne de but, à la condition qu'elle ne soit pas échappée.

Jeu créé par : Voltage au primaire, Guide de l'accompagnateur, 2001.





# JEU DE RELAIS

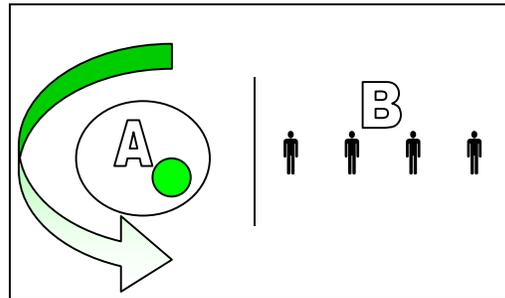
## 3.1 LA TOUR

<b>CYCLE</b>	3 <sup>e</sup> cycle
<b>Catégorie</b>	Jeu de relais
<b>Groupe</b>	2 équipes égales (20)
<b>Durée du jeu</b>	30 minutes et plus
<b>Matériel requis</b>	Ballon (1), sac de sable (1)

### BUT DU JEU

Faire le plus de passes de ballon au moment où l'équipe est en cercle.

### Disposition



### DÉROULEMENT

- L'équipe « A » prend le ballon et forme un cercle.
- Les joueurs de l'équipe « B » se mettent en rang à proximité du point de départ. Le premier joueur de la file prend un sac de sable.
- À tour de rôle, à partir du point de départ, chaque joueur de l'équipe « B » fait le tour complet de l'équipe « A » en portant un sac de sable sur son épaule. Si le sac tombe, il doit le ramasser, le remettre en place et poursuivre le trajet. Pendant ce temps, les joueurs de l'équipe « A » se lancent le ballon entre eux en comptant chaque passe.
- Lorsque le dernier participant de l'équipe « B » a fait le tour complet du cercle, les deux équipes inversent les rôles et recommencent le jeu.

### VARIANTES

- Transporter le sac de sable de différentes façons : sur la tête, un sur chaque épaule, etc.
- Faire circuler le ballon avec un rebond.

Source : Répertoire de jeux actifs, 1996.



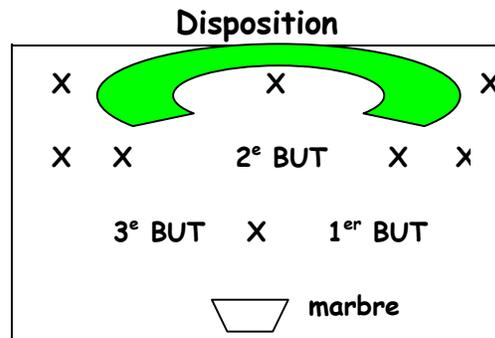
# JEU DE BALLON

## 3.2 LE BALLON COUP DE PIED

<b>CYCLE</b>	<b>3<sup>e</sup> cycle</b>
<b>Catégorie</b>	<b>Jeu de ballon</b>
<b>Groupe</b>	<b>2 équipes égales (20)</b>
<b>Durée du jeu</b>	<b>3 manches de 15 minutes</b>
<b>Matériel requis</b>	<b>Buts (3), ballon (1), jelinek</b>

### BUT DU JEU

L'équipe au bâton tente de compter des points.



### DÉROULEMENT

- Deux équipes égales en nombre et en force.
- Se joue avec des buts comme au baseball.
- L'équipe au bâton tente de compter des points tandis que l'autre est au champ et essaie de retirer les joueurs pour qu'il y ait le moins de points possibles.
- Le lanceur lance le ballon en le faisant rouler vers le marbre (pas de petits bonds).
- On ne compte ni les prises, ni les balles, ni les morts.
- Tous les joueurs d'une équipe doivent frapper avant de changer les équipes de place.
- On doit frapper le ballon avec ses pieds.
- On peut retirer un joueur :
  - sur une chandelle ;
  - au but où il se rend ;
  - en lui touchant avec le ballon (sans échapper le ballon) ;
  - à la plaque du lanceur (tous les coureurs qui ne sont pas sur leur but sont morts) ;
  - si deux coureurs sont sur le même but et que le but précédent est occupé, le joueur ayant refusé de courir est mort.
- Si une chandelle est captée, les coureurs doivent retraiter à leur but (ils n'ont pas le droit d'avancer).
- Si un joueur frappe une chandelle hors-ligne et que celle-ci est attrapée, il est mort.

Jeu créé par : Claude Picard, Éducateur physique,  
École Saint-Charles, mai 2000.



# JEU DE BALLON

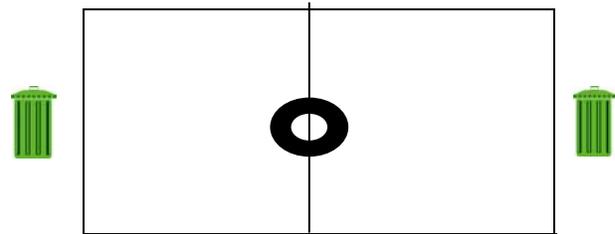
## 3.3 POLYBALL

<b>CYCLE</b>	<b>3<sup>e</sup> cycle</b>
<b>Catégorie</b>	<b>Jeu de ballon</b>
<b>Groupe</b>	<b>2 équipes égales (20)</b>
<b>Durée du jeu</b>	<b>15 à 30 minutes</b>
<b>Matériel requis</b>	<b>Ballon (1), paniers (2) ou poubelles (2)</b>

### BUT DU JEU

Réussir à faire attraper le ballon au gardien.

### Disposition



### DÉROULEMENT

- Deux équipes égales en nombre et en force.
- Il est défendu de courir et de marcher avec le ballon, on doit se faire obligatoirement des passes.
- Aucun contact physique n'est permis.
- Ne pas enlever le ballon à l'autre équipe.
- S'il y a deux personnes en même temps sur le ballon, faire un saut entre deux.
- Surveiller la zone des buts.
- Se placer sur le jeu en position défensive - offensive.
- Le gardien compte les passes.
- Le gardien patrouille derrière la ligne de fond à deux pas de géant maximum avec son panier.
- Le gardien doit attraper le ballon directement après un lancer (sans bond) avec son panier pour que l'équipe marque un point.
- Tout joueur ne peut garder le ballon plus de trois secondes avant de faire une passe.
- On doit faire un minimum de trois passes.
- S'il y avait obstruction contre le gardien de but, on recommence (l'équipe non fautive) avec trois passes.

Jeu créé par : École Ste-Thérèse, Michel Leclerc, Éducateur physique, 1999-2000.



# JEU DE BALLON

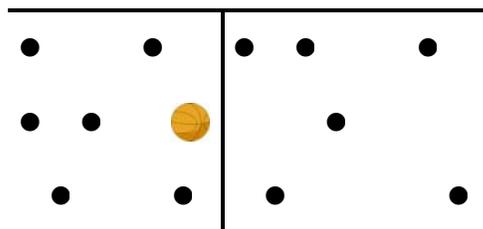
## 3.4 BALLON EN L'AIR

CYCLE	3 <sup>e</sup> cycle
Catégorie	Jeu de ballon
Groupe	2 équipes égales (12)
Durée du jeu	15 minutes et plus
Matériel requis	Ballon < kin-ball > (1), filet (1)

### BUT DU JEU

Maintenir le ballon dans les airs en faisant trois touches et le transmettre à l'équipe adverse.

### Disposition



### DÉROULEMENT

- Les participants essaient de garder continuellement le ballon dans les airs en le frappant des mains, de la tête ou des pieds (trois passes obligatoires )
- Après les trois touches, le ballon doit traverser la ligne médiane et c'est autour de l'autre équipe à s'exécuter.
- Lorsque le ballon touche le sol, c'est un point pour l'équipe adverse.

Jeu créé par : Voltage au primaire, Guide de l'accompagnateur, 2001.



# JEU DE BALLON

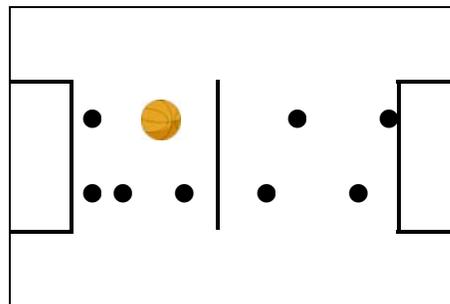
## 3.5 LE JACK POT

CYCLE	3 <sup>e</sup> cycle
Catégorie	Jeu de ballon
Groupe	2 équipes égales (20)
Durée du jeu	30 minutes et plus
Matériel requis	Ballon (1), des étiquettes chiffrées en double, 50, 100, 500, 1 000 points

### BUT DU JEU

Accumuler le plus de points possibles en jouant de stratégie.

### Disposition



### DÉROULEMENT

- Le groupe se divise en équipes égales. L'animateur distribue à chacun des joueurs des étiquettes de points qu'il colle dans leur dos.
- Chaque équipe doit se désigner une vache qui va se placer derrière l'équipe adverse.
- Le ballon est mis en jeu.
- Les joueurs doivent lancer le ballon sur leurs adversaires afin de faire le plus de points possibles.
- Si le joueur n'attrape pas le ballon, il doit aller à la vache, derrière l'équipe adverse.
- Si la vache atteint un joueur, elle revient au jeu et le joueur touché s'en va à la vache.
- À la fin de la partie, on additionne les points des joueurs à la vache. L'équipe qui a envoyé à la vache le plus grand nombre de points gagne la partie.

Jeu créé par : Voltage au primaire, Guide de l'accompagnateur, 2001.



# JEU DE BALLON

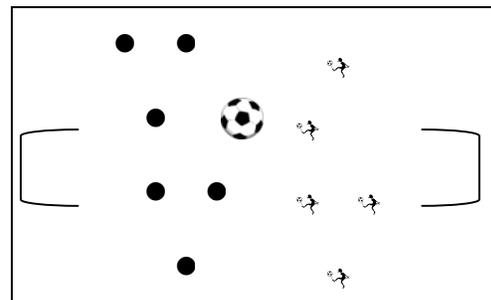
## 3.6 MICRO-SOCCER

<b>CYCLE</b>	<b>3<sup>e</sup> cycle</b>
<b>Catégorie</b>	<b>Jeu de ballon</b>
<b>Groupe</b>	<b>10 joueurs</b>
<b>Durée du jeu</b>	<b>15 minutes et plus</b>
<b>Matériel requis</b>	<b>Ballon de soccer (1), filet de hockey cosom (2), dossards</b>

### BUT DU JEU

Réussir à exécuter trois passes avant de compter.

### Disposition



### DÉROULEMENT

- Cinq contre cinq.
- Pas de gardien de but.
- Trois passes obligatoires avant de tirer au but.

Jeu créé par : Voltage au primaire, Guide de l'accompagnateur, 2001.



# JEU DE POURSUITE

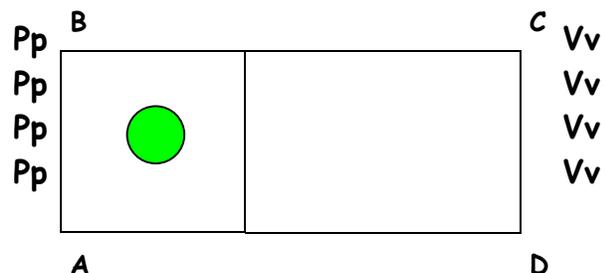
## 3.7 JEU DU DIAMANT

CYCLE	2 <sup>e</sup> cycle
Catégorie	Jeu de ballon
Groupe	2 équipes de 14 joueurs
Durée du jeu	30 minutes
Matériel requis	Ballon (1), anneau de deck hockey (1)

### BUT DU JEU

L'équipe qui attaque doit réussir à s'échapper avec le ballon en le transportant (comme au football) dans sa zone.

### Disposition



### DÉROULEMENT

- Les « voleurs » s'avancent pour aller chercher le ballon (le diamant) et si un joueur touche au ballon, il doit partir avec ce dernier et l'amener sans se faire toucher par un « policier » jusqu'à sa ligne de fond. Le « voleur » a le droit de faire une seule passe.
- Si le « voleur » se fait toucher, il est éliminé et va sur le côté.
- Si le « policier » quitte sa ligne et met les deux pieds dans le quadrilatère, il doit toucher un voleur, sinon il est éliminé.
- Si tous les « voleurs » sont éliminés ou se font toucher lorsqu'ils ont le ballon en main, la partie est gagnée par les « policiers ». Alors, on inverse les rôles et l'on recommence avec une mise au jeu.
- Si les « voleurs » réussissent à se sauver avec le ballon et traversent leur ligne de but sans se faire toucher, ils gagnent la partie. On inverse alors les rôles.
- Les « voleurs » et les « policiers » éliminés agissent comme juges de touche sur le côté.

Note : On peut inventer les variantes que l'on veut : varier le nombre de diamants, la distance par rapport au « policiers », etc. On peut arrêter le jeu après cinq minutes. Autrement dit, si les « voleurs » ne réussissent pas à voler le diamant en cinq minutes, les « policiers » gagnent et l'on inverse les rôles.

Source : Mieux vivre ensemble dans la cour d'école, 1999.



# JEU DE POURSUITE

## 3.8 STRATÉGO

<b>CYCLE</b>	3 <sup>e</sup> cycle
<b>Catégorie</b>	Jeu de poursuite
<b>Groupe</b>	2 équipes égales (20)
<b>Durée du jeu</b>	30 minutes
<b>Matériel requis</b>	Sifflet (1), foulards de 2 couleurs différentes, carton avec des chiffres.

### BUT DU JEU

Obtenir le plus de points pour son équipe.

### Disposition

Les joueurs sont dispersés dans toute l'aire de jeu.



### DÉROULEMENT

- Il y a deux équipes, les rouges et les bleus. Tous les joueurs ont un foulard pris dans la ceinture (petite queue) et un numéro (carte) que l'animateur leur a remis.
- Les joueurs cachent leur carte.
- Au signal de l'animateur, les membres des équipes tentent de toucher un joueur de l'équipe adverse.
- Quand un joueur en touche un autre, ils se montrent leur carte. Celui qui a la plus grosse carte gagne celle de l'autre joueur. La carte avec l'étoile gagne contre toutes les cartes.
- Si deux joueurs ont la même carte, ils font un combat de coq : à cloche-pied, les mains dans le dos, ils essaient de déséquilibrer l'autre. Le premier à mettre le pied à terre perd et remet sa carte au gagnant.
- Le jeu se termine au coup de sifflet de l'animateur.

Jeu créé par : Voltage au primaire, Guide de l'accompagnateur, 2001.



# JEU COOPÉRATIF

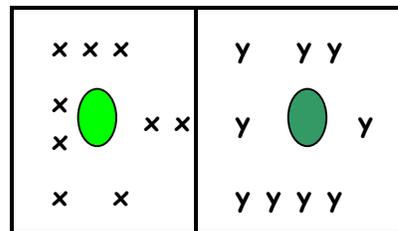
## 3.9 LE JOUEUR CIBLE

CYCLE	3 <sup>e</sup> cycle
Catégorie	Jeu coopératif
Groupe	2 équipes égales (20)
Durée du jeu	15 minutes et plus
Matériel requis	Ballon (1)

### Disposition

### BUT DU JEU

Protéger notre joueur cible.



### DÉROULEMENT

- Les deux équipes sont séparées par la ligne blanche du milieu.
- L'équipe qui possède le ballon doit toucher au joueur cible de l'autre équipe à l'aide de passes. Pendant ce temps, l'équipe défensive essaie d'intercepter le ballon tout en protégeant son joueur cible. Si le ballon est intercepté, les équipes changent de rôle.
- Un point est marqué à chaque fois que le joueur est touché.
- Le joueur n'a pas le droit de marcher avec le ballon.
- L'équipe doit traverser la ligne centrale pour toucher au joueur.
- Le joueur cible n'a pas le droit de traverser la ligne centrale.
- Les joueurs qui échappent le ballon ne sont pas éliminés.
- Il est important de ne pas lancer sur le joueur cible si la ligne centrale n'a pas été traversée.

Source : Jean-François Dupal, animateur.



# JEU COOPÉRATIF

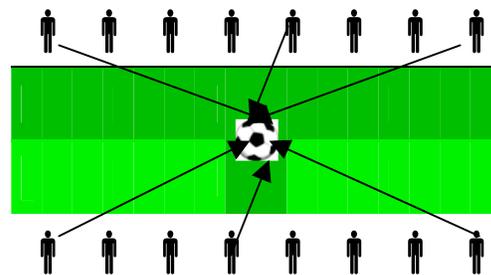
## 3.10 LE SAC CHASSEUR

<b>CYCLE</b>	3 <sup>e</sup> cycle
<b>Catégorie</b>	Jeu coopératif
<b>Groupe</b>	2 équipes égales (20)
<b>Durée du jeu</b>	De 15 à 30 minutes
<b>Matériel requis</b>	Ballons (2), un sac de sable par participant

### BUT DU JEU

De transférer le ballon dans le camp adverse.

### Disposition



### DÉROULEMENT

- Un ballon est placé sur la ligne centrale.
- Les joueurs sont séparés en deux équipes égales et sont placés à une distance de dix à douze pieds de leur zone.
- Chaque participant tient un sac de sable dans sa main.
- Au signal, tous les joueurs bombardent simultanément le ballon avec leurs sacs de sable, de façon à pousser le ballon dans le camp adverse.
- La partie est terminée lorsque tous les participants ont lancé leurs sacs.
- L'équipe gagnante est celle qui n'a pas le ballon dans son territoire.

### VARIANTES

- Bombarder le ballon à tour de rôle en faisant alterner les joueurs de chaque équipe.
- Mettre au jeu un deuxième ballon.

Jeu créé par : Voltage au primaire, Guide de l'accompagnateur, 2001.