

Des jeux sportifs

permettant de respecter les règles sanitaires

Groupe National De Recherche Jeux Et Pratiques Ludiques

Il vous est proposé différents symboles pour vous indiquer des précautions en fonction de certains jeux. Par exemple, l'image des mains indique qu'il est bien de faire un arrêt dans le jeu pour se laver les mains.



Pour un lavage de mains pendant le jeu en fonction de la durée du jeu et des types de jeu. Par exemple, dans les jeux de touche, il est bien de faire un arrêt pour se laver les mains.



Pour la désinfection du matériel. En fonction du matériel mis à disposition, il faudra penser à le désinfecter. Attention, certains jeux proposés avec cette image peuvent ne pas nécessiter de matériel. Par exemple, les cerceaux peuvent être remplacés par de la craie au sol. C'est le cas de l'avis de tempête, expliqué dans ce jeu avec des cerceaux mais avec une craie au sol, cela marche aussi bien.

Si le cerceau est au sol, il n'y a pas besoin de le désinfecter.



La balle nommée



Terrain : plat, sans obstacle, non limité. Un cercle de 4 à 6 m de diamètre tracé au sol facilite le démarrage du jeu mais n'est pas indispensable

Matériel : ballon léger (à cause des tirs). Jouer avec un ballon de rugby est souvent amusant -
Actions dominantes : lancers de ballon, réceptions, petites courses et esquives.

Le jeu commence

Placés autour du cercle, les joueurs rappellent leur prénom. Le sort désigne le possesseur du ballon. Celui-ci se place au centre du cercle, appelle un prénom et lance la balle en l'air verticalement. Le joueur appelé doit récupérer la balle avant qu'elle ne tombe au sol pour pouvoir à son tour appeler un autre joueur.

Déroulement du jeu

Dans le cas où le joueur ne parvient pas à récupérer la balle de volée, il la ramasse le plus vite possible et tire sur les autres joueurs en fuite, soit dans l'élan, soit après avoir fait trois pas et crié «Stop!». Dans ce dernier cas, les joueurs en fuite doivent s'arrêter. Si le tireur rate son tir, il est sanctionné par un « gage » (à comptabiliser, les gages étant négociés en fin de partie). Si le tireur atteint un autre joueur, c'est ce dernier qui reçoit la pénalité. Les joueurs reviennent au cercle; celui qui vient d'être frappé d'un gage lance la balle à nouveau en appelant un prénom. Dans certains cas, le groupe de joueurs attribue un gage à celui qui est trop maladroit ou trop peu coopératif dans son lancer vertical : il oublie d'annoncer un prénom ou l'annonce trop tard; il lance en dehors du cercle; il lance trop bas pour que l'appelé puisse rattraper le ballon.

Le jeu s'achève

D'un commun accord le groupe arrête de jouer et l'on fait le compte des pénalités. Les «gages» sont une véritable tradition dans les jeux des enfants. Il faut cependant qu'ils ne deviennent ni cruels, ni vexants. La présence de l'éducateur, la discussion avec les enfants permettent d'éviter ces excès et de transformer les gages en un nouveau jeu amusant. Au siècle dernier, les enfants remplaçaient les gages par des « marques ». Trois marques conduisaient à l'élimination.

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/jeux/jeux-traditionnels-et-sportifs/la-balle-nommee-jeu-de-connaissance-des-prenoms/>

Le chambot



Deux équipes s'affrontent en se mettant d'accord sur un contrat. Par trois frappes successives, à l'aide d'un maillet, un attaquant tente de rapprocher la boule de la cible choisie, puis un défenseur, en une seule frappe, essaie de l'en éloigner.

Le jeu commence

Les joueurs se mettent d'accord sur le choix de la zone de départ et de la cible. Puis, se déroule la scène du contrat. Par tirage au sort, une équipe reçoit le privilège de proposer à ses adversaires le nombre de « coups » maximum qu'elle se fixe pour atteindre l'objectif. Ses opposants peuvent accepter ce contrat, ou le refuser en s'accordant un nombre de « coups » inférieur. Un coup est constitué de trois frappes successives d'attaquant. Cette joute verbale achevée par l'extinction même des enchères, l'équipe qui a parlé la dernière commence; elle a le rôle d'attaquant.

Déroulement du jeu

Le premier attaquant frappe la boule avec le maillet (les joueurs disent « choler ») à trois reprises successives afin de la rapprocher de la cible. Un défenseur frappe à son tour la boule (on dit « décholer ») en essayant de la mettre dans la situation la plus contrariante pour ses adversaires. Le deuxième attaquant lui succède et chole trois fois avant d'abandonner la boule au second défenseur. Le jeu se poursuit selon cette alternance : trois frappes d'un attaquant puis une frappe d'un défenseur.

Le jeu s'achève

L'équipe attaquante qui réussit à toucher la cible en respectant ou en améliorant son contrat obtient le gain de la partie. Si elle y échoue, l'équipe des défenseurs marque le point. Une partie nouvelle s'engage alors, sur un parcours nouveau, en discutant un contrat, tout comme à la première manche. En cas d'égalité des manches gagnées respectivement par les deux équipes, il faut prévoir une « belle » pour déterminer le vainqueur.

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/jeux/jeux-traditionnels-et-sportifs/le-chambot-manier-le-maillet-avec-agilite-pour-reussir-son-contrat/>

Pi le hibou

Le «hibou» ferme les yeux et compte à haute voix : «Pi 16, Pi 15, Pi 14... Pi zéro». A «Pi zéro», le hibou ouvre les yeux et désigne tous ceux qu'il voit afin de les éliminer. Puis il rappelle le groupe, ferme les yeux, et recommence à partir de «Pi 15»

Le jeu commence

Un enfant volontaire ou désigné par le sort joue le rôle du hibou, cet oiseau impassible et vigilant. Il se place à un endroit précis, soit debout, soit assis, suivant convention. Les autres joueurs l'entourent, en le touchant obligatoirement. Le hibou ferme les yeux et commence à compter à haute voix à l'envers : «Pi 16, Pi 15, Pi 14... Pi 2, Pi 1, Pi zéro». Tous les joueurs se précipitent alors pour se cacher.

Déroulement du jeu

Arrivé à «Pi zéro», le hibou ouvre les yeux; sans bouger les pieds, il tente d'apercevoir un ou plusieurs joueurs dissimulés. Il crie alors : «Pi...» suivi du prénom de l'enfant en désignant le lieu de sa cachette. Par exemple : «Pi Jacques, derrière le gros marronnier!». Sauf erreur de prénom, ce dernier sort de sa cachette et rejoint le hibou. Si le hibou ne repère aucun autre joueur, il crie très fort « Revenez !» tout en restant à sa place. Les joueurs libres réapparaissent et se rassemblent pour toucher le hibou qui compte de nouveau en fermant les yeux et en commençant cette fois-ci par «Pi 15». Les joueurs éliminés s'assoient à côté du hibou pour le reste de la partie, mais ne doivent ni l'aider ni le gêner dans sa tâche. Si le hibou se trompe de prénom, le joueur désigné par erreur reste en jeu. Si le hibou oublie de faire précéder le prénom par «Pi», il en est de même. Chaque fois que le hibou crie « Revenez !», il doit attendre que tous les joueurs soient rassemblés autour de lui et le touchent avant de compter en enlevant un «Pi».

Le jeu s'achève

Le plus souvent, le groupe des joueurs libres s'amenuise coup après coup, et à «Pi 8» ou «Pi 7», tous sont éliminés. Une nouvelle partie s'engage avec un nouveau hibou, le premier ou le dernier pris suivant la convention. Certains groupes jouent en attribuant à «Pi 6» une valeur de seuil : si tous les enfants sont pris à «Pi 6», le hibou est déclaré vainqueur; si des joueurs sont encore libres, ce sont eux les gagnants

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/jeux/jeux-traditionnels-et-sportifs/pi-le-hibou-aller-se-cacher-de-plus-en-plus-vite/>

Le strac



Deux binômes s'affrontent en essayant de propulser un bâtonnet. Les attaquants essaient d'atteindre une cible. S'ils réussissent, les rôles sont inversés ; s'ils échouent, alors les défenseurs frappent le quinet en le projetant loin de la cible.

Effectifs: deux équipes, chacune de 2 joueurs (éventuellement de 3)

Matériel: chaque joueur se procure un bâton d'environ 1 mètre. Il faut également façonner un bâtonnet, de section carrée, appelé «quinet», d'une dizaine de centimètres de longueur dont chacune des quatre faces portera gravé l'un des chiffres de 1 à 4. Il convient de prévoir une cible bien repérable, par exemple une grosse pierre (ou, si l'on préfère, une quille ou une boîte de conserve)

Le jeu commence

Les joueurs se mettent d'accord sur un contrat déterminant le total des points à obtenir pour gagner la partie, sachant qu'un point correspondra à une longueur de bâton lors de la mesure des distances. Un joueur de chaque équipe lance le quinet en l'air comme il le ferait avec un dé. L'équipe qui obtient le chiffre le plus élevé s'empare du rôle de défenseurs et les autres deviennent les attaquants. Les joueurs prennent place: les attaquants derrière le trait et les défenseurs à proximité de la cible.

Déroulement du jeu

L'un des attaquants lance le quinet à la main en essayant de toucher la cible. Les défenseurs, tout en restant derrière la ligne de défense, tentent, à l'aide de leur bâton, de dévier le quinet de son objectif. Dès que le quinet s'est immobilisé, aucun joueur n'a le droit d'y toucher. Deux cas sont possibles: Ou les attaquants ont touché la cible: les deux équipes changent alors de rôle et aucun point n'est marqué. Ou les attaquants n'ont pas touché la cible: le chiffre gravé sur la face supérieure du quinet indique le nombre de frappes successives accordé aux défenseurs. Dans ce cas, un défenseur place la cale (qui ne sert qu'à ce moment), pose le quinet dessus, sans en modifier l'orientation ; puis il essaie de le propulser le plus loin possible en le frappant de son bâton ; s'il est assez habile il peut le reprendre de volée une ou plusieurs fois. Son partenaire peut aussi le frapper à nouveau en vol avant sa retombée au sol. Si une seconde frappe est autorisée, l'un des défenseurs recommence la même action, en partant du nouveau point de chute du quinet. Et ainsi de suite jusqu'à épuisement du nombre autorisé. Quand le nombre de frappes autorisé est atteint, les joueurs mesurent la distance qui sépare la cible du quinet immobilisé à son dernier point de chute. Cette distance est évaluée par un nombre entier de longueurs de bâton : autant de longueurs de bâton, autant de points en faveur des défenseurs. Les joueurs reprennent leur place initiale: les défenseurs conservent leur rôle et n'en changeront que lorsque les attaquants réussiront à toucher la cible (les attaquants deviendront alors les défenseurs).

Le jeu s'achève

La première équipe qui atteint le total de points fixé par le contrat a remporté la partie.

<https://yakamedia.cemea.asso.fr/univers/animer/jeux/jeux-traditionnels-et-sportifs/le-strac-propulser-le-quinet-le-plus-loin-possible/>