

Banque de jeux

Thématique : Ballons sportifs

Bacs mobiles de jeux en activités physiques et sportives
Une idée originale de Loisir Sport Centre-du-Québec



Nos partenaires :



Loisir Sport
Centre-du-Québec



Projet Vive
l'activité physique
RBC



Laisse ta marque

Jeu d'accueil

Chaque enfant devra prendre un objet du bac afin d'aider l'animateur à vérifier si tout le matériel y est.

Une fois terminé, chaque enfant pourra laisser sa marque en inscrivant son nom sur le ballon désigné par l'animateur (2 camps par ballon).

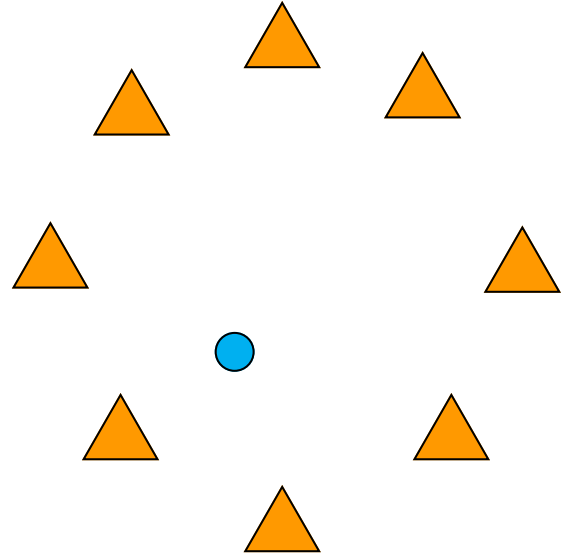


Ballon Marteau

Ballons sportifs

But du jeu

Envoyer le ballon entre les jambes des autres enfants jusqu'à ce qu'ils soient tous éliminer et que tu deviennes le meilleur marteau .



Matériel requis

- Un ballon

Les enfants sont placés en cercle, debout. Les jambes doivent être écartées de sorte que le ballon puisse passer en dessous.

Les bras sont placés bien droits et les poings sont collés (position manchette au volleyball).

L'animateur lance alors un ballon, puis sans bouger les pieds, les enfants devront donner des coups de manchette sur le ballon afin de le faire passer sous les jambes d'un autre enfant.

Lorsqu'un ballon passe sous les jambes d'un enfant, celui-ci doit maintenant jouer de dos. Il jouera à l'envers.

Si un enfant jouant de dos se fait passer un second ballon entre les jambes, il est malheureusement éliminé du jeu.

Variantes

Vous pouvez ajouter un ou même deux ballons afin que le jeu soit plus éclaté.

Vous pouvez aussi créer un second cercle, le cercle des perdants. Il n'y aura donc pas de désorganisation puisque les enfants éliminés seront toujours actifs.

Ballon-Quilles

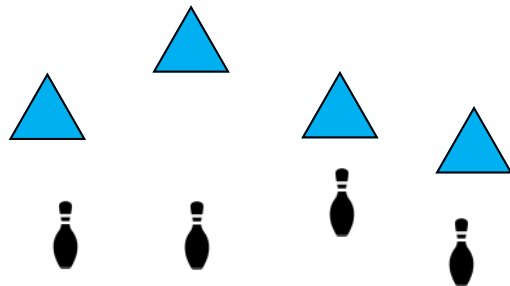
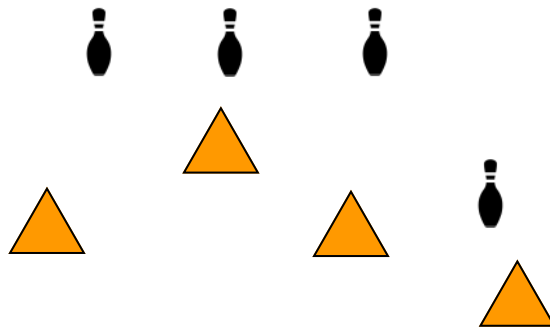
Ballons sportifs

But du jeu

Faire tomber l'ensemble des quilles de l'équipe adverse.

Matériel requis

- ♦ Une quille par enfant
- ♦ Deux ballons



3

Déroulement du jeu

4

L'animateur forme deux équipes. Chacune des équipes est placée d'un côté du terrain.

Chaque enfant place sa quille au fond du terrain en ligne.

L'animateur 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.

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

Permettez aux enfants de placer leur quille où ils le souhaitent sur le terrain.

Variantes

Vous pouvez ajouter un ou même deux ballons afin que le jeu soit plus éclaté.

Vous pouvez créer une troisième équipe face à la zone des morts.

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. La partie se termine encore une fois lorsque toutes les quilles sont tombées.

Vous pouvez créer un rôle de «Gardien des quilles» où un jeune par équipe ne peut jamais se faire tuer. Son rôle est de protéger les autres membres de son équipe.

Ballon-Fou

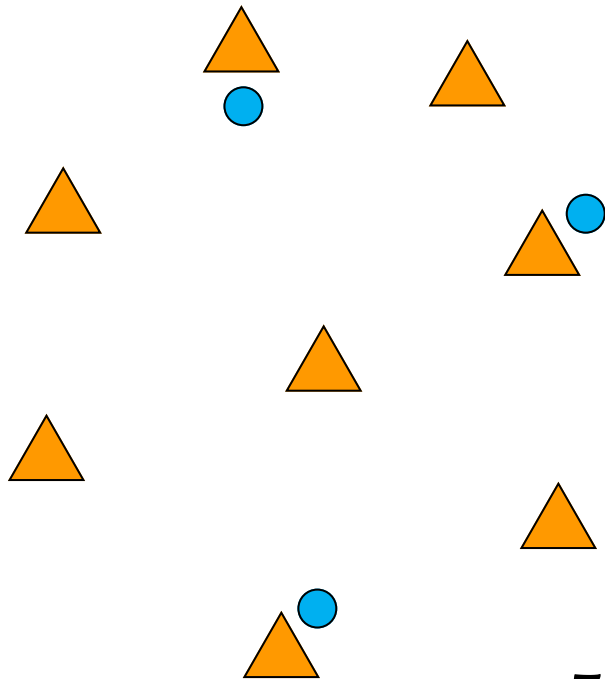
Ballons sportifs

But du jeu

Être le « Fou » tout puissant en ayant éliminé tous les autres joueurs.

Matériel requis

- ◆ Deux ballons



5

Déroulement du jeu

6

Tous les enfants sont éparpillés dans un espace délimité (il est préférable de jouer dans un gymnase).

Quatre ballons sont en jeu. Au signal de départ de l'animateur, les enfants se mettent à courir afin d'échapper aux ballons.

L'enfant ayant un ballon en sa possession ne peut pas marcher. Il doit rester sur place jusqu'à ce qu'il lance son ballon. Si un enfant attrape le ballon, il n'est pas mort. Lorsqu'un enfant se fait toucher par un ballon, mais qu'un second enfant attrape ce même ballon avant qu'il touche au sol, personne n'est mort.

Lorsque le ballon touche un, deux ou trois enfants, puis qu'il tombe au sol, tous ceux touchés meurent. Le mort doit mémoriser l'enfant qui l'a tué, le « fou », puis se diriger sur les parois extérieures du terrain (contre les murs si à l'intérieur).

Un mort revient au jeu seulement lorsque son « fou » a été touché par un ballon. Il peut donc y avoir beaucoup d'enfants délivrés lorsqu'un « fou » se fait toucher.

Variantes

Vous pouvez ajouter un ou même deux ballons afin que le jeu soit plus éclaté

Vous pouvez jouer au « Ballon Chinois ». Lorsqu'un enfant meurt, il s'assoit sur place. Le seul moyen de se faire délivrer est de toucher un autre enfant avec un ballon qu'il réussit à prendre dans le jeu.

Vous pouvez jouer au « Ballon Fou-Chinois ». Les enfants touchés par un ballon s'assoient au sol et non contre le mur. Ils peuvent maintenant revenir au jeu de deux manières : lorsque son « fou » meurt ou lorsqu'il prend possession d'un ballon et touche un autre enfant.

Ballon - Réflexe

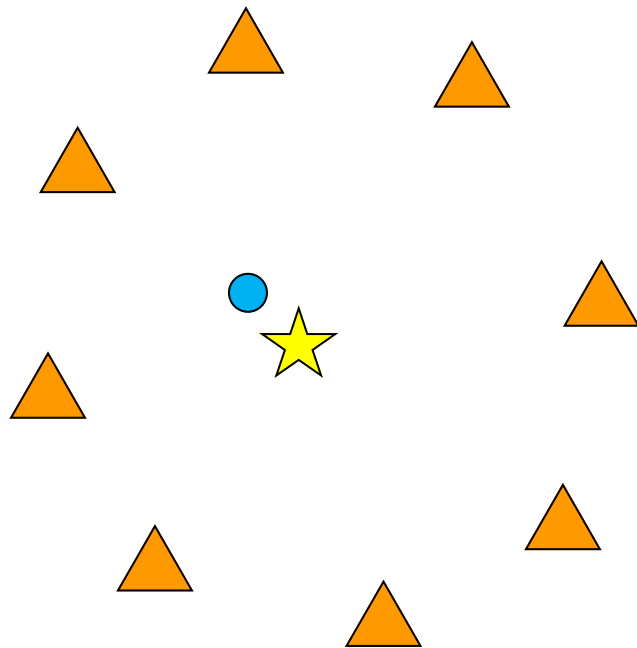
Ballons sportifs

But du jeu

Être le dernier survivant n'ayant pas bouger lors des feintes de l'animateur et ayant attrapé tous les ballons lorsque celui-ci est lancé

Matériel requis

- ♦ Un ballon



Déroulement du jeu

8

L'animateur forme un cercle avec les enfants. Tous les enfants doivent se croiser les bras bien fort.

L'animateur est placé au centre du cercle. Celui-ci a le choix de lancer le ballon dans la direction d'un enfant ou de ne pas le lui lancer (une feinte).

Si le ballon est lancé, l'enfant doit attraper le ballon.

Si le ballon n'est pas lancé, l'enfant doit rester les bras croisés.

Si le ballon lancé n'est pas attrapé ou si la feinte fait décroiser les bras de l'enfant,

celui-ci est mort. Il doit donc s'asseoir jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un enfant gagnant.

Variante

Vous pouvez faire parier les enfants éliminés lorsqu'il ne reste que deux enfants. Ceux qui votent pour l'enfant qui perdra auront droit à une conséquence loufoque.

Ballon-Carré

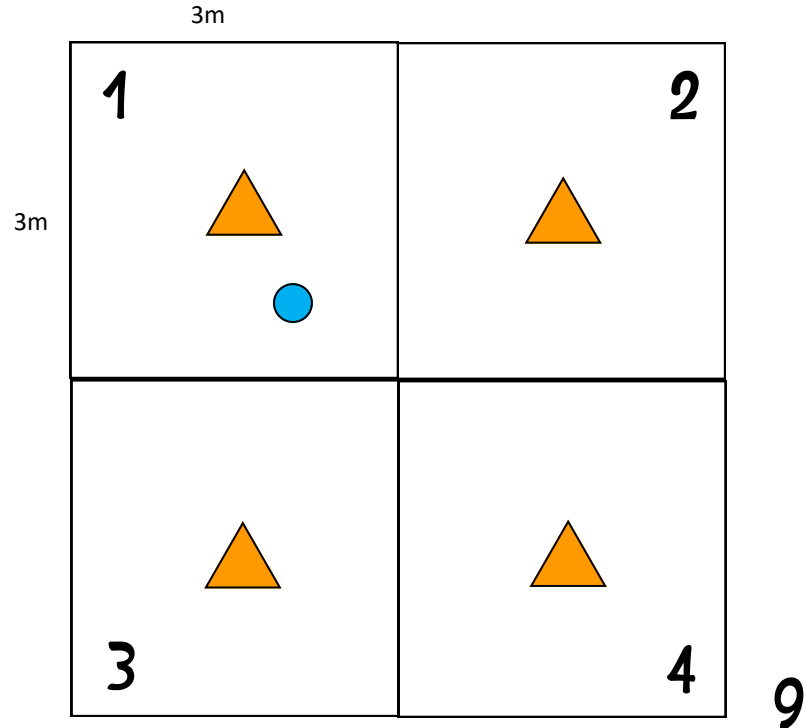
Ballons sportifs

But du jeu

Atteindre la position de capitaine et y rester le plus longtemps possible

Matériel requis

- ♦ Un ballon



Déroulement du jeu

10

L'animateur doit tracer un grand carré et le diviser en quatre carrés égaux d'environ 3m par 3m chacun. L'animateur devra aussi numéroter les carrés de 1 à 4 dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un enfant se place dans chacun des carrés. Le capitaine se place dans le carré 1. Le capitaine ouvre le jeu en laissant tomber le ballon dans son carré.

Quand le ballon rebondit, le capitaine le frappe avec la paume de sa main ouverte vers le bas (frappe de volleyball), en direction d'un autre carré. L'enfant qui reçoit le ballon le laisse rebondir une fois dans son carré avant de le retourner vers le carré d'un autre enfant. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un enfant rate le renvoi du ballon ou commet une faute.

Une faute se produit lorsqu'un enfant :

- a) ne peut frapper le ballon quand celui-ci se retrouve dans son carré;
- b) frappe le ballon avec le poing ou le dessus de la main
- c) envoie le ballon sur une ligne du jeu

- d) permet au ballon de le toucher ailleurs qu'à la main;
- e) saisit ou prend le ballon;
- f) ne se conforme pas aux variantes énoncées par l'animateur (voir Variantes).

L'enfant qui commet une faute est éliminé et les autres enfants se déplacent vers le carré suivant. Un nouvel enfant entre dans le jeu en se plaçant dans le carré 4. S'il n'y a pas d'autres enfants, celui qui a commis une faute prend place dans le carré 4. Le capitaine recommence le jeu.

Variantes

L'animateur choisit une lettre. Les enfants crient un mot débutant par cette lettre au moment de frapper le ballon.

Les enfants doivent attraper le ballon avant de le faire rebondir et de l'envoyer vers le carré d'un autre enfant.

Ballon - Territoire

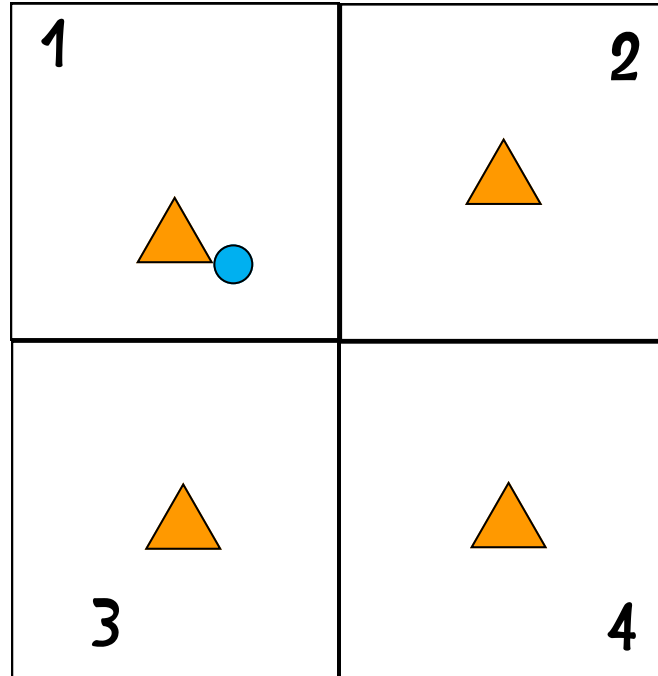
Ballons sportifs

But du jeu

Atteindre la position de capitaine et y rester le plus longtemps possible

Matériel requis

- ♦ Un ballon



Déroulement du jeu

12

Les enfants sont divisés en quatre équipes dans quatre coins d'un terrain rectangulaire (il est préférable de jouer dans un gymnase).

Chaque équipe a trois quilles qui sont placées où elle le désire dans leur coin de terrain respectif.

L'animateur remet un ballon par équipe. Au signal de départ de l'animateur, les enfants devront lancer les ballons dans la direction des quilles.

Du même principe que le ballon chasseur, lorsqu'un enfant se fait toucher par un ballon, il meurt et doit se placer sur le côté de son territoire.

Pour se faire délivrer, il suffit qu'un enfant de cette même équipe attrape un ballon.

Si une équipe fait tomber une quille, le jeu se poursuit. Par contre, lorsque la troisième quille

d'une équipe tombe, cette équipe devient perdante, mais n'arrête pas de jouer.

Le territoire de l'équipe perdante se jumelle avec celui de l'équipe qui a fait tomber la troisième quille. Ainsi, le territoire s'agrandit et tous les joueurs reviennent au jeu, mais sont maintenant alliés à l'équipe qui les a vaincus.

La partie se termine lorsque tous les territoires sont envahis.

Variante

Vous pouvez ajouter un ou même deux ballons afin que le jeu soit plus éclaté.

But du jeu

Échanger le plus de touches possible sans que le ballon ne touche le sol.



Matériel requis

- ♦ 1 ballon de volley-ball.

Déroulement du jeu

14

Ce jeu fonctionne mieux avec plusieurs enfants placés en rond. Sinon, placez-vous un en face de l'autre et éloignez-vous de plus en plus en reculant d'un pas à la fin de chaque tour. Il s'agit ensuite de se passer le ballon avec des touches, comme au volley-ball et de l'empêcher de toucher le sol.

Variantes

Celui qui l'échappe peut-être éliminé si vous voulez organiser de petites parties à durée déterminée.

Vous pouvez donner 5 points chacun et leur faire perdre un point chaque fois que le ballon touche le sol.

Homme sur terre

Ballons sportifs

But du jeu

Jouer au baseball
avec un ballon



2^e but



3^e but



Lanceur



1^{er} but



Matériel requis

- ♦ 1 bâton de baseball;
- ♦ 1 petit ballon de caoutchouc;
- ♦ 5 cônes.

Frappeur



Déroulement du jeu

16

Le Base-ballon a le même principe que le baseball. Cependant, au lieu d'utiliser une balle, nous utilisons un ballon afin de faciliter la chose et de rendre le jeu beaucoup plus sécuritaire. Dès qu'une équipe est retirée trois fois, l'équipe au bâton change de position et s'en va au champ. Il y a deux façons de retirer un joueur soit d'attraper le ballon directement avant qu'il touche le sol ou de remettre le ballon au lanceur avant que le frappeur n'ait le temps de se rendre au but. Les joueurs doivent rester sur le but en tout temps. Ils auront le droit de bouger seulement lorsque le prochain frappeur aura réussi à frapper le ballon à son tour.

Vous avez le choix de changer les équipes de position après 3 retraits ou après le nombre de points désirés (exemple 5).

Variantes

Vous pouvez retirer un joueur lorsque celui-ci manque le ballon 1 fois.

Vous pouvez décider que les joueurs frappent de leur mauvais côté (gaucher de la droite et droitier de la gauche).

Faire de petits bons lorsque le lanceur lance le ballon.

Chasse aux ballons

Jeu de départ

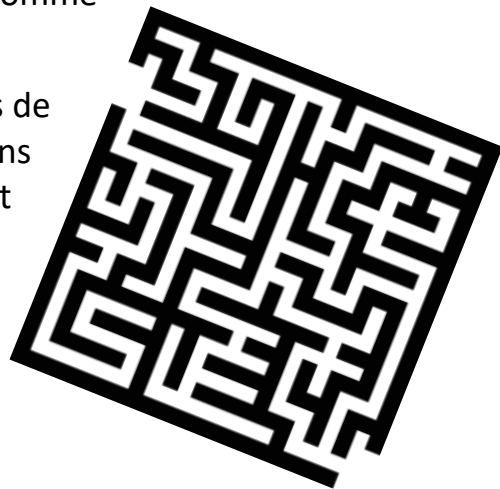
Avant d'aller rejoindre son groupe d'enfants, l'animateur prend le temps de cacher les six ballons où il le désire (intérieur comme extérieur).

Lorsque l'animateur rejoint son groupe, il demande aux enfants de compter le nombre de cônes ainsi que de dossards qu'il y a dans le bac. L'animateur vérifie si c'est le bon nombre qui est inscrit sur sa feuille de « retour de bac ».

Une fois le matériel vérifié, l'animateur demande aux enfants où se trouvent les six ballons. En petites équipes ou en grand groupe, les enfants devront chercher les six ballons cachés par l'animateur.

Vous pouvez y aller sous forme de défi contre le temps ou tout simplement sous forme d'énigme ou de rallye.

Vous pouvez décider de répondre que par « oui » ou « non » aux questions des enfants.



Bougez c'est l'fun !

Pour assurer le bon développement des enfants, il est important pour eux de faire de l'activité physique au moins 60 minutes par jour. Donnez leur le goût de bouger dans le plaisir, car un enfant actif à beaucoup plus de chance de devenir un adulte actif et en santé!

Nos partenaires :

