



Table des matières

Chapitre un : Jeux de marelle

Préparation	1
Lancer le caillou	4
Le caillou	4
Sautez!	4
La marelle en triangle	5
La marelle en échelle	6
La marelle en cercle	6
La marelle de nombres	7
La marelle escargot	8
La marelle calculatrice	9

Chapitre deux : Quatre carrés

Le jeu	13
Mains rapides (niveau moyen)	14
Attraper la balle (niveau primaire)	15
Tapper la balle (niveau primaire)	15
Rebondir et attraper la balle (niveau primaire)	15
Mains rapides avec partenaires (niveau moyen)	16
Mains rapides avec partenaires en alternance (niveau moyen)	16
Le carré du milieu	17
Trois cercles	18
Le loup dribbleur	18
La balle aux chasseurs	19
Le loup et les chevaliers	19
Deux carrés	20
Les quatre coins	21
Les quatre coins (9 joueurs)	21
Échapper au chat	22
Quatre carrés figés	22

Chapitre trois : Les jeux de balle au mur

Le CHAT (niveau primaire)	25
Le CHIEN (niveau moyen)	25
Le lanceur	25
Les cent points	26
Bougez-vous	27
Rebond contre le mur	28
Les queues de renard	29
Entrez, sortez	29
Un, deux, trois, Monsieur	30

Veux-tu bien sortir, Monsieur?	31
La balle ricochée	32
Rebondir	32
Le tribunal	32

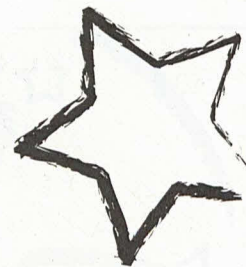
Chapitre quatre : Sauter à la corde

Préparation	35
A, B, C... ..	36
Crème glacée	36
Arrêter les serpents	37
Tous ensemble	37
La corde circulaire	38
Traverse la crique	38
El Reljo	38
Autres jeux	38
Le saut à la corde du caribou	39
Le saut à la corde chinoise	40
Yogi	41
Yogi (niveau primaire)	41
Yogi (niveau intermédiaire)	42

Chapitre cinq : Bons vieux jeux

Le renard et l'oie	45
Le renard et les oies	45
Le renard au milieu	45
La chasse à l'oie (niveau primaire)	46
La chasse au renard et à l'écureuil	46
La chasse (niveaux primaire et moyen)	46
Mains rapides à huit (niveaux primaire et moyen)	47
La bande de renards (niveaux primaire et moyen)	47
Le CHEVAL	48
Le tour du monde	48
Vingt-et-un	49
Dégommer	49
Le lancer	50
Attraper	50
Tetherball	50
Tic Tac Toe	51
APPA	51

Quatre carrés

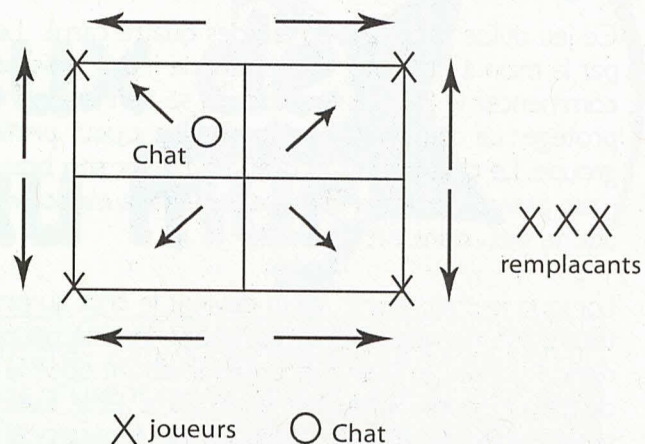


Les quatre coins

Voici un jeu excellent pour tous les âges.

Un joueur se place à chaque coin du terrain (X) de jeu pendant qu'un chat (O) se tient au milieu.

Le chat crie : « Changez de place! ». Les quatre personnes qui se trouvent aux quatre coins doivent échanger leur place, pendant que le chat essaie de voler un coin. Celui qui n'a pas de coin après l'échange devient le chat. S'il y a des joueurs en plus qui attendent, celui qui n'a pas de coin quitte le terrain de jeu et un nouveau joueur prend la place du chat au milieu.



Variante :

Personne ne crie : « Changez de place! ». Les personnes aux quatre coins échangent leur place pendant que le chat essaie de voler une place.

Les quatre coins (9 joueurs)

Joué comme le jeu des quatre coins, ce jeu permet à plus de joueurs de participer. Pour ce jeu, il y a huit joueurs et un chat.

Variantes :

- Le chat crie : « Changez de place! » et tous les joueurs doivent changer de coin.
- Personne ne crie : « Changez de place! ». Les personnes aux quatre coins échangent leur place pendant que le chat essaie de voler une place
- Utilisez deux ou trois chats à la fois.

S'il y a des joueurs en plus qui attendent, celui qui n'a pas de coin quitte le terrain de jeu et un nouveau joueur prend la place du chat au milieu.

