

Epreuves sportives-Jeu Le Rosaire

Au feu

N joueurs et n-1 foulards

Quand la maison brûle, il faut très vite en trouver une autre.

Tirer au sort un pauvre sans maison.

Les autres joueurs choisissent chacun un petit recoin, un muret, une branche basse etc.. qui sera leur maison. Marquer cet endroit d'un foulard.

Lorsque le pauvre sans maison crie « au feu », tous les joueurs doivent changer de maison tandis que le joueur du centre s'arrange pour trouver un toit.

Le joueur qui reste sans maison se met au centre et s'écrie bientôt : « au feu ! ».

Les chaises musicales

N joueurs et n-1 chaises

On chante et on tourne autour des chaises.

Quand l'animateur siffle ou crie un signal convenu, chacun doit s'asseoir sur une chaise. Celui qui n'a pas de chaise est éliminé. Et on enlève une chaise.

Le gagnant est celui qui parvient au bout du jeu.

Les lézards

1 pince à linge par joueur + un morceau de ficelle ou corde.

Il faut arracher la queue des autres lézards tout en gardant la sienne

A l'aide de la pince à linge, attacher une ficelle au bas du dos de chaque joueur. Cette queue de lézard doit trainer d'env 20 cm sur le sol.

Au signal du départ, tous les lézards essaient de se marcher sur la queue.

Le lézard qui a perdu sa queue est éliminé, le dernier à l'avoir gardé est le gagnant.

Les balles brûlantes

1 paire de chaussettes par joueur roulée en boule.

Il faut se débarrasser des balles qui brûlent en les renvoyant à l'adversaire.

Délimiter le terrain en 2 camps.

Diviser les enfants en 2 équipes.

Ils s'envoient les balles en les gardant le moins longtemps possible dans leur camp. L'équipe gagnante est celle qui a le moins de balles dans son camp quand l'animateur siffle la fin (env 3 minutes).

Les crochets

Pour renverser son adversaire, on doit se tenir sur une jambe. Gare aux chutes !

Choisir un terrain ni trop dur ni trop accidenté.

2 joueurs se tenant sur une seule jambe, les mains derrière le dos, doivent se renverser en se bousculant uniquement avec la jambe libre.

On peut faire des $\frac{1}{4}$ de finale, des $\frac{1}{2}$ finales et la grande finale !

La course verticale

2 objets de forme similaire (gobelets vides)

C'est une épreuve d'équilibre.

Partager les enfants en 2 équipes et jouer sous forme de relais.

Parcourir une dizaine de mètres avec le gobelet posé verticalement en équilibre sur la main tendue ou sur la tête.

La course des chenilles

Déterminer une ligne de départ et une ligne d'arrivée.

Les joueurs pliés en 2, essaient d'avancer le plus vite possible en se tenant les chevilles.

La course dansée.

Peut se faire sous forme de relais.

Les poings posés sur les hanches, accroupis, les joueurs doivent se dandiner jusqu'au but en faisant un tour sur eux-mêmes tous les 6 pas.

Si un joueur tombe, il doit retourner au départ.

La course des enchainés.

Ligne de départ et ligne d'arrivée éloignées de 4 à 6 m.

En se tenant 2 par 2 face à face, les joueurs se prennent mutuellement la jambe droite et la jambe gauche. Ainsi « enchainés », ils se placent sur la ligne de départ.

Au signal, tous les enchainés se déplacent par petits bonds pour rejoindre le plus vite possible la ligne d'arrivée.

Interdiction de se lâcher la jambe : sinon, élimination.

L'anneau mouvant

Craie

Corde

On doit pousser ses adversaires dans un cercle tout en évitant d'y pénétrer soi-même.

A la craie ou avec un bâton, tracer un cercle de 1 m de diamètre sur le sol.

Nouer les extrémités de la corde. Les joueurs la tiennent à 2 mains en formant un cercle autour du précédent.

Au signal du départ, chacun se met à tirer sur la corde pour amener ses adversaires vers le rond central.

Le joueur qui pénètre dans ce rond est éliminé. Le dernier joueur présent gagne ce jeu épuisant !

La bombe

Ballon, foulard

Il s'agit d'être assez rapide pour éviter de tenir le ballon au moment où la bombe explose.

Tirer au sot un joueur. Il s'assied en tailleur les yeux bandés par un foulard.

Les autres joueurs debout forment un cercle autour de lui.

Au signal du départ, les voisins se passent le ballon le plus vite possible pendant que le joueur au centre compte en silence jusqu'à 20. De temps en temps, il peut crier « demi-tour » ; les joueurs doivent aussitôt se passer le ballon en sens inverse.

Quand il en est au chiffre 15, il prévient « gare à l'explosion ». A 20, il crie « bang ».

Celui qui tient le ballon à ce moment-là est hors jeu. Celui qui laisse tomber le ballon également.

Lapins-chasseurs

Balle, craie

Les chasseurs essaient de toucher les lapins avec une balle. Interdiction de viser la tête.

Tracer sur le sol un grand cercle. Les 2/3 des joueurs sont les chasseurs, placés autour du cercle. Les lapins sont à l'intérieur.

Les chasseurs essaient, tour à tour, de tirer sur les lapins qui esquivent la balle en courant en tous sens. Il leur est interdit de sortir du cercle, de même que les chasseurs ne doivent pas y pénétrer, sous peine d'élimination.

Un lapin touché devient un chasseur et rejoint l'équipe extérieure.

Le jeu cesse quand il ne reste plus qu'un lapin.