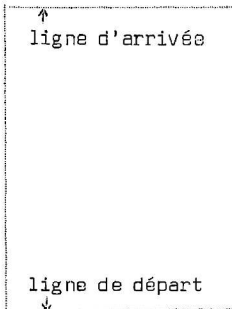


des jeux des jeux des ¹¹

SAUVE QUI PEUT

matériel nécessaire: un seau, cinq balles, un terrain de jeu bien délimité avec une ligne de départ et une ligne d'arrivée.



le jeu: les joueurs se disposent le long de la ligne de départ. -à un mètre derrière eux se tient le chasseur
-le chasseur tente de lancer les balles dans un seau qui se trouve devant lui et derrière les joueurs
-dès qu'il a réussi à envoyer une balle dans le seau (il a 5 essais) tous les joueurs s'élançant vers la ligne d'arrivée et lui-même les poursuit
-les joueurs tout d'abord ont un gage
-si un joueur s'enfuit avant qu'une balle ne tombe dans le seau, il a un gage
-le joueur qui arrive le premier sur la ligne d'arrivée devient le chasseur pour la partie suivante.

- ← seau
- X ← chasseur (5 balles)

LE CERCEAU AUX LIONS

matériel nécessaire: un vieux pneu de roue de bicyclette une fosse à sable (satoir)

le jeu: le meneur de jeu tient "un cerceau enflammé" (pneu) à bout de bras. Les lions (enfants placés en file indienne) passent, chacun son tour, la tête la première, au travers du "cerceau enflammé" et retombent dans le sable. Il n'est pas interdit de rugir. Beaucoup de succès.

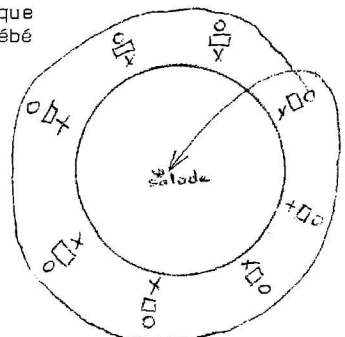
LES LAPINS ET LES SALADES

matériel nécessaire: une vingtaine de foulards, un terrain meuble (pelouse)

le jeu: les joueurs se mettent par famille de 3 sur un grand cercle. L'un derrière l'autre, ils sont tournés vers le centre. Chaque famille se compose d'un papa, d'une maman et d'un bébé lapin. Au centre du cercle se trouve une salade.

Lorsque le meneur de jeu crie par exemple "maman lapin à vous!", toutes les mamans doivent effectuer un tour complet de cercle, passer derrière leur famille et tenter de prendre la salade. Afin d'éviter les contacts on peut aussi donner une salade au second.

Il faut se montrer bon joueur et bon meneur. En fin de partie on compte les salades de chaque famille.



LE TIERCÉ

matériel nécessaire: des ficelles ou des cordes à sauter (une pour deux enfants) un terrain bien délimité

le jeu: les enfants se mettent par deux. On donne une corde à chaque couple. Un enfant est le cheval, l'autre le cavalier. Les concurrents se placent sur la ligne de départ et s'élancent au signal. On peut hennir... mais il est interdit de brouetter!