

QUELQUES JEUX A SKI DE FOND

LA RONDE

Faire un grand cercle (bras écartés, les bâtons ne se touchent pas).

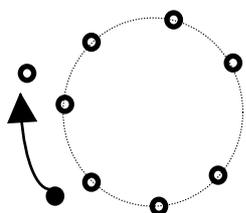
Le meneur de jeu lance un chanson ou un signal et chacun se déplace dans le même sens. A l'arrêt de la chanson ou au signal, chacun s'arrête immobile.

On repart en sens inverse à la reprise de la comptine ou au second signal.

Autres possibilités.

Se déplacer latéralement, à pas chassés, avec un seul ski, neige damée ou profonde, s'immobiliser sur un pied, accroupi, en chasse neige, un gage à ceux qui se trompent et qui peuvent être immobilisés pour constituer des obstacles à éviter etc.

LE CHAT ET LA SOURIS



Constituer un très grand cercle et désigner une souris porteuse d'un objet (bonnet, foulard, balle etc.)

La souris qui se déplace autour du cercle laisse tomber l'objet derrière un joueur. Il devient le chat qui doit rattraper la souris avant qu'elle n'ait fait un tour complet pour prendre la place du chat.

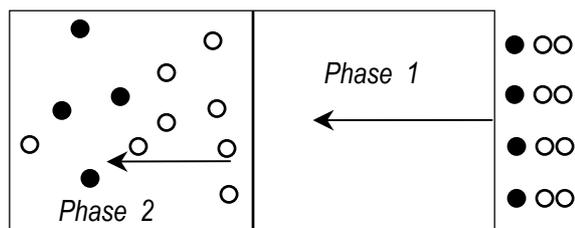
Autres possibilités.

Plusieurs souris n course, lancer l'objet sur un joueur pour provoquer un défi.

LES LOUPS ET LES AGNEAUX

Terrain damé de 50 X 100 m. Les lignes de fond et la ligne médiane sont matérialisées et visibles.

1 équipe de loups et 2 équipes d'agneaux



Phase 1 :

Tous les joueurs traversent la première moitié de terrain sans possibilité de retour en arrière. Les loups précèdent les 2 équipes d'agneaux.

Phase 2

Les agneaux courent se réfugier derrière la ligne de fond opposée sans se faire prendre par les loups (Prise de foulard).

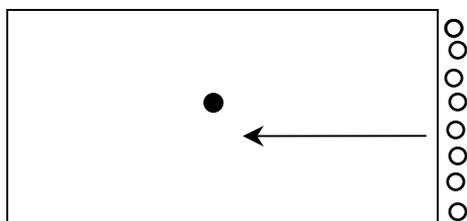
Un agneau pris devient loup.

On inverse les rôles à chaque reprise.

Autres possibilités.

Les agneaux peuvent attaquer les loups qui deviennent agneaux s'ils sont touchés dans le dos, jeu sur un ski etc.

L'EPERVIER



Matérialiser une ligne de départ et une ligne d'arrivée sur un terrain dégagé et plat.

Désigner un épervier placé au milieu du terrain, tous les autres joueurs étant placés derrière leur base de départ.

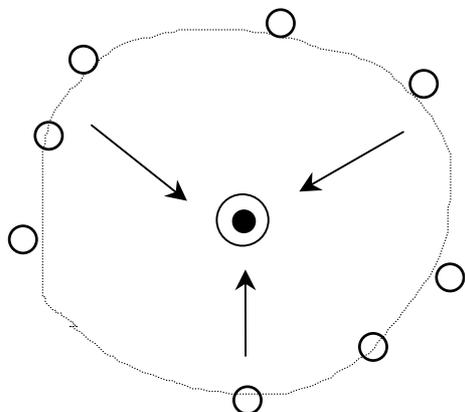
Au signal, les joueurs doivent traverser le terrain sans se faire prendre par l'épervier. Un joueur qui sort du terrain est pris.

Les joueurs pris deviennent des éperviers fixes qui peuvent prendre sans se déplacer.

Autres possibilités.

Jeu sur un ski, l'épervier touche avec un ballon lancé, avec ou sans bâtons (jeu double (Une équipe sur chaque base de départ avec deux éperviers).

LA STATUE "1 2 3 soleil"



Terrain inégal et varié
Désigner un guetteur posté au "point d'observation"

Matérialiser une ligne de départ à 50 m autour du poste d'observation derrière laquelle les autres joueurs sont placés.

Pendant que le guetteur dos tourné et les yeux bandés se distrait en fredonnant une comptine, les autres joueurs quittent discrètement la base de départ pour venir le toucher.

Dès que le guetteur arrête sa comptine, il ôte son bandeau et compte jusqu'à 3.

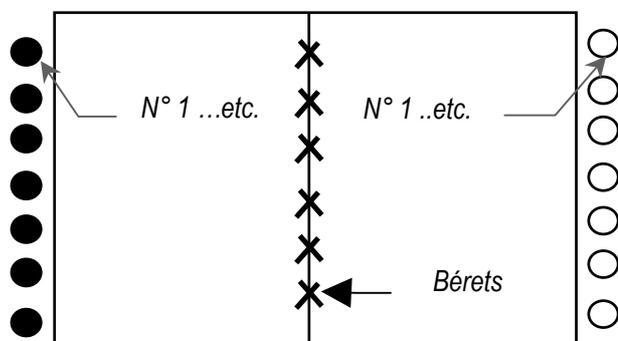
Tout joueur surpris non immobile retourne sur la base de départ.

La partie est gagnée par le premier qui touche le guetteur.

Autres possibilités.

S'immobiliser sur un ski, à plat ventre ou assis, se camoufler derrière un obstacle pour ne pas être vu du guetteur etc.

LE BERET



Sur un terrain bien dégagé, matérialiser deux lignes parallèles distantes de 30 à 50 m.

On dispose un objet "le béret" pour deux enfants sur la ligne médiane.

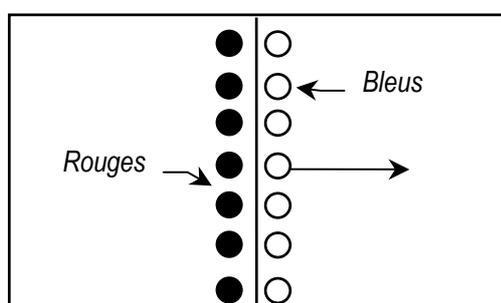
Les enfants sont répartis dans 2 équipes placées face à face organisés derrière chaque ligne de fond. Chaque enfant a un N°

Lorsque le meneur annonce un N°, les deux joueurs concernés, un de chaque équipe, entrent en jeu pour ramener le béret dans son camp sans se faire prendre par le joueur adverse.

Autres possibilités.

Appeler Plusieurs N° à la fois sur un seul béret, Appeler tous les binômes
Sur un seul ski, avec une porte obligatoire sur le parcours etc.

BLEU ROUGE



Sur un terrain damé de 30 X 60 m env. Deux équipes réparties de chaque côté d'une ligne médiane matérialisée. Une équipe BLEUE, une équipe ROUGE.

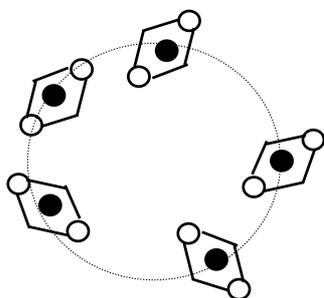
Au signal "BLEU" par exemple, Les joueurs de l'équipe BLUEE courent droit devant se réfugier dans leur camp, poursuivis par les joueurs ROUGES qui tentent de les attraper.

Chaque prise donne 1 point à l'équipe

Autres possibilités.

Départ dos à dos, face à face, accroupis, assis, couché, avec un ou deux skis etc.

LES ECUREUILS EN CAGE

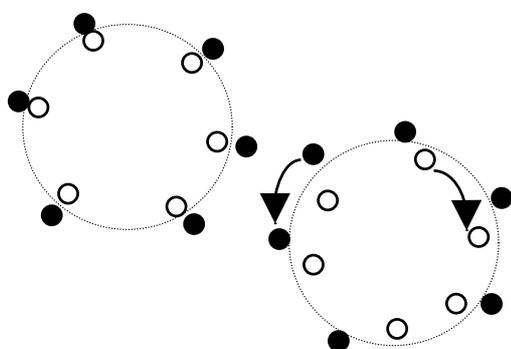


Sur un terrain plat, groupes de 3 joueurs disposés sur un très grand cercle. Dans chaque groupe, deux joueurs forment une cage autour du 3°, l'écureuil. Au signal, les écureuils changent de cage et doivent être entrés dans une nouvelle cage avant que le meneur ne compte jusqu'à 10.

Autres possibilités.

Prévoir des écureuil supplémentaires sans cage qui entrent en jeu à chaque signal, aménager un passage obligé au centre du dispositif, etc.

LES CRUCHES

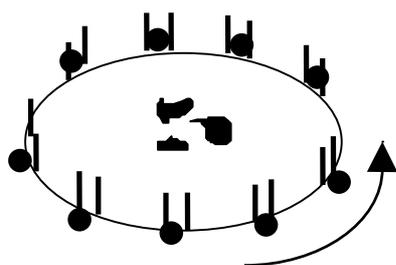


Une "cruche" c'est une paire de joueurs. Les "cruches" sont disposées sur un grand cercle, matérialisé par le bâtons plantés, un joueur à l'intérieur, l'autre à l'extérieur. Au 1° signal, les extérieurs partent dans le sens des aiguilles d'une montre, et s'immobilisent au second signal. Au 2° signal les joueurs intérieurs partent rejoindre au plus vite leur partenaire pour reconstituer la cruche. Une pénalité à la dernière cruche formée.

Autres possibilités.

Inverser les rôles, sur un ou deux skis, compter un temps limité pour reconstituer les cruches etc.

LES LAPINS DANS LA CLAIRIERE

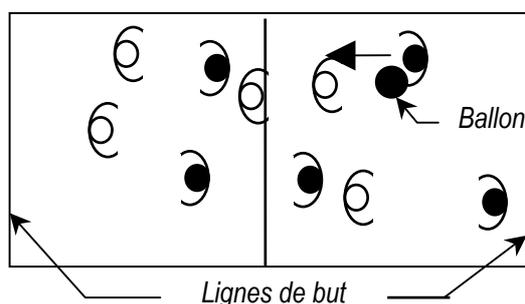


Joueurs placés sur un cercle délimité par les bâtons des joueurs. Chaque paire de bâtons forme une porte. quelques accessoires, les "carottes" (gants, bonnets etc.) sont placés au centre du cercle. Au signal, tous les joueurs quittent leur porte pour courir autour du cercle et y entrer par SA porte pour saisir une carotte. Les derniers arrivés n'ont rien à manger.

Autres possibilités.

Changer de sens, avec un seul ski etc.

LA BALLE AU BUT

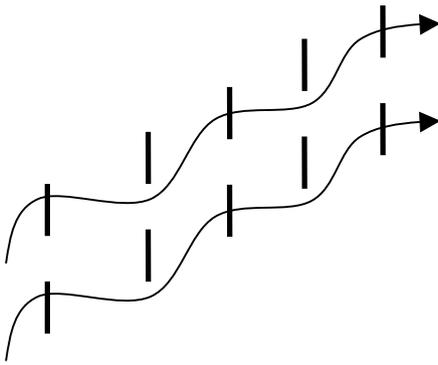


Terrain matérialisé de 30 X 50 m. env. Une zone de but à chaque extrémité. Deux équipes, une nu tête, l'autre avec bonnet se disputent le ballon pour l'amener et le poser dans la zone de but adverse.

Autres possibilités.

Lancer la balle à un partenaire (joueur but) placé derrière la ligne de but adverse. Contact et placages permis ou interdits etc. Tout autre jeu de ballon

SLALOM PARALLELE



Slaloms parallèles tracés sur le plat avec les bâtons.
Joueurs répartis en 2 équipes ou plus.
Course de vitesse avec départ simultané d'un coureur dans chaque parcours.
Le premier marque un point

Autres possibilités.

Les coureurs choisissent leur adversaire.
Pente faible en descente ou en montée, terrain varié, Sur un ou deux skis, deux coureurs se tenant par la main dans chaque parcours etc.

COURSE EN LIGNE

Sur un espace dégagé et relativement plat, une ligne de départ, une ligne d'arrivée. Les joueurs partent au signal de la ligne de départ et s'efforcent de franchir la ligne d'arrivée en tête.

Autres possibilités.

Avec et sans bâtons, neige damée ou non, avec ou sans geste imposé, etc.

COURSE POURSUITE

Parcours varié et tracé de 200 à 400m.

2lèves groupés par 2, les enfants choisissent leur adversaire

Le N° 1 part avec 10 à 20 M d'avance, à définir. Le second part à sa poursuite pour le dépasser avant l'arrivée.

On permute bien sûr les rôles à chaque reprise.

Autres possibilités.

Parcours balisé tous les 50 m. Même dispositif avec un binôme partant à chaque balise. Un point par coureur adverse rattrapé.