

1/ Le fil et le crayon

Matériel :

- ✓ De la ficelle ou de la laine
- ✓ Des crayons
- ✓ Un support pour attacher les fils (rambarde du stade par exemple)
- ✓ Un sifflet pour signaler le départ

Jeu :

Les joueurs jouent un contre un.
Ils doivent enrouler le fil autour du crayon jusqu'à la rambarde le plus rapidement possible.

Réussite :

Le premier qui a enroulé son fil autour de son crayon a gagné. La ficelle doit rester tendue et bien serrée autour du crayon.

L'équipe qui a marqué le plus de points remporte la victoire au jeu.

Scores :

3 points pour l'équipe gagnante
2 points par équipe si égalité
1 point pour l'équipe perdante

3/ Course d'échasses

Matériel :

- ✓ Des plots
- ✓ Des échasses
- ✓ Un sifflet pour signaler le départ

Jeu :

Course un contre un.
Les joueurs se déplacent sur des échasses jusqu'à la ligne d'arrivée. S'ils tombent, ils remontent sur les échasses et continuent leur course.

Réussite :

Le premier qui franchit la ligne d'arrivée a gagné.
L'équipe qui a marqué le plus de points remporte la victoire au jeu.

Scores :

3 points pour l'équipe gagnante
2 points par équipe si égalité
1 point pour l'équipe perdante

2/ Triple Pattes

Matériel :

- ✓ Des plots
- ✓ Des foulards
- ✓ Un sifflet pour signaler le départ

Jeu :

Course deux contre deux.
Les joueurs sont attachés à leur partenaire par la jambe et doivent courir/marcher jusqu'à la ligne d'arrivée.

Réussite :

Le premier duo qui franchit la ligne d'arrivée a gagné.
L'équipe qui a marqué le plus de points remporte la victoire au jeu.

Scores :

3 points pour l'équipe gagnante
2 points par équipe si égalité
1 point pour l'équipe perdante

4/ Course en sac

Matériel :

- ✓ Des plots
- ✓ Des sacs de toile
- ✓ Un sifflet pour signaler le départ

Jeu :

Course un contre un.
Les joueurs se déplacent par bonds, les jambes dans un sac de toile, jusqu'à la ligne d'arrivée.

Réussite :

Le premier qui franchit la ligne d'arrivée a gagné.
L'équipe qui a marqué le plus de points remporte la victoire au jeu.

Scores :

3 points pour l'équipe gagnante
2 points par équipe si égalité
1 point pour l'équipe perdante

5/ Course à la cuillère

Matériel :

- ✓ Des plots, des obstacles
- ✓ Des cuillères, des balles de ping-pong
- ✓ Un sifflet pour signaler le départ

Jeu :

Course un contre un.

Les joueurs se déplacent jusqu'à la ligne d'arrivée en évitant les obstacles et en tenant une balle de ping-pong sur une cuillère sans la faire tomber. Si la balle tombe retour au départ.

Réussite :

Le premier qui franchit la ligne d'arrivée a gagné. L'équipe qui a marqué le plus de points remporte la victoire au jeu.

Scores :

3 points pour l'équipe gagnante
2 points par équipe si égalité
1 point pour l'équipe perdante

6/ Course de sable

Matériel :

- ✓ Des plots, des obstacles
- ✓ Des gobelets, du sable, des plateaux
- ✓ Un sifflet pour signaler le départ
- ✓ Des bouteilles, des entonnoirs

Jeu :

Course relais

Les joueurs se déplacent en évitant les obstacles et en tenant un gobelet plein de sable sur un plateau. Ils vident à l'arrivée le gobelet dans une bouteille graduée puis retournent passer le plateau et le gobelet au joueur suivant.

Réussite :

L'équipe qui a réussi à faire passer la plus grande quantité de sable remporte la victoire au jeu.

Scores :

3 points pour l'équipe gagnante
2 points par équipe si égalité
1 point pour l'équipe perdante

7/ Lancer à la cible

Matériel :

- ✓ Des plots,
- ✓ Une cible verticale percée de trous à différentes hauteurs
- ✓ Des balles

Jeu :

Lancer les balles dans les trous qui rapportent le plus de points. Chaque joueur dispose de 3 essais, on cumule les points.

Réussite :

L'équipe qui a marqué le plus de points remporte la victoire au jeu.

Scores :

3 points pour l'équipe gagnante
2 points par équipe si égalité
1 point pour l'équipe perdante

8/ Lancer de palets

Matériel :

- ✓ Des plots,
- ✓ Une cible horizontale marquée de repères (points)
- ✓ Des palets

Jeu :

Lancer les palets dans les zones qui rapportent le plus de points. Chaque joueur dispose de 3 essais, on cumule les points.

Réussite :

L'équipe qui a marqué le plus de points remporte la victoire au jeu.

Scores :

3 points pour l'équipe gagnante
2 points par équipe si égalité
1 point pour l'équipe perdante