

## ***Jeux d'extérieur***

### **1 - Car's Competition's**

- à partir de 6 pilotes
- 1 circuit (terrain plat)
  
- ✓ Compose 2 équipes égales et range les joueurs par « team » de 2 en essayant de mettre ensemble des enfants de poids ou de taille à peu près similaires.
- ✓ L'un des joueurs est la voiture : Flash si c'est un garçon, Sally si c'est une fille ! Son partenaire est le pilote !
- ✓ Les 2 premiers teams doivent effectuer, en parallèle, un parcours aller-retour sur la piste en inversant les rôles au retour : si tu es pilote à l'aller, tu deviens voiture au retour et inversement.
- ✓ Le premier team qui franchit la ligne d'arrivée, que tu auras signalée par une ligne au sol, remporte la manche.
- ✓ Compte les points après chaque manche. Le team vainqueur du premier tour affrontera le team vainqueur au 2<sup>nd</sup> tour... et ainsi de suite !

### **2 - Tigrou cass' tout**

- 4 joueurs et plus
- 5 balles molles
- 15 boîtes de conserve vides de même format
  
- ✓ Monte une pyramide avec les boîtes et trace la ligne de tir.
- ✓ A tour de rôle chaque joueur va essayer de dégommer un maximum de boîtes en 5 lancers.
- ✓ Tu dois reconstruire la pyramide avant le passage de chaque joueur.
- ✓ Compte un point par boîte renversée.

### **3 - Course de Minimoÿs à trois jambes**

- à partir de six joueurs
  - 4 cordelettes
  - 1 bâton ou un mouchoir
- 
- ✓ Arthur, le chef, divise les joueurs en deux équipes égales et attache les joueurs 2 par 2 avec une cordelette : l'équipier de droite lie sa jambe gauche avec la jambe droite de son partenaire.
  - ✓ Chaque équipe doit effectuer le parcours, préalablement dessiné par Arthur, en tournant autour du bâton (mouchoir) avant de faire le retour de la même façon.
  - ✓ Si un joueur tombe, il peut reprendre la course !!!
  - ✓ Que le meilleur gagne !

### **4 - Dora contre chipeur le renard**

- à partir de 6 bambins
  - 2 à 4 balles
- 
- ✓ Délimite une zone d'action dans ton jardin et constitue deux équipes :
  - ✓ la moitié des enfants seront les lapins de l'équipe de Dora et l'autre moitié les chasseurs de l'équipe de Chipeur.
  - ✓ Totor le taureau donnera le top départ !
  - ✓ Les lapins doivent traverser la zone pendant que les chasseurs leur tirent dessus avec les balles...attention chipeur est malin !
  - ✓ Si un lapin est touché, il est éliminé...
  - ✓ Si tu es chasseur, tu peux reprendre une balle déjà en jeu et la relancer sur un lapin, mais seulement lorsque tu es ressorti de la zone délimitée.
  - ✓ Chaque lapin touché est éliminé alors que les lapins restant continuent à traverser la zone en effectuant des aller-retours.
  - ✓ Quand tous les lapins se sont fait prendre, inverse les deux équipes. Le groupe qui a touché le plus de lapins a gagné.

### **5 - Spider-kid's**

- à partir de 6 joueurs : les « spider kids »
- 
- ✓ Place les joueurs les uns derrière les autres dans la position suivante : courbés, bras tendus et mains en appui au-dessus du genou.
  - ✓ Le dernier Spider-kid de la file saute successivement par-dessus les autres en posant ses mains sur leur dos puis, va se placer devant le premier de la file... l'avant-dernier joueur prend alors le départ et ainsi de suite...
  - ✓ Les courses de Spider-kids peuvent aussi s'organiser par équipes. Dans ce cas le nombre de joueurs doit être identique dans chaque équipe.

- ✓ Il ne reste plus qu'à indiquer la ligne de départ et celle d'arrivée et le tour est joué...
- ✓ Alors comme Spiderman, à toi de sauter !!

## **6 - Dora et Babouche courent en sacs !**

- à partir de 6 joueurs
  - 2 grands sacs en toile
- 
- ✓ Constitue 2 équipes égales : celle de Dora et celle de Babouche.
  - ✓ Trace au sol la ligne de départ et la ligne d'arrivée.
  - ✓ Le capitaine de jeu, placé entre les 2 équipes, donne le signal du départ.
  - ✓ 1 joueur de chaque équipe vient prendre un sac, enfile ses deux jambes dedans et effectue le parcours aller et retour.
  - ✓ De retour à la ligne de départ, il transmet le sac au joueur suivant.
  - ✓ L'équipe gagnante sera celle dont tous les joueurs auront fini le parcours en premier !!!

## **7 - Le foulard Winnie**

- 6 joueurs ou plus
  - 1 foulard
  - terrain plat
- 
- ✓ On divise le nombre de joueurs en 2 équipes de nombre égal. Deux lignes sont tracées sur le sol à une dizaine de mètres l'une de l'autre.
  - ✓ Un foulard est placé au centre à égale distance des 2 équipes. Les joueurs sont disposés face à face le long des 2 lignes. Ils sont numérotés de façon que les 2 numéros 1 occupent les coins diagonalement opposés et ainsi de suite.
  - ✓ Le capitaine de jeu, placé près du centre, appelle un numéro. Les deux joueurs portant ce numéro, une main dans le dos, s'efforcent de s'emparer du foulard et de le ramener dans leur camp. Si un joueur y parvient, son équipe marque le point.
  - ✓ A partir du moment où un joueur a touché le foulard, il devient vulnérable et, s'il est touché par son adversaire avant d'avoir rejoint son camp, le camp adverse marque 1 point.
  - ✓ Généralement, les deux joueurs adverses se trouvent face à face des 2 côtés du foulard et essaient de se tromper l'un l'autre par des feintes.
  - ✓ Si au bout de 3 minutes aucun des deux n'a saisi le foulard, le meneur de jeu appelle, en renfort, un autre numéro. Dans ce cas, chaque joueur ne peut toucher que le joueur portant le même numéro que lui.
  - ✓ L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points.

## **8 - Course de brouettes**

- à partir de 4 joueurs
  
- ✓ Constitue 2 équipes et assemble les joueurs par tandem de 2.
- ✓ Le premier joueur de chaque tandem avance sur les mains, tandis que son partenaire le tient par les chevilles.
- ✓ Cette course se dispute, de préférence, en aller et retour après avoir tourné autour d'un bâton et changé de rôle pour le retour.
- ✓ Le premier tandem arrivé marque un point.
- ✓ On compte les points de chaque tandem après le passage de tous les concurrents.

## **9 - Colin-Maillard**

- à partir de 4 joueurs
- 1 foulard
  
- ✓ Désigne "Colin-Maillard" et bande-lui les yeux avec le foulard. Les joueurs forment un cercle et doivent rester immobiles et silencieux.
- ✓ "Colin-Maillard", placé au centre du cercle, fait 3 tours sur lui-même, part à la recherche des joueurs et essaie d'identifier le premier qu'il touche.
- ✓ S'il y parvient ce joueur devient "Colin-Maillard", sinon "Colin-Maillard" recommence. S'il sort du cercle, les autres doivent l'en avertir.
- ✓ Variante : on procède de la même façon, mais les joueurs peuvent se déplacer pendant les recherches de "Colin-Maillard". Ils doivent cependant s'immobiliser dès que "Colin-Maillard" les a touchés.

## **N.B. : des gages aux perdants !**

Lors des préparatifs de ta fête, inscris chaque gage sur un petit papier que tu plies en 4. Dépose tous les gages dans un chapeau (ou une corbeille) et à la fin de chaque jeu AIE ! le perdant tire un papier, le lit à voix haute et s'exécute devant les autres joueurs :

- Chante une chanson
- Raconte une histoire drôle
- Dis 4 mots en anglais
- Invente une recette de cuisine dégoûtante
- Dessine une pomme les yeux fermés
- Fais la plus horrible des grimaces
- Fais le tour de la pièce à cloche-pied
- Hennis 3 fois !
- Etc...

### **N.B. : des petits cadeaux pour tes invités...**

Ils récompensent les gagnants, consolent les perdants et s'emportent en souvenir !

- Inutile de se ruiner, achètes des cadeaux pas chers dans des solderies ou au bazar : décalcomanies, tatouages, ballons gonflables, sifflets, billes, yoyo, petits jouets ou personnages, pin's, porte-clefs, badges, barrettes, chouchous, échantillons, etc...
- N'oublies pas les confiseries : sucettes, bonbons...