
La cible

Nombre de joueurs: 1 à 8

Matériel requis: un ballon, une balle

But du jeu: Faire le plus grand nombre de points possible



PROCÉDURE:

Un joueur se place sur la plateau de jeu et l'autre joueur lance le ballon à partir des empreintes de pieds au sol. Le jeu à l'intérieur doit essayer d'attraper le ballon dans le cercle le plus « payant ».

- SUR le cercle jaune = 10 points
- À l'intérieur du cercle bleu = 5 points
- À l'intérieur du cercle rouge = 3 points
- À l'intérieur du cercle blanc = 1 point

VARIANTES:

*Le premier lancé doit être attrapé sans toucher au sol, le deuxième doit faire 1 bond par terre, le troisième doit faire 2 bonds par terre et ainsi de suite.

**Le jeu s'arrête quand il y a faute

***FAUTE: 1) lorsque le ballon est échappé; 2) Lorsque le ballon fait plus ou pas assez de bonds attendus de la séquence;

3) lorsque le ballon est attrapé à l'extérieur de la zone de jeu;

NB: Pour obtenir le pointage correspondant à une zone, notre pied doit y toucher au moment de l'attraper

Serpant et échelle

Nbre de joueurs: 2 à 6

Matériel requis: des cailloux, poches de sable, etc.

But du jeu: Le premier joueur qui se rend à l'étoile rouge avant les autres



PROCÉDURE:

Les échelles nous permettent de monter plus rapidement les cases et les serpents nous les font dégringoler (de la tête au bout de la queue). Afin de déterminer qui commencera, les deux joueurs peuvent jouer une partie de « roche-papier-ciseaux », ceci rend le moment encore plus ludique. Le joueur choisi au hasard ou gagnant du « roche-papier-ciseaux » est le premier à lancer son caillou sur les chiffres à côté de la grille et avance du nombre de case que le chiffre l'indique. Les joueurs jouent à tour de rôle. Le premier arrivé à l'étoile rouge est le gagnant et les autres joueurs continuent la partie jusqu'à ce qu'il reste un seul joueur.

VARIANTE:

*Vers la fin du parcours (case 32), si le joueur tire un nombre qui ne lui permet pas d'arriver exactement à la case où se trouve l'étoile rouge, il recule le nombre de cases que le chiffre tiré.

Méli-mélo



Nombre de joueurs: 2 ou +

But du jeu: Demeurer sur la zone de jeu le plus longtemps possible

PROCÉDURE:

Pour jouer, vous devez déterminer un maître du jeu et des joueurs qui se contorsionnent Dos aux joueurs, le maître du jeu détermine membre (main ou pied, droit ou gauche) ainsi que forme et couleur à tour de rôle aux joueurs sur le plateau de jeu. Les joueurs sont éliminés s'ils tombent au sol

PARTICULARITÉS:

*Toucher le sol avec une autre partie du corps que les mains et les pieds sont considérés comme tombés

**Le dernier joueur qui tombe ou le dernier qui est toujours en place correctement est désigné vainqueur

Les 4 coins

Nbre de joueurs: 5 à 8

Matériel requis: des cailloux, poches de sable, etc.

But du jeu: Échanger de place avec les autres joueurs sans se faire voler par le joueur du milieu



PROCÉDURE:

Chaque joueur se placent dans un des 4 coins du grand carré de jeu et reste immobile. Il y a un joueur qui se place au milieu. Tous les joueurs qui sont sur un des coins doivent essayer de changer de place avec un autre joueur sans se faire toucher par le joueur du milieu. Ce dernier doit essayer de voler une place pendant que 2 joueurs changent de coin. La personne qui s'est fait voler sa place se rend directement au milieu

PARTICULARITÉS:

*S'il y a plus de 5 joueurs, on peut dessiner des carrés à l'aide d'une craie entre les 4 coins

**Si 2 joueurs arrivent en même temps sur une coin, ceux-ci font « roche-papier-ciseaux », le gagnant prend la place et l'autre se dirige au milieu.

VARIANTES: Vous pouvez ajouter des défis comme: le premier joueur qui se retrouve plus que 3x au milieu perd la partie.