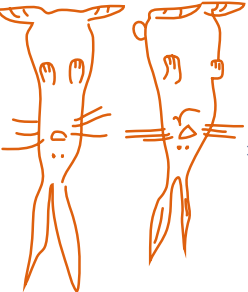


5



**Règles du jeu :**

- Un chasseur est désigné.
- Les autres joueurs sont les lapins. Ils forment un cercle à 2 mètres du chasseur qui lance trois fois la balle en l'air.
- Au 3<sup>e</sup> lancer, les lapins s'enfuient et le chasseur tire. Le chasseur ne peut que se déplacer en dribblant.
- Si un lapin est touché, il devient également chasseur et donc coéquipier du premier.
- Les chasseurs peuvent alors procéder à un jeu de passes afin de se rapprocher des lapins. Le gagnant est le dernier lapin restant.
- Les chasseurs peuvent utiliser des rebonds sur les murs.
- Les bancs ou autres pour toucher le lapin.

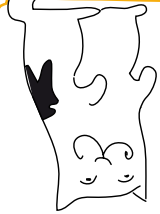
**Variantes :**

- Les chasseurs ne peuvent lancer que d'une seule main.
- Les lapins qui sont touchés par les chasseurs et qui deviennent donc chasseur, doivent poser la main là où ils se sont faits prendre pour le reste du jeu.

## BALLE AUX CHASSEURS

Matériel : 1 ballon  
Nombre de joueurs : au moins 4 joueurs

7



**Règles du jeu :**

- Le groupe désigne un chat et une souris.
- Les autres joueurs se mettent par 2, les uns derrière les autres, dans la même direction, jambes écartées.
- Les couples forment un grand cercle.
- Le chat et la souris se placent au milieu du cercle.
- Le chat essaie d'attraper la souris. Les deux peuvent sortir du cercle sous les jambes des autres joueurs en couple.
- Lorsque la souris est touchée, le chat devient la souris et vice versa.
- La souris peut se mettre en sécurité en se plaçant devant un couple. A ce moment-là, la deuxième personne du couple devient chat et le chat actuel devient souris.
- Ce jeu n'a ni gagnant, ni perdant.

**Règles du jeu :**

- Le groupe désigne un chat et une souris.
- Les autres joueurs se mettent par 2, les uns derrière les autres, dans la même direction, jambes écartées.
- Les couples forment un grand cercle.
- Le chat et la souris se placent au milieu du cercle.
- Le chat essaie d'attraper la souris. Les deux peuvent sortir du cercle sous les jambes des autres joueurs en couple.
- Lorsque la souris est touchée, le chat devient la souris et vice versa.
- La souris peut se mettre en sécurité en se plaçant devant un couple. A ce moment-là, la deuxième personne du couple devient chat et le chat actuel devient souris.
- Ce jeu n'a ni gagnant, ni perdant.

## 2 EST TROP PEU, 3 EST DE TROP

Matériel : aucun  
Nombre de joueurs : au moins 10 joueurs

3. Attachez le livret avec 2 agrafes le long de la pliure. 4. Détachez les pages à l'aide de ciseaux.

Matériel : 1 ballon  
Nombre de joueurs : au moins 4 joueurs

2



## BALLE NOMMEE

**Règles du jeu :**

- Les joueurs se placent dans un cercle et sont numérotés de 1 à...
- Un des joueurs se place au milieu du cercle avec le ballon qu'il lance en l'air en prononçant un numéro.
- Si le ballon tombe en dehors du cercle, il peut être relancé en changeant le numéro appelé.
- Si le joueur appelé rattrape le ballon avant qu'il ne touche terre, il le lance aussitôt en appelant un autre numéro.
- Si le ballon touche le sol avant d'être rattrapé, tous les joueurs se sauvent, le joueur appelé prend le ballon et tente de toucher un des joueurs, soit en le lançant en restant sur place, soit en faisant 3 pas et en criant STOP. À partir de ce cri, les joueurs n'ont plus le droit de bouger les pieds.
- Si un joueur est touché, il doit revenir au centre du cercle pour lancer le ballon. Si personne n'est touché, le lanceur revient lancer au centre du cercle.

7

**Variantes :**

- Donner des prénoms, des noms de pays aux joueurs.

8



## BALLE NOMMEE







# mon

## LIVRET DE JEUX

Tu as envie de t'amuser et de te défouler avec tes copains et copines ?  
Ce petit livret est fait pour toi !

Tu y trouveras 7 jeux pour jouer avec tes amis à la récré, à la maison ou lors d'une fête d'anniversaire !



## Bon amusement !!

3

- Les joueurs désignent un chasseur.
- Les autres joueurs sont les renards et portent en guise de queue un foulard coloré dont la pointe est glissée dans le haut du pantalon.
- Le chasseur doit attraper le foulard des renards en leur courant après.
- Les renards attrapés deviennent des chasseurs.
- Le dernier renard restant est le gagnant.

#### Règles du jeu :

## LES QUEUES DE RENARD

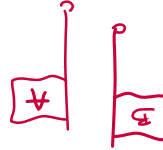


Matériel : des foulards  
Nombre de joueurs :  
au moins 4 joueurs

6

- Les joueurs forment deux équipes A et B et délimitent un espace de jeu carré.
- Chaque équipe se place dans un coin du même côté du terrain et place un objet dans le coin qui se trouve en diagonal du terrain.
- L'équipe A envoie un joueur sur le terrain pour attraper l'objet de l'équipe B. A ce moment-là, tous les joueurs de l'équipe B essaient de le toucher. Lorsque le joueur est touché, il reste immobile, jusqu'à ce qu'un joueur de sa propre équipe vienne le délivrer au prochain tour en le touchant. Le joueur peut alors continuer à jouer.
- Maintenant, l'équipe B envoie un joueur sur le terrain pour attraper l'objet de l'équipe A et les joueurs de l'équipe A essaient de le toucher.
- L'alternance d'équipes se termine au moment où l'objet de l'équipe opposée a été attrapé.

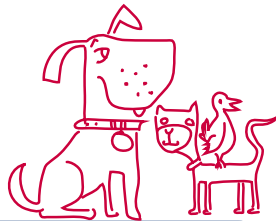
#### Règles du jeu :



## LE JEU DU DRAPÉAU

Matériel : un objet symbolique par équipe  
(ex. un drapeau)  
Nombre de joueurs : au moins 8 joueurs

Matériel : aucun  
Nombre de joueurs :  
au moins 8 joueurs



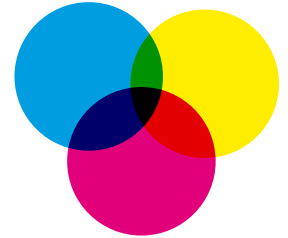
## CHIEN-CHAT-OISEAU-SOURIS

#### Règles du jeu :

- Les joueurs désignent un chien, un chat, un oiseau et une souris
- L'oiseau poursuit la souris. Le chat peut chasser l'oiseau et la souris. Le chien peut chasser le chat, l'oiseau et la souris.
- Une fois touché, les rôles se renversent. Par exemple : Si un chat touche une souris, le chat devient souris et la souris devient chat.
- Les autres joueurs sont éparpillés sur le terrain et se promènent. Les 4 animaux courent entre les joueurs : La souris couine, l'oiseau bat des ailes et chante, le chat miaule et le chien aboie.
- Lorsque l'animal poursuivi se place à côté d'un des joueurs, ce dernier prend sa place. Par exemple : Si un chat se place à côté d'un joueur, le joueur devient chat et le chat devient joueur.
- Ce jeu n'a ni gagnant, ni perdant.

2

Matériel : aucun  
Nombre de joueurs :  
au moins 4 joueurs



## LE JEU DES COULEURS

#### Règles du jeu :

- Les joueurs désignent un chasseur.
- Les joueurs se promènent tranquillement dans un espace assez grand.
- Lorsque le chasseur nomme une couleur, les participants s'empressent d'aller toucher un objet de cette couleur.
- Pendant que les joueurs cherchent, ils peuvent être touchés par le chasseur.
- Le joueur touché peut à présent nommer une nouvelle couleur.
- Si aucun joueur n'est touché, le chasseur nomme une nouvelle couleur.

#### Variantes :

- Les joueurs cherchent une couleur sur les vêtements des autres.
- Le chasseur peut nommer plus d'une couleur à la fois.

7