

Handkerchief Game

Situation

Matériel : 1 foulard

Nombre de joueurs : 2 équipes de 5-6 joueurs et un arbitre

Principe : prendre le foulard avant son adversaire

Durée :

Déroulement

Pour y jouer, il faut former 2 équipes égales. Chaque chef d'équipe donne un numéro **en anglais** à ses joueurs. Les 2 équipes se placent face à face. L'arbitre dépose le béret au centre. Il crie un numéro : si l'arbitre annonce le numéro 3, les 2 joueurs qui ont reçu ce numéro doivent essayer de prendre le béret. On peut appeler plusieurs numéros en même temps.

Une équipe marque un point :

- si un de ses joueurs ramène le foulard dans son camp sans être touché.
- s'il réussit à toucher l'adversaire qui a pris le foulard avant que celui-ci ne rentre dans son camp.

ATTENTION ! Il faut que tous les joueurs placent une main derrière le dos pour aller chercher le béret. L'arbitre peut appeler plusieurs numéros en même temps, cela s'appelle la "salade".

The corridor

Situation

Matériel : 2 ballons

Nombre de joueurs : 2 équipes égales, un arbitre

Principe : faire circuler le ballon le plus rapidement possible pour remporter la course.

Déroulement

Les deux équipes se placent face à face mais en file indienne, les uns derrière les autres, à un grand pas d'écart les uns des autres.

Le ballon va devoir circuler de l'avant de la file vers l'arrière, en passant par dessus la tête du premier joueur, puis entre les jambes du second, par dessus la tête du 3ème... Le ballon ne doit jamais toucher le sol, si cela se produit, il doit revenir au début de la file et recommencer son parcours.

Dès que le ballon arrive au dernier joueur de la file, celui-ci le prend et va prendre place au début de la file, puis fait circuler le ballon comme indiqué précédemment.

L'équipe gagnante est la première pour laquelle tous les joueurs auront été premiers de la file et le jeu s'arrête lorsque l'on revient à la situation de départ.

Pleased to meet you !

Situation

Matériel : aucun

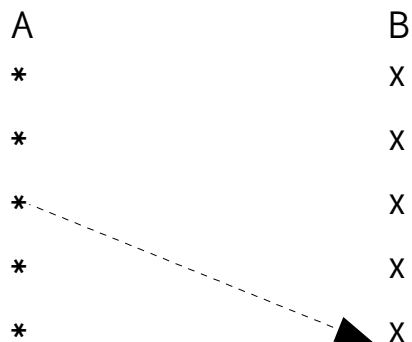
Nombre de joueurs : 2 équipes égales de 5-6 et un arbitre

Principe : toucher des adversaires pour les intégrer à son équipe

Durée :

Déroulement

Les deux équipes se placent face à face, à dix mètres environ l'une de l'autre.



L'arbitre désigne un joueur de l'équipe A qui doit aller toucher les mains de tous les joueurs de l'équipe B les uns après les autres, dans l'ordre ou le désordre (les joueurs de l'équipe B tiennent leurs mains devant eux, paumes vers le ciel.).
Au moment qu'il choisira, le joueur A tapera dans les mains d'un des joueurs de l'équipe B. Celui-ci devra alors lui courir après

pour le toucher avant qu'il ne repasse derrière la ligne de son camp. Trois éventualités :

- le joueur B est touché, il intègre l'équipe A ;
- le joueur B n'est pas touché mais le joueur A, en le poursuivant, a franchi la ligne du camp B, il intègre le camp B ;
- le joueur B n'est pas touché, le joueur A n'a pas franchi la ligne B, chacun retourne dans son camp et l'arbitre appelle alors un joueur de l'équipe B.

L'équipe gagnante est celle qui absorbe l'équipe adverse (ou en cas de limite de temps, l'équipe qui compte le plus grand nombre de joueurs au coup de sifflet final)

The lemon race

Matériel : des citrons, une ligne de départ et d'arrivée matérialisée au sol par des plots

Organisation : deux par deux : 1 joueur de chaque équipe un parcours rectiligne.

Face à face les deux enfants placent le citron sur leur front et tout en se déplaçant doivent le maintenir ainsi jusqu'à franchir la ligne d'arrivée. (En marchant.)

The tug of war

Matériel : une corde, une ligne matérialisée au sol

Organisation : deux équipes

Les deux équipes sont face à face et doivent tirer ensemble sur la corde afin de franchir une ligne pour gagner la partie.

Big bubbles

Matériel : du liquide bulles (bouteilles jaunes) + le cercle pour faire la bulle

Chaque enfant essaie (il faut agir lentement) de faire la plus grosse bulle qui dure le plus longtemps.