

09 | 2012

Thème du mois – Sommaire

Objectifs d'apprentissage	2
Sécurité	3
Jeux:	
• Communication	4
• Echauffement	6
• Pleins gaz!	8
Formes de tournois	11
Indications	14
Annexe	

Catégories

- Tranche d'âge: 8-50 ans
- Degrés scolaires: primaire (dès la 2^e année) au secondaire II
- Niveaux de progression: débutants, avancés et chevronnés
- Niveaux d'apprentissage: acquérir, appliquer et créer
- Formes de mouvement: courir, sauter, lancer, jouer



Burner Games

«C'est pire cool comme jeu!» Ainsi s'expriment les élèves lorsqu'on leur propose une balle brûlée spéciale Cervin ou une balle assise version zombie... Les «Burner Games» peuvent se définir comme une combinaison de jeux classiques et de variantes proches de l'univers des jeunes.

Les «Burner Games» incitent les jeunes à participer de manière très active, quel que soit leur niveau. Tout le monde y trouve son compte – des moins sportifs aux plus chevronnés. Ces jeux développent la coordination et la condition physique et ils renforcent la confiance en soi et l'esprit d'équipe. Ils proposent ainsi un éventail de mouvements intenses et très différenciés.

Les «Burner Games» s'adressent à un public très large – de 8 à 50 ans – voire plus! Cependant, selon les classes et la situation, certains jeux conviendront mieux que d'autres. Ce thème du mois propose une division en trois domaines: jeux pour se connaître et communiquer, jeux d'échauffement et jeux intenses. Pour chaque forme, un graphique indiquant l'intensité, le matériel nécessaire et la durée requise facilite la mise en place. Tous les jeux ont été testés et sont issus, parfois avec de légères modifications, de l'ouvrage «Burner Games» de Muriel Sutter.

Communication, échauffement et pleins gaz

Les idées de jeux présentées dans le chapitre «Communication» mettent les sens en éveil et permettent de briser la glace au sein de groupes qui ne se connaissent pas encore très bien. Physiquement, ils ne sont pas trop exigeants. Ils peuvent même intégrer le quotidien scolaire, comme pause active bienvenue au milieu d'une leçon de mathématiques par exemple. Ces petits jeux peuvent aussi servir de préparation et de remise en route après une longue pause, ou encore d'animation originale dans le cadre d'une soirée de camp sportif.

Les traditionnels jeux de course sont revisités et enrichis de nouvelles idées dans le chapitre «Echauffement». Leur mise en scène originale avive la motivation. L'engagement physique et mental est requis dès le départ, ce qui permet de préparer non seulement la musculature des jeunes sportifs mais aussi leur disposition à l'effort.

Bouger et vivre des expériences de manière intensive constituent le menu principal du chapitre «Pleins gaz». Les grandes explications sont ici inutiles. Des jeux simples assaisonnés de variantes surprenantes donnent des ailes aux participants: jeux de rôles, chasses sauvages, affrontements physiques – avec ou sans balle... Go for it! ■



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSP

Objectifs d'apprentissage

Les «Burner Games» sont de petits jeux qui visent avant tout le plaisir en offrant beaucoup de mouvement et de variété aux participants. Ils renferment aussi le potentiel pour atteindre différents objectifs d'apprentissage. L'estime de soi et les compétences sociales notamment y trouvent un champ d'expérimentation idéal.

Défis en tous genres

Ces jeux exigent force mentale et physique. Les plus costauds disposent certainement d'un avantage au départ. Les joueurs doivent se mesurer, courir l'un contre l'autre, combattre, se chasser, se désarçonner, etc. Cela procure plus que du plaisir: on apprend aussi à gérer les succès et les défaites, à surmonter une frustration et à remobiliser ses forces. En fonction de leurs capacités individuelles, les enfants développent des stratégies afin d'améliorer et de renforcer le collectif.

Confiance en soi et respect

La pratique a montré que les «Burner Games» contribuent à améliorer les relations entre les enfants appelés à se côtoyer. Les joueurs expérimentent l'importance de la responsabilité au sein du groupe. Ils remarquent par eux-mêmes que leur image pâtirait d'un comportement inadapté, comme celui qui consisterait à s'acharner sur un élève plus faible ou en situation désespérée. Ces situations représentent le point de départ idéal pour une discussion constructive individuelle ou en classe. Ainsi se développe une atmosphère de respect mutuel et de fair-play.

Le fait que ces jeux ne nécessitent pas de prérequis particuliers permet à chaque participant de trouver sa place et de s'engager selon ses capacités. Les enfants les plus faibles éprouvent aussi du plaisir à s'engager, ce qui renforce leur confiance et leur motivation.

Entraînement et performance

Les jeux ne requièrent pas d'habiletés techniques particulières. Chacun peut s'intégrer dans le déroulement de l'activité indépendamment de son talent et de ses capacités physiques. Il s'agit souvent de duels ou de situations de supériorité ou d'infériorité numérique.

Les règles veillent cependant à éviter toute stigmatisation des plus faibles en créant des situations favorables qui leur permettent d'endosser des rôles à leur mesure. Les plus forts trouvent quant à eux des occasions de montrer leurs capacités qu'ils mettent au service de l'équipe. Tous les joueurs peuvent ainsi améliorer de manière ludique leurs qualités de coordination, leur endurance et leur force, et ce à leur niveau. Chacun y trouve son compte!

Sécurité

Les «Burner Games» sont attractifs et motivants. L'enthousiasme fait souvent oublier les règles élémentaires de gestion du risque et de sécurité, notamment dans les activités telles que les parcours d'obstacles.

L'expérience a montré que les «Burner Games» engendrent peu d'accidents. La concentration requise et le niveau d'adrénaline élevé font en sorte que les participants restent constamment attentifs. En outre, le risque de blessure peut être fortement réduit grâce à un arbitrage conséquent.

Une fois que le jeu a démarré, chaque joueur doit se concentrer sur la tâche à accomplir et mobiliser pour cela toutes ses capacités mentales et physiques. Dans le feu de l'action, certains écarts, volontaires ou non, peuvent entraver la bonne marche du jeu et échauffer les esprits. C'est là qu'intervient le meneur de jeu qui veille par un arbitrage sérieux au respect strict des règles.

Monter et démonter les engins

Les accidents surviennent souvent lors du montage ou du démontage des installations. Le réglage des barres parallèles (pour le jeu «Cervin» par ex.) présente un gros risque de se pincer les doigts. Les pieds, quant à eux, se retrouvent parfois coincés sous les gros engins lors de leur déplacement. Les bousculades dans le local de matériel sont à éviter absolument.

Le moniteur a tout intérêt à donner des instructions claires et concises (qui prend quoi et à quel moment). Des esquisses qui décrivent le matériel à installer (sur un flip-chart par ex.) et une surveillance permanente favorisent un travail fluide et efficace.

La même attention sera portée au démontage et au rangement du matériel. La fatigue et les émotions accumulées durant le jeu sont en effet sources de danger et de dérapages. Au moniteur de garder la tête froide et de jouer son rôle de metteur en scène.

Matériel et sécurité des installations

Tous les «Burner Games» incluant des lancers se jouent avec des balles soft. Pour les autres jeux, il faut veiller à disposer de balles pas trop dures. Les joueurs portent si possible des chaussures de sport; en aucun cas ils n'évoluent en chaussettes.

Avant le début du jeu, le moniteur contrôle tous les engins: il vérifie qu'ils soient bien montés et arrimés. Aux endroits critiques (radiateurs, perches, obstacles divers) sont disposés des tapis de protection, de même qu'autour des installations susceptibles d'entraîner des chutes.

Découvrir la [liste de contrôle](#) pour les jeux de ballons (bpa – Bureau de prévention des accidents).

Jeux: Communication

Ces jeux éveillent les esprits et brisent la glace entre des enfants qui ne se connaissent pas. Peu intensifs, ils peuvent aussi animer une pause active en salle de classe.

Badaboum!

Nombre de joueurs: 12-24

Les joueurs se mettent en cercle. Le moniteur montre le joueur A et crie «bada!». Ce dernier doit réagir vite et crie à son tour «boum!» tout en tapotant ses oreilles avec la paume de ses mains. Ses voisins de gauche et de droite serrent leur oreille avec la main extérieure et crient aussi «boum». A ce moment, le joueur A désigne un camarade tout en prononçant le mot magique «bada». Etc.

Lorsque les joueurs maîtrisent le jeu, de nouvelles règles sont introduites:

- Si l'on reçoit le «bada», on peut aussi réagir avec «boum» et désigner un nouveau joueur à qui incombe le signal.
- Quand on reçoit le «bada», on peut se baisser pour le laisser partir dans le vide. L'expéditeur doit alors trouver tout de suite un nouveau destinataire.
- Chacun peut à tout moment tendre les bras vers l'avant et crier «stop!». Tous les joueurs doivent alors presser leurs mains contre les oreilles. Le jeu se poursuit lorsque celui qui l'a interrompu crie à nouveau «bada».

Variante

- Sous forme de concours: Le joueur qui commet une erreur reçoit un gage: grimper aux perches, courir une fois autour de la salle, effectuer vingt appuis faciaux, etc.



Intensité: ✗
Matériel: ✗
Temps: ✗

Call ball

Nombre de joueurs: 10-30

Les joueurs sont placés en cercle, y compris le moniteur qui dispose d'un chariot à ballons derrière lui. Il passe un ballon à un joueur en criant son nom. Ce dernier le rattrape et le lance à un camarade en appelant son nom et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient reçu une fois le ballon. Simultanément, les joueurs doivent mémoriser le nom du joueur qui leur passe le ballon et de celui à qui ils le transmettent. Lors du second tour, ils doivent respecter le même ordre de passage. Lorsque cela fonctionne, le moniteur introduit un second, puis un troisième ballon. Si le ballon tombe, le destinataire le ramasse le plus vite possible et le remet en jeu. Les joueurs veillent à ne pas lancer le ballon à un joueur qui en a déjà un en main.

Matériel: 8-12 balles différentes

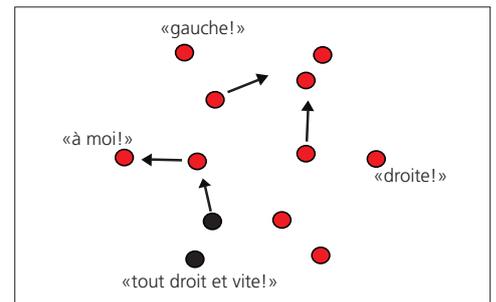


Intensité: ✗
Matériel: ✗
Temps: ✗

Aliens vs humains

Nombre de joueurs: 16-30

Les joueurs forment deux cercles, un intérieur et un extérieur. Deux joueurs (un dans chaque cercle) évoluent toujours ensemble. Un des duos incarne les «aliens», les autres sont des humains. Les joueurs extérieurs (A) sont fixes et dirigent par la voix leurs camarades: «A gauche, à droite, tout droit, vite, vers moi, etc.». Les joueurs B se déplacent les yeux fermés. Ils ne doivent pas quitter le cercle et tentent de se conformer aux ordres de leurs partenaires. Les humains essaient d'esquiver les «aliens» tandis que ces derniers tentent de les toucher. Celui qui est pris ouvre les yeux et se place à côté de son partenaire en attendant la fin du jeu. Le dernier duo d'humains en jeu a gagné et prend la place des «aliens» pour la manche suivante. A partir de 18 joueurs, il faut prévoir deux duos d'«aliens».



Intensité: X

Matériel: X

Temps: X

Jeux: Echauffement

Ces petits jeux de course et de mouvement visent à éveiller les esprits et à stimuler les muscles. Concentration et engagement physique sont requis. Ambiance garantie pour cette mise en route!

Chasse aux pincettes

Nombre de joueurs: 15-35

Les joueurs reçoivent cinq pincettes à linge qu'ils accrochent à leurs habits, en évitant les zones sensibles. Au signal, chacun essaie de gagner des pincettes sans se faire prendre les siennes. Les pincettes gagnées sont aussitôt accrochées sur une pièce d'habillement. Lorsqu'un joueur n'a plus de pincettes, il effectue un gage, ce qui lui donne droit à une nouvelle pincette qu'il va chercher chez le moniteur. Il est interdit de se coucher ou de se plaquer contre les parois.

Indication: Si des joueurs ont trop tendance à fuir, réduire le terrain avec des cônes. Celui qui en sort perd une pincette qu'il donne à son dernier poursuivant.

Variantes

- Attribuer des points différents en fonction de la couleur des pincettes.
- Jouer par équipe de deux ou plus.

Matériel: Pincettes à linge de différentes couleurs



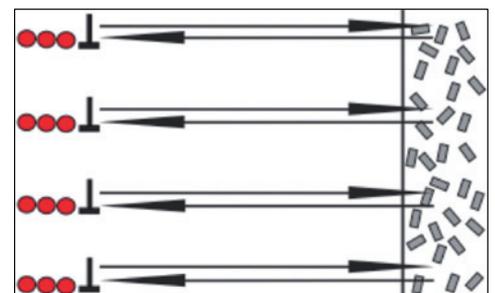
Intensité: **XX**
Matériel: **XX**
Temps: **X**

Estafette-cartes

Nombre de joueurs: 8-30

Deux à quatre équipes de trois à huit joueurs se placent derrière la ligne de fond du terrain de volleyball. Chaque équipe doit ramener huit cartes de jass de la même couleur, posées à l'envers sur la ligne opposée. Au signal, le premier coureur de chaque équipe s'élance et retourne une carte. Si elle est de la bonne couleur, il peut la prendre avec lui, sinon il la retourne et revient frapper dans la main du coureur suivant. Quelle équipe réussit à ramener toutes ses cartes en premier?

Matériel: 1 piquet et 8 cartes de jass par équipe



Intensité: **XXX**
Matériel: **XX**
Temps: **XX**

Chasse à courre

Nombre de joueurs: 16-30

Les joueurs ainsi que les deux chasseurs (marqués par un sautoir) courent au rythme de la musique. Le moniteur stoppe la musique et annonce un numéro, par exemple «2». C'est le signal pour le début de la chasse. Les joueurs qui se sont regroupés selon le nombre annoncé ne peuvent pas être touchés. Le joueur libre touché prend le sautoir du chasseur. Tout le monde se remet à courir dès que la musique redémarre. Ainsi de suite.

Variante

- Celui qui est pris va chercher un sautoir auprès du moniteur. Le nombre de chasseur augmente donc en permanence. Quel lièvre résistera le plus longtemps?

Matériel: Musique pour course, sautoirs

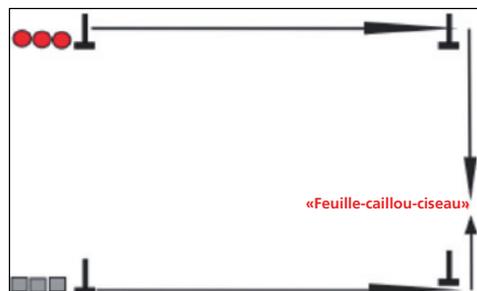


Intensité: **XX**
Matériel: **XX**
Temps: **X**

Estafette «Feuille-caillou-ciseau»

Nombre de joueurs: 10-20

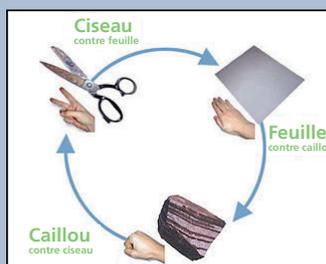
Deux équipes sont alignées à deux angles du terrain de volleyball. Des piquets placés sur la ligne du milieu délimitent le parcours à accomplir. Au signal, les deux premiers coureurs s'élancent. Lorsqu'ils se rencontrent, ils jouent à «feuille-caillou-ciseau». Le gagnant poursuit sa course tandis que le perdant revient sur ses pas pour se remettre dans la colonne. Dès que le «feuille-caillou-ciseau» est joué, le coéquipier du perdant s'élanche pour défier le vainqueur à son tour. La course se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à franchir une ligne située à deux mètres de la ligne de départ de l'équipe adverse. Dans ce cas, l'équipe du coureur victorieux marque un point. Dès qu'un point est attribué, deux nouveaux coureurs démarrent.



Intensité: **XX**
Matériel: **X**
Temps: **X**

Instruction «Feuille-caillou-ciseau»

Ce jeu mondialement connu fonctionne ainsi: deux joueurs se font face, mains dans le dos, et prononcent simultanément «feuille-caillou-ciseau». Au mot ciseau, ils montrent avec une main un des trois symboles (voir figure). Chaque symbole a les mêmes chances de gagner, tout dépend de la combinaison sortante!



Source: Wikipedia

Jeux: Pleins gaz!

Intensité des mouvements et des expériences caractérisent ce chapitre.
Les propositions suivantes offrent tout ce qui enflamme le cœur des joueurs: jeux de rôles originaux, chasses sauvages et duels corps à corps, avec ou sans balle.

Balle assise zombie

Nombre de joueurs: 16-36

Tout le monde joue contre tout le monde dans cette balle assise. Celui qui est touché rampe comme un zombie en émettant – s’il veut – de petits grognements! Pour revenir dans le monde des vivants, le zombie doit soit rattraper un ballon, soit toucher un joueur encore debout. Celui qui est touché par le zombie en devient un à son tour. Trois pas sont autorisés avec la balle en main.

Matériel: 6-8 balles soft



Intensité: **XXX**
Matériel: **X**
Temps: **X**

Balle assise tandem

Nombre de joueurs: 16-40

Balle assise par équipes de deux. On ne peut pas marcher avec la balle mais les passes entre coéquipiers sont permises. Le joueur touché doit s’asseoir. Il est libéré s’il récupère un ballon ou si son coéquipier lui adresse une passe. Si les deux coéquipiers sont touchés, ils doivent effectuer un gage (tours de salle, abdominaux, etc.) avant de revenir en jeu. Le joueur qui rattrape une balle n’est pas considéré comme touché, au contraire! Comme récompense, il peut effectuer trois pas avec la balle en mains.

Matériel: 6-8 balles soft



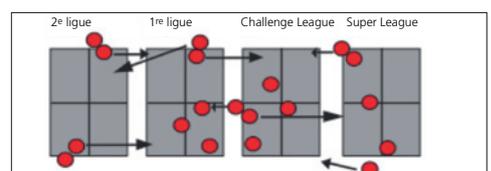
Intensité: **XXX**
Matériel: **X**
Temps: **X**

Bon débarras

Nombre de joueurs: 12-30

Sur le terrain de badminton sont disposés quatre tapis qui représentent des îles. Afin qu’ils ne glissent pas, il faut éventuellement les fixer ensemble par les poignées. Au départ, les joueurs sont répartis équitablement sur les différents tapis. Au signal, les joueurs, à genoux, affrontent un adversaire. But: le pousser hors du tapis en respectant certaines règles (interdit de tirer les cheveux, pincer, chatouiller, enserrer le cou, etc.). Le gagnant du duel monte d’une ligue, le perdant descend. Le joueur qui remporte son combat sur le terrain de «Super League» reçoit un point. Celui au contraire qui perd sur le terrain le plus bas (2^e ligue) effectue un exercice de force et recommence sur ce même tapis. Après six minutes, le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur.

Matériel: 12-16 petits tapis, cordes ou sautoirs pour attacher les tapis ensemble



Intensité: **XXX**
Matériel: **XX**
Temps: **XX**

Balle à deux camps poisson

Nombre de joueurs: 12-36

On joue selon la variante 1 (voir annexe). Celui qui est touché doit rejoindre le ciel (terrain opposé). Il peut se racheter de la manière suivante: il se couche sur le ventre et tente de traverser le terrain ennemi sans se faire toucher par un adversaire. S'il réussit, il revient en jeu. S'il est touché, il retourne au ciel et peut retenter sa chance autant de fois qu'il le veut. Le jeu se termine lorsqu'une équipe a éliminé tous ses adversaires.

Matériel: Sautoirs, 2 balles soft



Intensité: XXX
Matériel: X
Temps: X

Balle à deux camps Neandertal

Nombre de joueurs: 12-36

La balle à deux camps variante 2 (voir annexe) répond aux règles supplémentaires suivantes: est racheté le joueur situé dans la zone «ciel» qui touche un adversaire. Autre possibilité de rachat: le joueur peut entraîner un adversaire dans son ciel en le saisissant correctement (pas par les habits!) et en gardant un pied dans son terrain. S'il réussit à attirer l'adversaire dans son propre camp, il peut revenir en jeu, tandis que le perdant rejoint son ciel. A noter que les coéquipiers du joueur attaqué peuvent l'aider en le retenant. Lorsque plusieurs joueurs se trouvent au ciel, ils peuvent former une chaîne pour sortir un adversaire, à condition que le dernier de la chaîne garde un pied dans son terrain et que la chaîne ne se casse pas. La chaîne peut aussi être exploitée pour récupérer une balle dans le terrain adverse ou pour immobiliser un joueur afin de le toucher plus facilement.

Matériel: Sautoirs, 2 balles soft



Intensité: XXX
Matériel: X
Temps: X

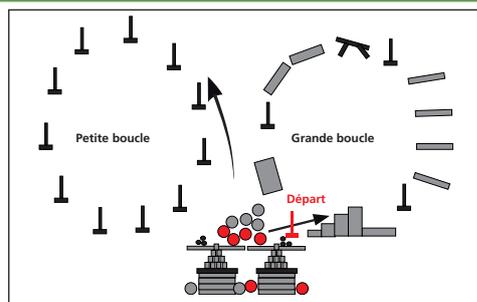
Biathlon

Nombre de joueurs: 16-24

Former des équipes de trois à quatre joueurs. Chaque équipe dispose d'un caisson surmonté de boîtes de conserve à viser. Deux circuits sont délimités: une grande boucle et une plus petite (boucle de pénalité). Le coureur A effectue d'abord la grande boucle, puis il se place pour l'exercice de lancer et tente d'abattre les boîtes avec les balles mises à disposition. Deux lancers sont «gratuits». Pour chaque lancer supplémentaire raté, le joueur doit parcourir une boucle de pénalité. Lorsque toutes les boîtes sont tombées, le joueur effectue une dernière petite boucle avant de passer le relais au suivant. Tous les coureurs passent deux fois. Quelle équipe termine la première?

Variante: Aménager des obstacles sur la grande boucle.

Matériel: Sautoirs, 10 boîtes de conserve par équipe, balles de lancer, caisson, piquets pour délimiter les boucles



Intensité: XXX
Matériel: XX
Temps: XX

Strip-football

Nombre de joueurs: 16-30

Deux équipes de quatre à six joueurs s'affrontent. Chacune dispose de trois éléments de caisson (ou autre engin pouvant servir de but) qu'elle place sur la ligne de fond du terrain de volleyball, en respectant un intervalle de deux mètres entre chaque élément. Sur chaque but sont accrochés des habits, chasubles ou sautoirs (le même nombre pour chaque équipe). Le match de football démarre. Lorsqu'une équipe encaisse un but, elle retire un habit du goal en question. Les éléments de caisson qui n'ont plus d'habits sont retirés du terrain, ce qui restreint les possibilités pour l'équipe adverse. L'équipe dont tous les buts sont «deshabillés» a perdu. Ce jeu permet à des équipes même déséquilibrées de rivaliser, car plus on marque, plus les possibilités s'amenuisent!

Matériel: 6-8 éléments de caisson, 1 ballon, sautoirs, morceaux de tissu, chasubles



Intensité: **XXX**
Matériel: **XX**
Temps: **XX**

→ [Vidéo](#)

Objectif Cervin

Nombre de joueurs: 16-30

Préparation

Au milieu de la salle trône le «Cervin»: quatre paires de barres parallèles placées les unes contre les autres sont recouvertes de six petits tapis placés de manière à couvrir entièrement les barres. Par-dessus sont disposés deux gros tapis surmontés à leur tour de quatre tapis de 16 cm. Au sommet de cette pyramide se trouve un trousseau de clés, objet de toutes les convoitises. Un gros tapis est appuyé contre l'installation, avec un mini-trampoline placé devant. Sur un autre côté, cinq caissons forment un escalier, sur un autre est placé un banc incliné et sur le dernier côté enfin se trouve la fosse de réception avec un gros tapis.

Déroulement

Deux équipes s'affrontent selon les règles de la balle brûlée. Les coureurs partent par deux. Après avoir lancé chacun leur balle, ils partent à l'assaut du sommet pour tenter de récupérer les clés. L'escalade par les escaliers rapporte un point, par le trampoline, trois points, par le banc, quatre points. Les points comptent à condition que le coureur ait réussi à saisir les clés et à les agiter en l'air avant d'être touché. Les deux joueurs peuvent monter au même endroit ou par des côtés différents. Dès que les deux sont touchés ou que l'un d'entre eux a réussi à prendre les clés, les suivants peuvent démarrer. La manche dure sept minutes durant lesquelles il s'agit de récolter le maximum de points. Les défenseurs tentent de toucher les coureurs avec les deux balles mises en jeu. Les touches doivent être directes (pas de ricochet sur les engins ou le sol). Les défenseurs veillent à ne pas entraver le passage en direction du «Cervin» (mini-trampoline!).

Matériel: 2 balles soft, sautoirs, 4 paires de barres parallèles, 4 gros tapis, 6 petits tapis, 4 tapis de 16 cm, 1 banc, 5 caissons suédois, 1 mini-trampoline, trousseau de clés



Intensité: **XXX**
Matériel: **XXX**
Temps: **XXX**

→ [Vidéo](#)

Formes de tournois: Burner Challenge

Les «Burner Games» peuvent se combiner à merveille pour donner naissance à différentes sortes de tournois et de concours d'équipe. Voici quelques idées d'organisation.

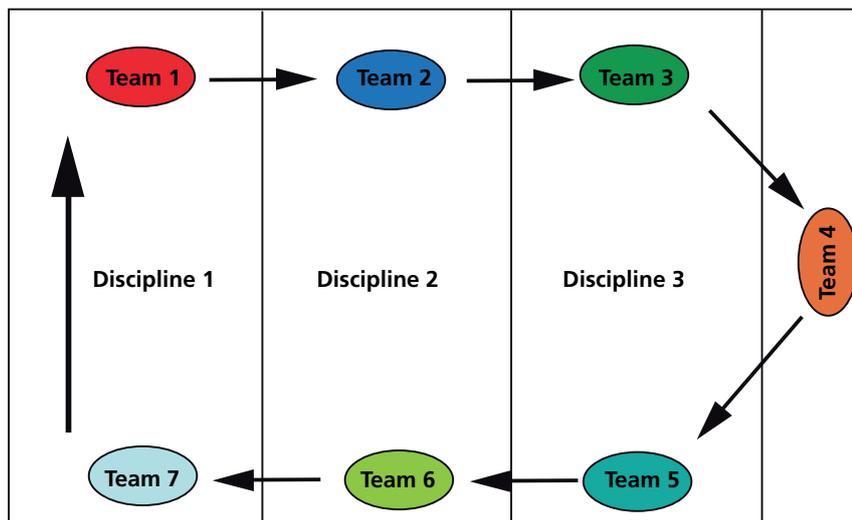
Circuit

Nombre de joueurs: à partir de 50 personnes

Infrastructure: salle de sport triple

Durée: 90 minutes

A chaque salle correspond un jeu différent, par exemple le biathlon, le «Cervin» et la balle à deux camps. Sept équipes se rencontrent, une étant à chaque fois au repos. Les parties durent huit minutes. A la fin de chaque match, les équipes se décalent d'un terrain dans le sens des aiguilles de la montre (voir illustration) jusqu'à ce qu'elles aient pratiqué deux fois chaque discipline et rencontré chaque adversaire. Si la balle à deux camps n'est pas terminée au coup de sifflet final, on compte le nombre de rescapés de chaque équipe. La victoire rapporte trois points, le match nul un point et la défaite aucun. Quelle équipe se montrera la plus performante à la fin du tournoi?



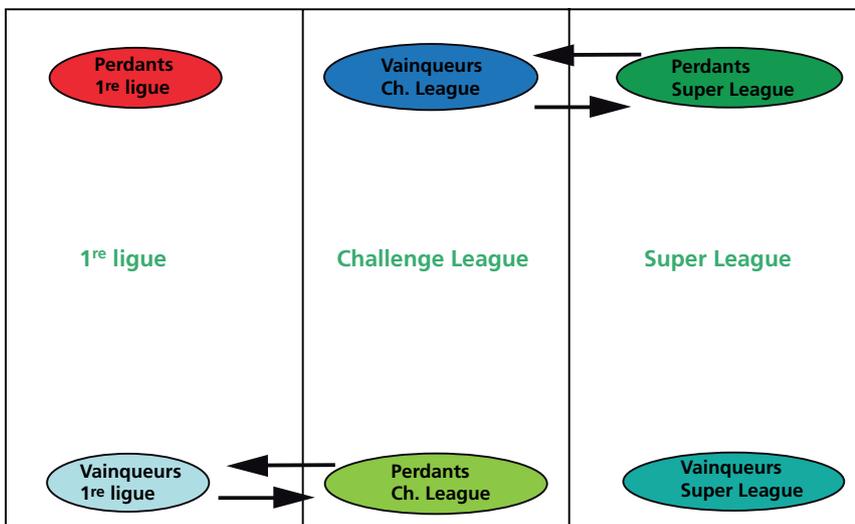
Super League

Nombre de joueurs: à partir de 16 personnes

Infrastructure: salle de sport normale

Durée: variable

Des équipes de six à huit joueurs s'affrontent en duels sur trois terrains: «Super League», «Challenge League» et «1^{re} ligue». Le jeu «Bon débarras» (voir p. 8) convient particulièrement bien à ce système. On joue au temps. Au signal, les adversaires essaient de se sortir mutuellement des tapis. Le joueur éliminé attend la fin du tour. Après trois minutes, l'équipe qui compte le plus de joueurs sur les tapis remporte trois points et monte d'une ligue. L'équipe perdante descend d'une ligue. En cas d'égalité, on se départage au jeu «Feuille-caillou-ciseau» (voir p. 7). Le vainqueur du terrain «Super League» et le perdant du terrain «1^{re} ligue» restent en place.



Variante

- Proposer différentes disciplines selon le même principe de rotation.

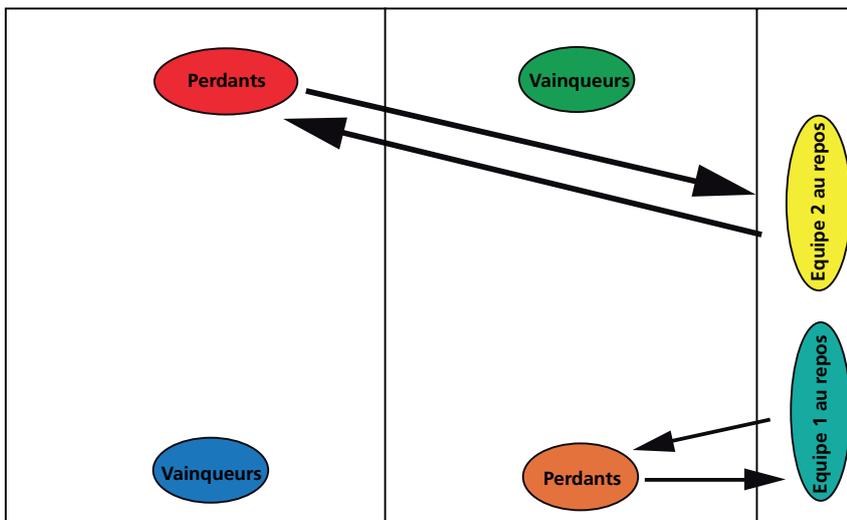
King of the Court

Nombre de joueurs: 20-50 personnes

Infrastructure: 2 salles de sport

Durée: variable

Deux jeux sont prévus sur deux terrains différents, par exemple la balle à deux camps Neandertal et le strip-football (voir p. 9 et 10). Former cinq à six équipes de six à huit joueurs. Quatre équipes débutent le tournoi, tandis que deux autres attendent dans la zone de repos. A la fin de chaque match, les deux équipes perdantes sont remplacées par les équipes en attente. Les vainqueurs restent en place et remportent un point. L'attribution et la pondération des disciplines sont laissées au hasard.



Variantes

- Possibilité de proposer une seule discipline selon le même principe.
- Affrontement sur une discipline avec trois équipes.

Indications

Bibliographie

- Lehner, P. (2002): [Bewegungsspiele mit Pfiff!](#) Luzern: Rex Verlag.
- Leue, W., Glorius, S. (2005): [Neue Ballspiele. Praxiserprobte Spielideen für Freizeit, Schule und Verein.](#) Aachen: Meyer & Meyer Verlag.
- Sinning, S., Lange, A. (2011): [Neue und bewährte Ballspiele.](#) Wiebelsheim: Limpert Verlag.
- Sutter, M. (2011): [Burner Games – Kleine Spiele mit grossem Spassfaktor.](#) Muttenz: msgames.
- Sutter, M. (2012): [Burner Games reloaded.](#) Muttenz: msgames.

Liens

- [MS GAMES](#)
- [sportunterricht.ch](#)

Partenaires



Impressum

Editeur

Office fédéral du sport OFSPO
2532 Macolin

Auteur

Muriel Sutter

Rédaction

mobilesport.ch

Photo de couverture

Christian Rosenberger

Photos, illustrations

Christian Rosenberger, Muriel Sutter

Vidéos

René Hagi, Médias didactiques HEFSM

Graphisme

Médias didactiques HEFSM

Annexe

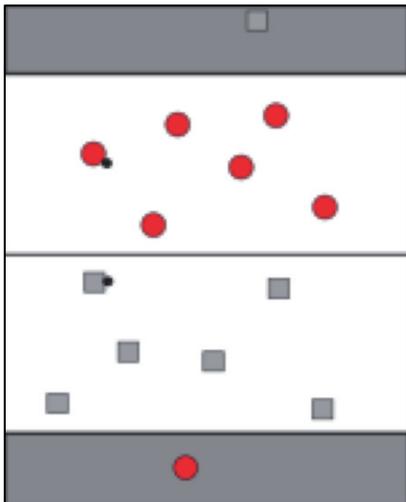
Formes de base de la balle à deux camps

Nombre de joueurs: 12-36

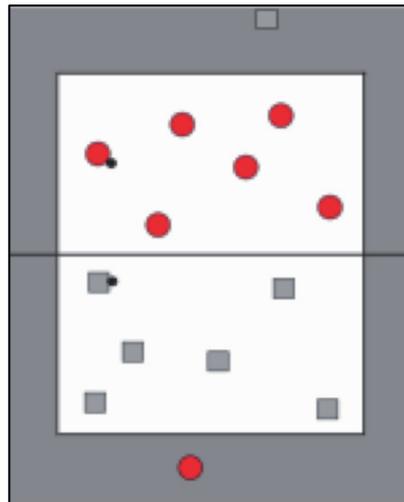
Les règles sont simples et généralement connues de tous. Le but est de toucher avec une balle le maximum d'adversaires. Malgré son caractère basique, ce jeu est hautement apprécié des petits et des grands! Grâce à quelques consignes supplémentaires, il est possible de rendre les parties encore plus attractives et intensives. Les variantes proposées ici ont été testées avec succès, mais elles ne sont pas exhaustives! De nombreuses adaptations sont imaginables selon l'objectif et le public visés.

Règles de base

- Le terrain est divisé en deux parties égales. Le ciel est situé derrière les terrains (variante 1) ou tout autour de manière à encercler le terrain adverse (variante 2).
- Celui qui est touché doit rejoindre le ciel.
- L'équipe qui a tous ses joueurs au ciel a perdu.
- Il est en principe interdit de marcher avec la balle.
- Au début du jeu, chaque équipe reçoit une balle soft.
- La balle appartient à l'équipe qui la détient dans son terrain. Cependant, un joueur peut la «pêcher» à condition qu'il garde une partie du corps dans son camp.



Variante 1



Variante 2