

Guide des Jeux.

ATTENTION : CETTE COLLECTION EST TEMPORAIREMENT INDISPONIBLE À LA CONSULTATION. MERCI DE VOTRE COMPRÉHENSION

Numéro d'inventaire : 1976.01483

Auteur(s) : Jean-Pierre Bonne

Type de document : publication jeunesse

Éditeur : Scolavox (Poitiers - 86)

Imprimeur : Derrouet

Date de création : 1969

Description : Brochure agrafée; couverture de papier vert illustrée en n&b

Mesures : hauteur : 134 mm ; largeur : 105 mm

Notes : Description (illustrée) de qqs jeux de cour de récréation. Autres brochures de cette série: Guide de l'enfant prudent [3.6.10/1993.866] / Guide de l'enfant poli [3.6.10/1993.865].

Mots-clés : Jeux de mouvement

Filière : Élémentaire

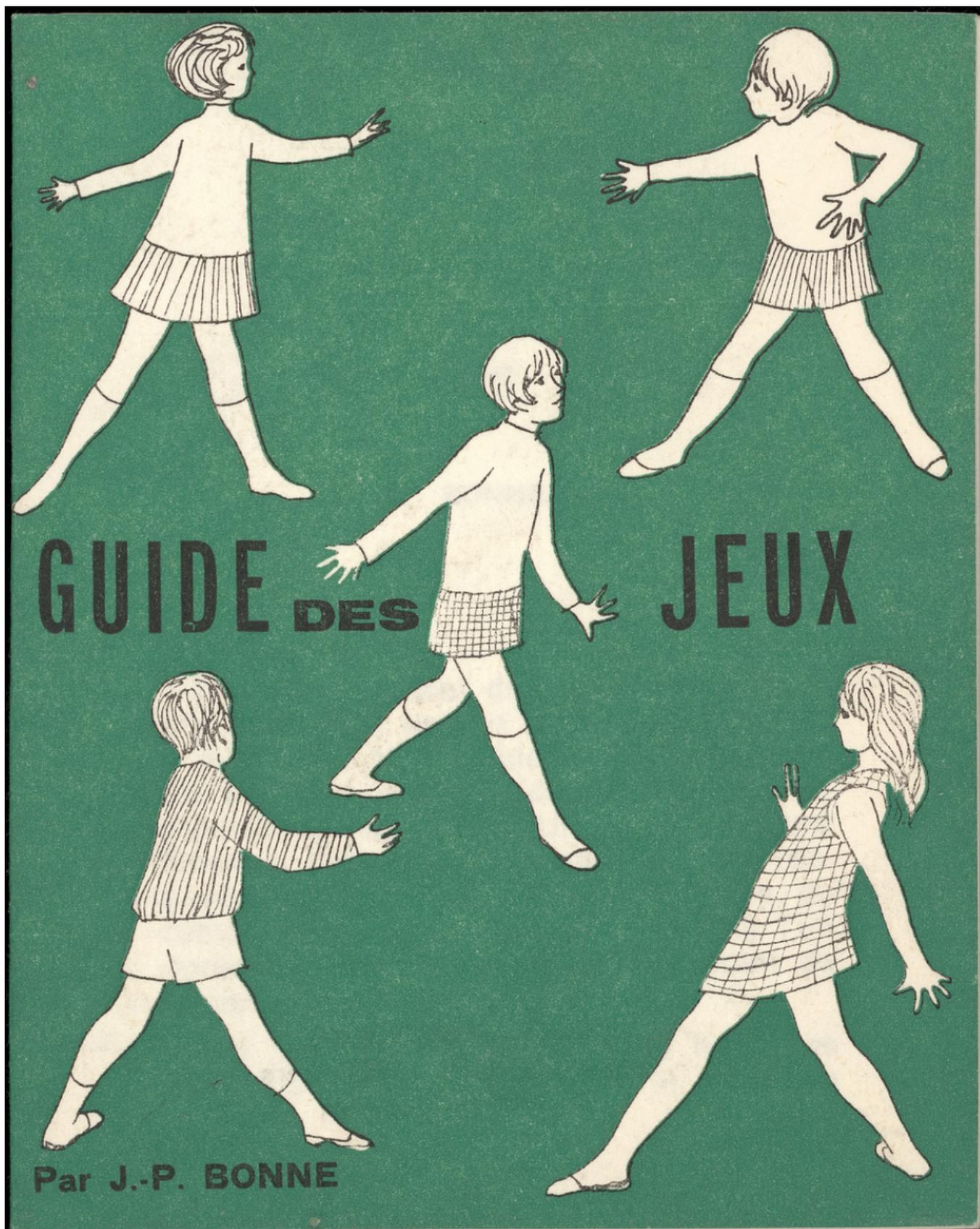
Niveau : Élémentaire

Autres descriptions : Langue : Français

Nombre de pages : 12

Mention d'illustration

ill.



Guide des Jeux

J.-P. BONNE

LA BALLE AU CAMP

Les joueurs sont divisés en deux équipes dont l'une occupe le camp. On choisit 4 à 5 buts, si possible à égale distance les uns des autres. L'équipe adverse se répartit sur le terrain. Un de ses joueurs lance la balle dans le camp. Elle est renvoyée aussitôt par un des joueurs du camp qui gagne en courant les buts l'un après l'autre et revient à son point de départ.

S'il est touché par la balle hors des buts, son équipe abandonne le camp au

— 1 —

profit de l'équipe adverse.

Plusieurs joueurs peuvent occuper les buts mais à raison d'un seul par but. Le premier arrivé doit quitter son refuge pour le but suivant lorsqu'un autre joueur le rejoint.

L'équipe perd le camp si l'un de ses joueurs qui parcourt les buts touche la balle avec la main ou si un joueur de l'équipe adverse attrape la balle à la volée.

LA BALLE AU CHASSEUR

Un des joueurs est le chasseur. Il tire la balle sur les autres joueurs. Si l'un d'eux est touché, celui-ci devient chasseur à son tour.

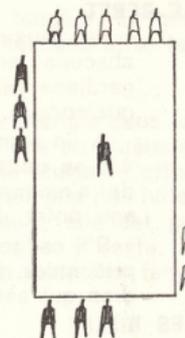
LE BALLON PRISONNIER

Le terrain est partagé en deux camps. Avec le ballon, un joueur essaie de toucher un adversaire. S'il y parvient, le joueur atteint est prisonnier et se place derrière le camp adverse. Il peut recevoir le ballon de ses coéquipiers, toucher un adversaire et se libérer. Lorsqu'un joueur attrape le ballon à la volée, il peut le renvoyer. Cependant, il est interdit de se déplacer avec le ballon.

— 2 —

LES BARRES

Les joueurs sont divisés en deux camps. Le hasard désigne l'équipe qui engage le jeu. L'un des joueurs de cette équipe vient au milieu du terrain tend le bras, paume à l'extérieur et crie : « Barre sur... », nom d'un joueur du camp adverse.



A ce moment, le joueur désigné vient frapper deux fois dans la main tendue et rejoint son camp en courant, poursuivi par le joueur qui l'a provoqué.

Dès lors, tous les joueurs peuvent sortir de leur camp. A tout moment, un joueur peut être pris par un autre joueur de l'équipe adverse sorti après lui.

Celui qui a été touché se place à trois pas du camp opposé, sur le côté droit. Les prisonniers se donnent la main et forment une chaîne. Ils peuvent être délivrés un à la fois quand un joueur de leur camp vient leur toucher la main.

— 3 —