

JEU EN PLEINE NATURE

Gardien au ballon

Terrain, matériel :

Une clairière dans un terrain boisé
Un ballon

Description, but, règles :

Un joueur se poste dans la clairière ou dans le camp délimité, ses camarades se dissimulant de leur mieux dans les bois aussi près que possible du camp.

Le meneur jette le ballon dans la clairière, le joueur désigné, resté seul, le relance immédiatement dans le bois.

Il sort du camp à la recherche des autres joueurs cachés.

Il fait prisonnier les joueurs qu'il pourra toucher.

Mais sitôt le ballon relancé dans le camp, il devra y revenir pour le rejeter à nouveau dans le bois.

Aucun joueur ne pourra être fait prisonnier lorsque le ballon se trouve dans le camp.

Organisation

- Réunir les joueurs, bien délimiter le camp
- Se munir d'un ballon et désigner le gardien du camp
- Donner l'ordre de dispersion
- Lancer le ballon dans la clairière comme signal de début du jeu
- Dès que le ballon rentre dans la clairière, donner un coup de sifflet pour le signaler

JEU EN PLEINE NATURE

Les observateurs

Terrain, matériel :

Terrain découvert entouré d'une futaie

Description, but, règles :

Le meneur se place sur un endroit découvert.

Il envoie les joueurs à une limite du jeu convenue à l'avance.

Lorsqu'il donne un coup de sifflet, tous se cachent et puis s'approchent de lui sans se laisser voir.

Le meneur observe le terrain et note les joueurs qui se laissent apercevoir. En même temps, il accomplit des gestes qui doivent être observés par les joueurs : s'assied, s'agenouille, se couche, se mouche, met un chapeau, met des lunettes, enlève sa veste...

Chaque joueur comptera un point par observation exacte notée, mais il en perdra 2 s'il se laisse apercevoir par le meneur.

Organisation :

-Donner les limites de jeu. Donner le but du jeu

-Faire partir les observateurs vers les limites de jeu puis donner le signal de départ

-Après un certain temps, donner le signal de fin de jeu, rassembler les joueurs et compter les observations exactes, décompter les points à ceux qui se sont laissés voir.

JEU EN PLEINE NATURE

Les fugitifs

Terrain, matériel :

Terrain boisé

Des pancartes (une par joueur) portant des numéros différents

Description, but, règles :

Trois joueurs choisis comme fugitifs partent avec 10 minutes d'avance sur les poursuivants.

Ils tracent une piste.

Les poursuivants, par groupe de 2 ou 3, partent, en se suivant de 30 en 30 secondes et essaient de les rattraper. Pour prendre les fugitifs, il suffit de crier leur numéro.

Evidemment, les fugitifs peuvent aussi, crier le numéro d'un poursuivant, et de le mettre hors jeu.

Quand, après un laps de temps à déterminer d'avance, les fugitifs ou l'un d'eux ne sont pas capturés, ils sont victorieux.

Organisation :

-Rassembler les joueurs

-Désigner les fugitifs, leur dire ce qu'ils ont à faire, comment ils pourront, le cas échéant, se défendre.

-Leur donner 3 pancartes, qu'ils devront se fixer au dos dès le signal de la poursuite

-Les faire partir

-Distribuer les pancartes numérotées aux poursuivants

-Les grouper par 3, et après 10 minutes, donner les départs aux poursuivants de 30 en 30 secondes.

JEU EN PLEINE NATURE

Où est le merle ?

Terrain, matériel :

Terrain boisé relativement plat
Un foulard pour bander les yeux

Description, but, règles :

Les joueurs, les yeux bandés, sont placés à 100 mètres environ de l'un d'eux qui donne de temps en temps un coup de sifflet.
Les joueurs doivent se diriger vers le siffleur et chercher à le toucher.
Quand l'un d'eux réussit, il retire son bandeau et quitte le jeu.
Les temps d'arrivée sont notés.

Organisation :

- Diviser les joueurs en 2 groupes : le premier groupe jouera pendant que le second veillera à éviter les dangers
- Faire bander les yeux du premier groupe par les joueurs du second.
- Faire disperser les joueurs dans le terrain
- Jouer le rôle du « merle »
- Noter les temps d'arrivée des joueurs

JEU EN PLEINE NATURE

La rose des vents

Terrain, matériel

Terrain plat
8 bâtons

Description, but, règles :

Les 8 bâtons de 2 mètres sont disposés en étoile et forment la rose des vents.

L'un est orienté au Nord.

Chaque pointe de l'étoile reçoit le nom correspondant : Ouest, Sud, Est, et entre les deux Nord-Ouest, Sud-Ouest, Sud-Est et Nord-Est.

Un joueur est placé sur chacun de ces points.

Lorsque le meneur appelle 2 points quelconques, les 2 joueurs doivent changer de place en courant (dans le sens des aiguilles d'une montre) autour de l'étoile.

Celui qui quitte sa place sans avoir été appelé, qui se trompe ou simplement hésite, perd un point. Celui qui perd 3 points est éliminé.

Organisation :

- Orienter le premier bâton au Nord, le disposer sur le terrain.
- Placer les 7 autres bâtons en étoile.
- Rassembler les joueurs, placer 8 d'entre eux sur les extrémités des bâtons en leur signalant sur quel point cardinal ils se trouvent : distribuer tout d'abord Nord, Sud, Ouest, Est et ensuite les 4 autres.
- Donner le but du jeu
- Faire un essai
- Poursuivre le jeu et compter les fautes.