

les francas

L'éducation en mouvement !

de Seine-Saint-Denis présentent

les 7èmes Rencontres départementales de Jeux de Rue



**Recueil de Jeux
2006**

Rencontres
de départementales
Jeux de rue
2006

Sommaire

Les jeux sans matériel

De la page 3 à la page 9

Les jeux avec des cailloux ou des billes

De la page 10 à la page 26

Les jeux avec un ballon ou une balle

De la page 27 à la page 45

Les jeux avec une corde ou de la ficelle

De la page 46 à la page 49

Les jeux avec des sacs poubelle

De la page 50 à la page 53

Les jeux avec du papier et du carton

De la page 54 à la page 58

Les jeux avec du matériel de récupération

De la page 59 à la page 63



JEUX SANS MATERIEL
(ou pouvant se pratiquer
sans matériel)

Rencontres
de départementales
Jeux de rue
2006

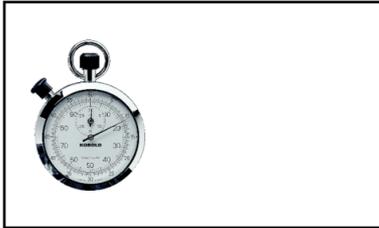
Animateurs :

*Hamed Nabil Nassim
CLSH Ambourget
Aulnay Sous Bois*

Les 4 coins

Ages :

à partir de 6 ans



Nombre de joueurs :
5 et plus

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Rester en jeu le plus longtemps possible

REGLE DU JEU

Chaque joueur est dans un coin (il y en a 4) ; un joueur est au milieu des autres, lorsque celui-ci dit « top ! » les autres doivent changer de coins. Quand celui du milieu prend un coin, le joueur qui a perdu son coin est éliminé



MATERIEL NECESSAIRE

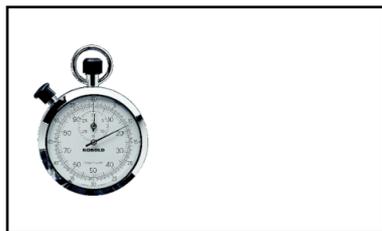
Animateurs :

*Christophe Alexis
CL Fontaine des Prés
Aulnay Sous Bois*

Course en brouette

Âges :

Âge primaire



Nombre de joueurs :

*A partir de 4
en nombre pair*

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Arriver le premier à la course en brouette

REGLE DU JEU

Les personnes jouent 2 par 2, l'une prenant les pieds de l'autre celle-ci se servant de ses mains pour entamer une course



MATERIEL NECESSAIRE

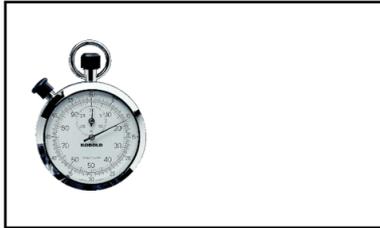
Animateurs :

*Elodie / Alison
CL Le Havre
Aulnay Sous Bois*

Filles contre garçons

Ages :

à partir de 7 ans



Nombre de joueurs :

A partir de 10 joueurs

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Il faut que les filles attrapent tous les garçons et inversement lors du changement prononcé par le meneur de jeu

REGLE DU JEU

Il y a 2 équipes une de garçons et une de filles et un ou deux meneurs de jeu lorsque le meneur prononce la phrase « les filles attrapent les garçons » les filles sont aussitôt les chats, et les garçons, les souris, lorsque le meneur crie, à n'importe quel moment du jeu, le contraire c'est-à-dire «les garçons attrapent les filles» c'est immédiatement l'inverse qui se produit. Lorsqu'un chat attrape une souris il doit l'emmener en prison, cependant les souris ont des maisons pour se reposer, délimitées par une craie ou des plots à l'instar de la prison.



MATERIEL NECESSAIRE

- Craies ou plots pour délimiter les maisons et les prisons

Animateurs : Sérigne, Emmanuel CL Prévoyants Aulnay S/Bois	1 2 3 Soleil	Âges : à partir de 5 ans
--	---------------------	------------------------------------



HISTORIQUE DU JEU

Empty rounded rectangular box for historical information.

BUT DU JEU

Arriver au point d'arrivée sans se faire éliminer

REGLE DU JEU

*Un enfant se place au bout d'un espace délimité (point d'arrivée)
Il tourne le dos aux autres participants qui se trouvent à l'autre extrémité.*

Il dit « 1 2 3 soleil ». Pendant ce temps, les participants doivent se presser pour atteindre l'arrivée.

Quand il a fini de prononcer ces mots, il se retourne. S'il voit des joueurs en mouvement, il les nomme. Ils seront éliminés.



Le premier qui franchit le point d'arrivée a gagné

MATERIEL NECESSAIRE

Empty rounded rectangular box for material requirements.

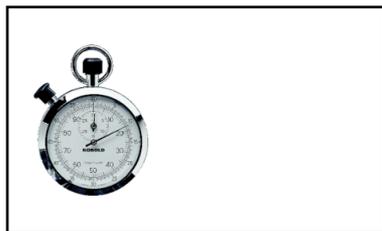
Animateurs :

Stéphane David
CL Wallon
Bagnolet

Le courant électrique

Âges :

à partir de 8 ans



Rencontres
départementales
de Jeux de rue
2006

Nombre de joueurs :
3 et plus

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Garder le plus de mains possible sur la table en faisant passer le courant électrique

REGLE DU JEU

les enfants sont placés en cercle, mains posées face à eux à plat sur la table. Chaque main représente une ampoule. Le joueur qui commence tape sur la table pour faire passer le courant (allume une ampoule). De manière générale, le courant circule dans le sens des aiguilles d'une montre mais si un joueur tape 2 fois sur la table, le courant change de sens. Lorsqu'un joueur ne réagit pas assez vite ou tape alors que ce n'est pas à lui de jouer, il enlève une main (ampoule)

Variante : on joue avec les mains croisées ou les mains emmêlées avec les joueurs de gauche et de droite



MATERIEL NECESSAIRE

- 1 table

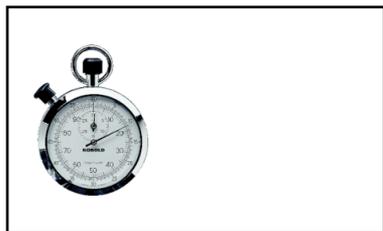
Animateurs :

Nicolas
CL Politzer
Tremblay En France

La Souris appelle le Chat

Âges :

à partir de 6 ans



Rencontres
départementales
de Jeux de rue
2006

Nombre de joueurs :
à partir de 5 joueurs

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Ne pas se faire toucher par le chat

REGLE DU JEU

Le joueur désigné en chat doit toucher les souris.

La souris pourchassée peut crier le prénom d'une autre souris.

La souris appelée devient alors le chat.



MATERIEL NECESSAIRE



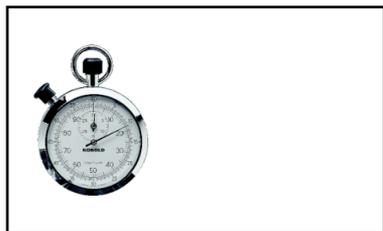
JEUX AVEC DES CAILLOUX OU DES BILLES

Rencontres
de départementales
Jeux de rue
2006

Animateurs :
Ryad et Quentin
CL Robespierre
Aubervilliers

Le «lance-pierre»

Âges :
5 ans et plus



Nombre de joueurs :
2 ou plus

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Lancer sa pierre le plus loin possible

REGLE DU JEU

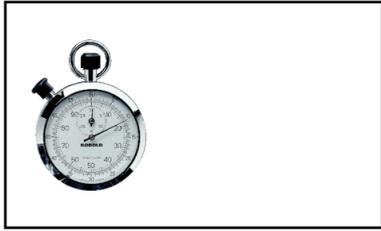
- *En fonction de l'âge, on trace plusieurs lignes de départ*
- *On se place derrière la ligne sans dépasser*
- *On peut lancer 3 pierres*



MATERIEL NECESSAIRE

- *Pierres (ou balles en mousse)*
- *Craies*

Animateurs : <i>Malek et Mohamed Z CL Robespierre Aubervilliers</i>	Pierre-bateau	Âges : <i>5 ans et plus</i>
---	----------------------	---------------------------------------



Nombre de joueurs :
A partir de 1

HISTORIQUE DU JEU

Empty rounded rectangular box for the history of the game.

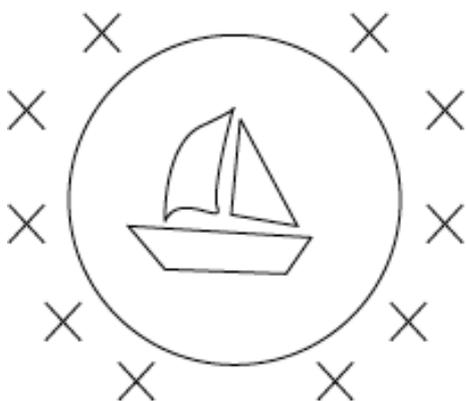
BUT DU JEU

Mettre le plus de pierres à l'intérieur du bateau dessiné sur le sol.

REGLE DU JEU

Les joueurs se placent en cercle autour d'un bateau dessiné à la craie sur le sol.

Chaque joueur lance 10 pierres ; il faut réussir à mettre le plus de pierres dans le bateau.



MATERIEL NECESSAIRE

- Pierres
- Craies

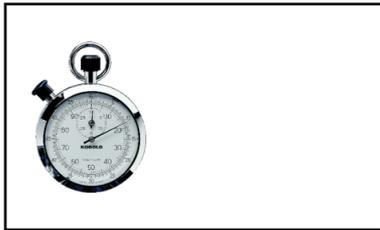
Animateurs :

Linda et Daouia
CL Robespierre
Aubervilliers

La bouteille

Âges :

5 ans et plus



Rencontres
départementales
de Jeux de rue
2006

Nombre de joueurs :

2 ou plus

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Mettre le plus de pierres dans la bouteille.

REGLE DU JEU

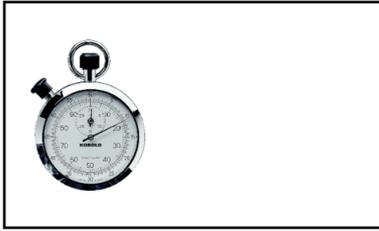
- On place une bouteille et on trace plusieurs lignes de départ en fonction de l'âge
- On lance 10 pierres en visant la bouteille



MATERIEL NECESSAIRE

- Pierres
- Craie

Animateurs : <i>Manicé et Mohamed M CL Robespierre Aubervilliers</i>	Histoires de billes	Agés : <i>5 ans et plus</i>
--	--------------------------------	---------------------------------------



Nombre de joueurs :

HISTORIQUE DU JEU

Empty rounded rectangular box for historical information.

BUT DU JEU

Marquer le plus de points en visant les cases à gros score

REGLE DU JEU

- Une échelle de points est dessinées sur le sol, chaque case vaut un certain nombre de points.
- On lance 3 billes
- Si la bille sort, on la relance
- Le score de chaque joueur est l'addition des 3 billes



MATERIEL NECESSAIRE

- Billes
- Craies

Joueur	X	8	6	50	100	50	6	8
--------	---	---	---	----	-----	----	---	---

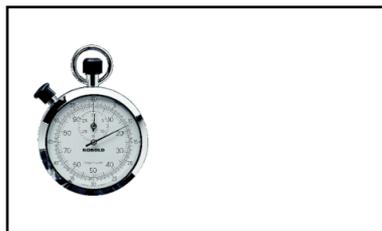
Animateurs :

Melvin Nabil
CLSH Ambourget
Aulnay Sous Bois

Le lancer de cailloux

Âges :

à partir de 6 ans



Rencontres
départementales
de Jeux de rue
2006

Nombre de joueurs :

1 et plus

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Faire le plus de figures possible

REGLE DU JEU

Il faut ramasser des cailloux dans un ordre précis (exemple : 1/1 ; 2/2 ; 1 ; 3 ; 4) en en lançant un en l'air sans le faire tomber. Quand il est tombé, on passe la main à un concurrent. Au contraire, lorsqu'on réussit le ramassage dans l'ordre indiqué, on poursuit en faisant des figures dans le même ordre (les faire passer sous un pont construit avec la main, coincer entre les doigts...)



MATERIEL NECESSAIRE

- 5 cailloux

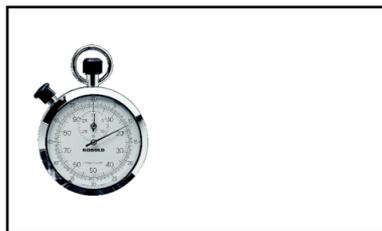
Animateurs :

*Lylia Mohamed Melvin
CLSH Ambourget
Aulnay Sous Bois*

L'awalé

Âges :

à partir de 6 ans



Nombre de joueurs :
2

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Gagner le plus de pions possible chez l'adversaire

REGLE DU JEU

Le jeu se fait avec 12 cases : 6 cases par joueur et 4 pions par case. On déplace les pions un par un dans les cases. On ne peut les ramasser que dans les cases adverses. Le ramassage ne peut se faire que par groupe de 2 ou de 3 avec le dernier pion. Le jeu se termine lorsqu'on ne peut plus ramasser de pions chez l'adversaire.



MATERIEL NECESSAIRE

*48 cailloux, graines ou pions
1 boîte à œufs de 12 cases
on peut aussi faire des trous dans le sable, le cas échéant

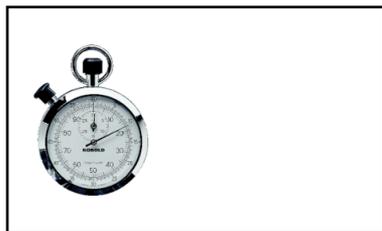
Animateurs :

*Nassin Ibrahim Lassina
CLSH Ambourget
Aulnay Sous Bois*

Le parcours de billes

Ages :

à partir de 4 ans



Nombre de joueurs :
2 et plus

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Franchir la ligne d'arrivée en premier

REGLE DU JEU

On trace un circuit, chaque joueur a une bille et doit la pousser dans le circuit sans la faire sortir pour arriver au bout du parcours. Si la bille sort, le joueur doit recommencer au début



MATERIEL NECESSAIRE

- Billes et craie

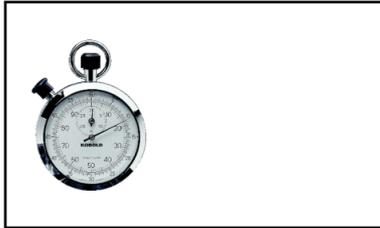
Animateurs :

*Alexis Ruben
CL Fontaine des Prés
Aulnay Sous Bois*

La patate

Ages :

Age primaire



Nombre de joueurs :

Un par un

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Faire tomber la tour de pierres

REGLE DU JEU

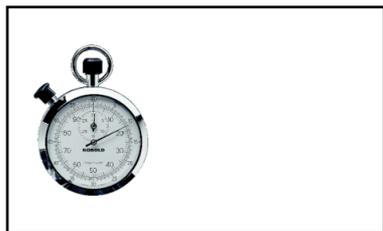
On superpose plusieurs pierres les unes sur les autres puis, on lance une autre pierre (ou une petite balle) sur la tour de pierres d'environ 4m de distance



MATERIEL NECESSAIRE

- Des pierres
- Eventuellement une petite balle

<p>Animateurs : <i>Mounia Chloé</i> <i>CL Fontaine des Prés</i> <i>Aulnay Sous Bois</i></p>	<p>Rapproche Pierre</p>	<p>Âges : <i>Age primaire</i></p>
--	------------------------------------	--



Nombre de joueurs :
2 et plus

HISTORIQUE DU JEU

Empty rounded rectangular box for the history of the game.

BUT DU JEU

Se rapprocher le plus possible du petit caillou

REGLE DU JEU

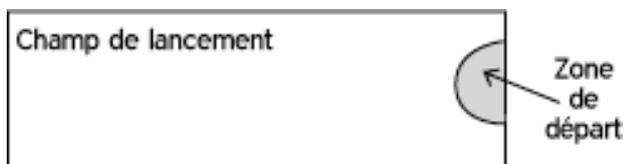
On délimite un terrain avec sa «zone». La zone sera le champ de lancement. La petite pierre est lancée puis chaque joueur à son tour lance 1 caillou. Celui qui sera le plus proche de la petite pierre a gagné

Attention : toute pierre sortie du terrain de lancement sera éliminée



MATERIEL NECESSAIRE

- 1 petite pierre
- Des cailloux
- Une craie



Animateurs :

*Kagny
CL République
Aulnay S/Bois*

La Marelle

Âges :

à partir de 5 ans



Durée :
Rapide



Nombre de joueurs :
A partir de 1 joueur

HISTORIQUE DU JEU

Jeu de marelle réadapté par Kagny

BUT DU JEU

Faire le parcours sans poser les deux pieds à terre et sans dépasser le mrquage au sol

REGLE DU JEU

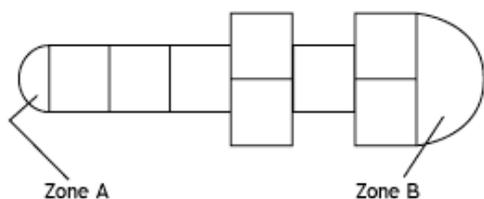
Tracer une marelle au sol

Le joueur, placé dans la zone A, lance un objet dans la case de son choix.

A cloche pied, il doit ensuite sauter de case en case en évitant celle où se trouve l'objet lancé.

Le joueur a la possibilité de poser ses 2 pieds quand il est dans la zone B.

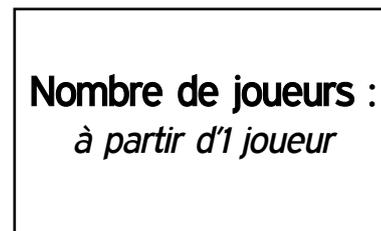
Au retour, il doit récupérer l'objet avant de revenir en zone A



MATERIEL NECESSAIRE

- De quoi matérialiser la marelle (craie, ficelle, bout de bois...)
- Un objet à lancer (cailloux, boîte...)

Animateurs : <i>Fathi, Adem, Imarou</i> <i>CL République</i> <i>Aulnay S/Bois</i>	L'Olympien	Âges : <i>à partir de 4 ans</i>
---	-------------------	---



HISTORIQUE DU JEU

Empty rounded rectangular box for the history of the game.

BUT DU JEU

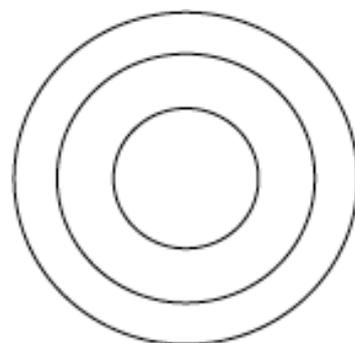
Marquer le plus de points possible

REGLE DU JEU

*Tracer au sol une cible.
Chaque cercle correspond à un nombre de point.*

Chaque joueur doit lancer le projectile dans la cible. Il a droit à 3 lancers.

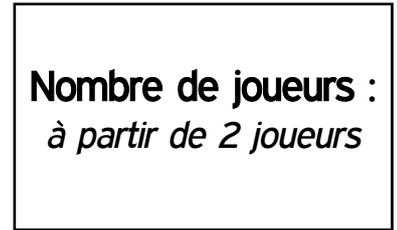
Le meneur de jeu prend en compte l'endroit où s'est stabilisé le projectile et non là où il a atterri.



MATERIEL NECESSAIRE

- De quoi tracer la cible (craie, baton...)*
- Des projectiles (cailloux, bouchons, boîtes...)*

Animateurs : <i>Fathi, Adem, Imarou</i> <i>CL République</i> <i>Aulnay S/Bois</i>	Les Caillounets	Âges : <i>à partir de 7 ans</i>
---	----------------------------------	---



HISTORIQUE DU JEU

Empty rounded rectangular box for the history of the game.

BUT DU JEU

Prendre plus de «caillounets» (bouchons) que son adversaire

REGLE DU JEU

Placer des «caillounets» au sol et en garder un en main.

Le joueur jette le «caillounet» en l'air et doit en prendre un sur le sol avant que le premier ne retombe dans sa main.

S'il réussit, il recommence en prenant 2 «caillounets» au sol et ainsi de suite



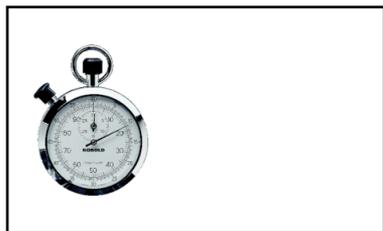
MATERIEL NECESSAIRE

- Des «caillounets» (bouchons, cailloux ...)

Animateurs :
Stéphane Arnaud
CL Wallon
Bagnolet

La pierre magique

Âges :
à partir de 8 ans



Nombre de joueurs :
de 10 à 20

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Récupérer la pierre magique ou lui faire traverser le pays magique

REGLE DU JEU

on forme 2 équipes de même nombre (équipe A et B). On attribue une pierre à l'équipe A qui sera l'équipe attaquante. On délimite un terrain rectangulaire ; l'équipe A choisit parmi ses joueurs «un porteur de pierre» sans que l'équipe B ne le voit puis, tous les joueurs s'élancent au travers du pays magique. Chaque joueur de l'équipe B ne peut attraper qu'un seul joueur de l'équipe A. Si le porteur de pierre passe de l'autre côté du terrain, il remporte 1 point pour son équipe, sinon c'est l'équipe B qui remporte 1 point. On intervertit les rôles au tour suivant.



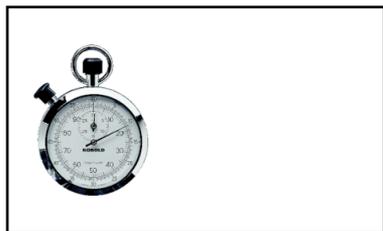
MATERIEL NECESSAIRE

- 1 pierre
- 1 terrain

Animateurs :
Stéphane Damien
CL Wallon
Bagnolet

Le jeu de la pierre

Âges :
à partir de 6 ans



Nombre de joueurs :
2 et plus

HISTORIQUE DU JEU

Ce jeu a été découvert au cours d'une sortie ; nous attendions 2 animateurs, nous avions 1 pierre et une folle envie de nous amuser

BUT DU JEU

Attraper la pierre

REGLE DU JEU

Une personne tient une pierre dans la main, bras tendu, paume vers le bas, à hauteur des yeux du 2ème joueur. Quand il le veut, le 1er joueur lâche la pierre et le 2ème doit la récupérer.

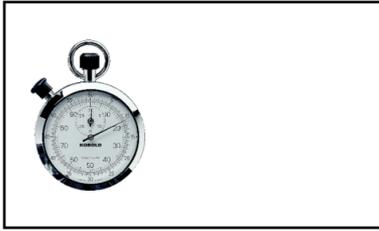
Variante : le 2ème joueur doit avoir les bras le long du corps ou les mains derrière le dos, ou ne peut jouer qu'avec une seule main.



MATERIEL NECESSAIRE

- 1 pierre

Animateurs : Stéphane Fabien CL Wallon Bagnolet	L'awalé	Âges : à partir de 6 ans
---	----------------	------------------------------------



Nombre de joueurs :
2

HISTORIQUE DU JEU

Empty rounded rectangular box for the history of the game.

BUT DU JEU

Récupérer un maximum de pierres

REGLE DU JEU

On forme 2 rangées de 6 trous dans lesquels on place 4 pierres. La rangée la plus proche du joueur représente le champ du joueur. A son tour de jeu, le joueur prend la totalité des pierres d'un trou de son champ et les dispatche une à une dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Pour récupérer des pierres, il faut que la dernière pierre posée soit la deuxième ou la troisième du trou ; si c'est la cas, on regarde les trous précédents s'ils comportent 2 ou 3 pierres et on peut les récupérer. On ne peut récupérer les pierres que dans le champ adverse



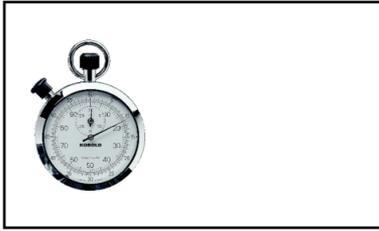
MATERIEL NECESSAIRE

- 48 pierres

Animateurs :
Stéphane Akshay
CL Wallon
Bagnolet

Les 16 pierres

Âges :
à partir de 6 ans



Nombre de joueurs :
2

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Ne pas prendre la dernière pierre

REGLE DU JEU

On place les 16 pierres alignées. A son tour de jeu, chaque joueur prend une, deux ou trois pierres. Le joueur qui prend la dernière pierre a perdu



MATERIEL NECESSAIRE

- 16 pierres



JEUX AVEC UN BALLON OU UNE BALLE

Rencontres
départementales
de Jeux de rue
2006

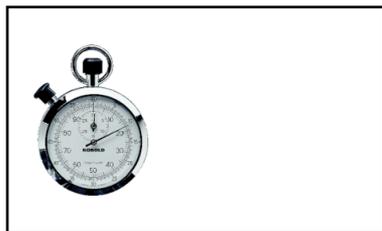
Animateurs :

*Les enfants du
CL Croix Rouge
Aulnay S/Bois*

Le Foot Main

Ages :

à partir de 7 ans



Nombre de joueurs :

à partir de 6 joueurs

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Marquer le plus de buts possible

REGLE DU JEU

Délimiter un terrain carré ou rectangulaire.

Sur deux cotés opposés, matérialiser un but.

Il y a 2 équipes, dans chacune d'elle 1 gardien de but.

Les joueurs doivent se faire des passes à la main et de tenter de marquer un but.

Ils ne peuvent pas se déplacer avec la balle.



MATERIEL NECESSAIRE

- Un ballon
- De quoi matérialiser le terrain (craie...)

Animateurs :

Aleksandra
CL Le Havre
Aulnay Sous Bois

La Tournante

Ages :

à partir de 9 ans



Rencontres
départementales
de Jeux de rue
2006

Nombre de joueurs :
à partir de 2 joueurs

HISTORIQUE DU JEU

Le principe du jeu est d'interpréter une tournante de tennis de table mais humaine.

BUT DU JEU

Éliminer un par un tous les adversaires et remporter la victoire.

REGLE DU JEU

Le terrain est séparé en deux à l'aide d'une craie.

Les joueurs se placent, il n'y a pas d'équipe mais de chaque côté du terrain il doit y avoir la même nombre de joueurs. S'il y a un chiffre de joueurs impair, alors d'un côté il y aura un joueur en plus et c'est le premier en partant de la droite qui fait le service au joueur d'en face le plus à gauche.

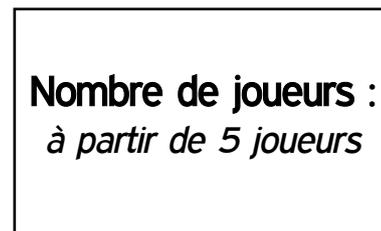
Pour le service la balle doit taper dans le camp de celui qui la lance puis dans l'autre camp (mais seulement pour le service). La personne qui a lancé la balle doit ensuite courir rejoindre l'autre côté du terrain et ainsi de suite. Un joueur qui fait sortir la balle du terrain en la lançant trop loin est éliminé. De même, un joueur qui ne relance pas la balle correctement c'est-à-dire dans l'autre camp est aussi éliminé. Le dernier joueur a gagné.



MATERIEL NECESSAIRE

- Craie pour délimiter le terrain
- Une balle qui rebondit

Animateurs : Sérigne , Emmanuel CL Prévoyant Aulnay S/Bois	Le Chat Balle	Âges : à partir de 5 ans
--	----------------------	------------------------------------



HISTORIQUE DU JEU

Empty rounded rectangular box for the history of the game.

BUT DU JEU

Devenir le chat et éliminer toutes les souris

REGLE DU JEU

Délimiter un périmètre de jeu (30m² environ pour 20 joueurs)
A l'intérieur, celui qui a le ballon (le chat) doit éliminer les souris en les touchant avec le ballon.
La souris qui s'est faite toucher s'assoit à l'endroit même où elle s'est faite toucher.
Si une souris attrape le ballon au vol, elle devient le chat.
Une souris éliminée peut devenir chat également si elle récupère la balle.

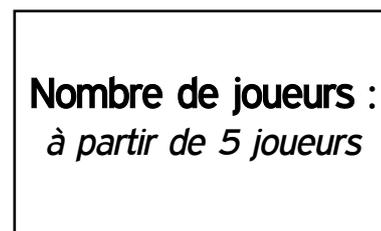
Le chat qui réussit à éliminer toutes les souris à gagné

MATERIEL NECESSAIRE

- une balle



Animateurs : <i>Sérigne, Emmanuel</i> <i>CL Prévoyants</i> <i>Aulnay S/Bois</i>	Dauphins Dauphines	Âges : <i>à partir de 5 ans</i>
---	-------------------------------------	---



HISTORIQUE DU JEU

Empty rounded rectangular box for the history of the game.

BUT DU JEU

Rester le dernier en jeu

REGLE DU JEU

Un joueur lance la balle assez haut dans le ciel et appel un des participants par son prénom et s'éloigne.

Le joueur appelé doit attraper la balle sans la faire tomber.

S'il la fait tomber, il doit récupérer la balle et crier « STOP ».

Les autres participants doivent alors s'immobiliser.

Celui qui a la balle peut faire 3 pas pour toucher un autre joueur avec la balle. Le joueur touché est éliminé.

Si le joueur appelé rattrape la balle au vol, il la relance immédiatement en appelant un nouveau joueur



MATERIEL NECESSAIRE

- un ballon

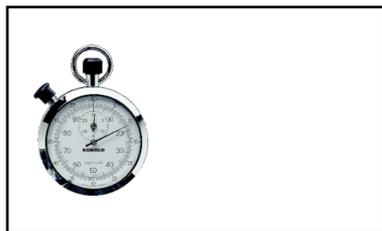
Animateurs :

*Les enfants du
CL République
Aulnay S/Bois*

La Gamelle Folle

Âges :

à partir de 8 ans



Rencontres départementales de Jeux de rue 2006

Nombre de joueurs :

à partir de 3 joueurs

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Etre le dernier joueur à rester en jeu

REGLE DU JEU

Un joueur tire la balle au pied.

Les autres joueurs vont la chercher et la cache.

Le tireur doit trouver la balle avant que les autres joueurs aient fini de compter jusqu'à 20. Quand il l'a trouvée, il doit dire STOP. Tous les autres joueurs restent alors sur place.

Il peut alors faire 5 pas pour essayer de toucher un autre joueur avec la balle.

Si il rate sa cible, il reste tireur et les autres joueurs recachent la balle.

S'il réussit à toucher un adversaire, ce dernier devient alors tireur. Le jeu reprend du début.

Quand le tireur ne trouve pas la balle dans les 20 secondes, il est éliminé



MATERIEL NECESSAIRE

- un ballon

Animateurs : <i>Medhi, Yaté, Soungala</i> <i>CL République</i> <i>Aulnay S/Bois</i>	Chat Balle	Âges : <i>à partir de 6 ans</i>
---	-------------------	---



Nombre de joueurs :
à partir de 5 joueurs

HISTORIQUE DU JEU

Empty rounded rectangular box for historical information.

BUT DU JEU

Pour les chats : toucher toutes les souris avec la balle
Pour les souris : ne pas se faire toucher

REGLE DU JEU

Deux chats doivent toucher les souris avec la balle.

Quand une souris est touchée, elle va en prison.

Si une souris rattrape la balle avant qu'elle ne touche terre, elle n'est pas considérée touchée et libère les souris prisonnières



MATERIEL NECESSAIRE

- un ballon

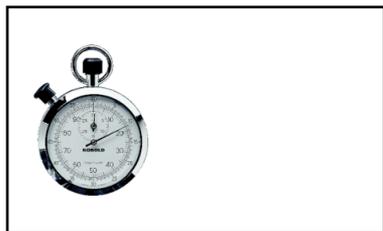
Animateurs :

Medhi, Yaté, Soungolo
CL République
Aulnay S/Bois

Le Béret Foot

Âges :

à partir de 8 ans



Nombre de joueurs :
à partir de 6 joueurs

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Marquer le plus de buts possible

REGLE DU JEU

Délimiter un terrain de forme carré ou rectangulaire.

Sur deux cotés opposés, matérialiser un but.

Former deux équipes. Chaque joueur de celles-ci porte un numéro.

Les 2 équipes se places face à face derrière la ligne où se trouve le but.

Lorsque le meneur de jeu appelle un numéro, les deux joueurs correspondant vont sur le milieu du terrain, là où se trouve un ballon.

Ils doivent se dribbler afin de marquer le but dans le camp adverse.

Le meneur peut appeler plusieurs numéros ou dire «Salade». Dans ce cas, tous les joueurs sont appelés en même temps



MATERIEL NECESSAIRE

- un ballon

Animateurs : <i>Arnaud et Alexandre CL Vercingétorix Aulnay Sous Bois</i>	Le Mangeur fou	Âges : <i>9 à 10 ans</i>
---	---------------------------	------------------------------------



Durée :
*environ 30
secondes*



Nombre de joueurs :
2

HISTORIQUE DU JEU

Le mangeur fou adore manger des balles et il a une grande bouche. Il compte sur toi pour l'aider à se nourrir car il ne peut pas tout seul.

BUT DU JEU

Faire rouler une balle sur 2 cordes tendues en l'air et la faire tomber dans la bouche du mangeur fou.

REGLE DU JEU

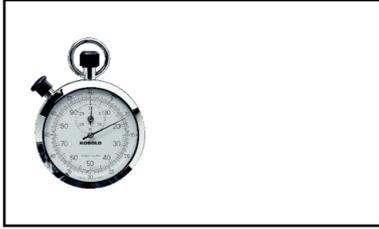
3 chances pour mettre la balle dans la bouche du mangeur fou pour cela il faut bien tendre les cordes qui sont attachées à des barreaux et réaliser un mouvement à l'horizontal en écartant progressivement les cordes afin de mettre le ballon dans la bouche du mangeur fou



MATERIEL NECESSAIRE

- 2 cordes à sauter, un morceau de carton et un ballon*

Animateurs : <i>Nivine CL Paul Vaillant-Couturier Bagnolet</i>	Le jeu de l'allumette	Agés :
--	----------------------------------	---------------



Nombre de joueurs : <i>beaucoup</i>

HISTORIQUE DU JEU

Empty rounded rectangular box for the history of the game.

BUT DU JEU

Ne pas être éliminé

REGLE DU JEU

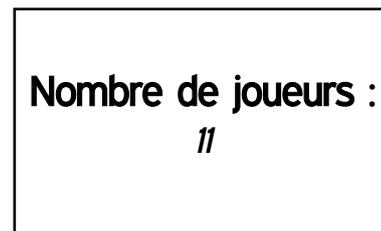
*Les enfants « se collent » sur le mur en face de celui qui a le ballon.
Il doit essayer de toucher les enfants qui sont « collés ». Les enfants
collés doivent éviter le ballon sinon ils sont éliminés.
Chaque joueur a une vie.*



MATERIEL NECESSAIRE

- un ballon

Animateurs : <i>Vincent et Claude</i> <i>CL Paul Vaillant-Couturier.</i> <i>Bagnolet</i>	Tic tac boum	Agés :
--	---------------------	---------------



HISTORIQUE DU JEU

Empty rounded rectangular box for the history of the game.

BUT DU JEU

Ne pas avoir le ballon dans les mains quand le tic tac boum s'arrête

REGLE DU JEU

*10 personnes font une ronde et il y en a 1 au milieu.
Les personnes qui font la ronde se passe le ballon. Celle du milieu doit dire tic tac boum plusieurs fois et elle s'arrête quand elle veut.
A ce moment là, la personne qui a le ballon se fait éliminer (ou remplace le milieu).*



MATERIEL NECESSAIRE

- un ballon

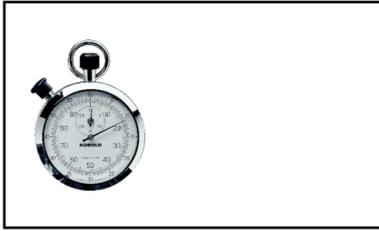
Animateurs :

*Stéphane Rudy
CL Wallon
Bagnolet*

La reprise

Âges :

à partir de 8 ans



Nombre de joueurs :
équipes de 2 joueurs

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Marquer le plus de buts

REGLE DU JEU

On détermine un but. Par 2, on a deux chances pour marquer un but mais pour marquer, il faut que le joueur 1 fasse une passe en hauteur et que le joueur 2 tire en reprise de volée ou en demi-volée. On comptabilise le nombre de buts marqués



MATERIEL NECESSAIRE

- une balle

Animateurs : <i>Mireilyne et Sarah CL Louise Michel La Courneuve</i>	La bombe	Âges : <i>à partir de 5 ans</i>
--	-----------------	---



HISTORIQUE DU JEU

Empty rounded rectangular box for historical information.

BUT DU JEU

Etre le dernier à rester en jeu

REGLE DU JEU

Les joueurs se mettent en cercle.

Le joueur qui a la balle la passe à son voisin à la main. Ce dernier la passe à son tour, et ainsi de suite.

Pendant que la balle circule, les joueurs comptent jusqu'à 10.

Le joueur qui possède la balle quand « 10 » est prononcé, est éliminé.

On continue jusqu'au dernier joueur .



MATERIEL NECESSAIRE

- une balle

Empty rounded rectangular box for additional equipment information.

Animateurs :

*Célia Sarah
CL Louise Michel
La Courneuve*

Balle aux prisonniers

Ages :

à partir de 7 ans



Durée :
*20 à 30
minutes*

Rencontres
départementales
de Jeux de rue
2006

Nombre de joueurs :
à partir de 4 joueurs

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Toucher tous les adversaires (les joueurs de l'autre équipe) .

REGLE DU JEU

Constituer 2 équipes.

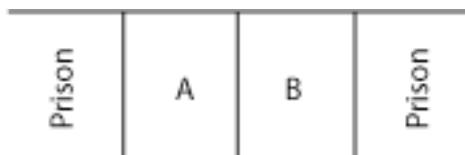
Chaque équipe se place sur un terrain identique (A et B)

Les joueurs doivent toucher leurs adversaires en lançant la balle à la main.

Quand un joueur est touché il va dans la prison située derrière le camp adverse.

Pour se délivrer il doit toucher un joueur de l'autre équipe .

Pour être touché, il faut que la balle touche directement le joueur. Si celle-ci touche le sol avant le joueur n'est pas prisonnier.



MATERIEL NECESSAIRE

- une balle
- une craie

Animateurs : <i>Enfants du CL Robespierre La Courneuve</i>	Balle américaine	Âges : <i>à partir de 7 ans</i>
--	-----------------------------	---



Durée :
*15-30
minutes*



Nombre de joueurs :
8 à 20

HISTORIQUE DU JEU

Empty rounded rectangular box for historical information.

BUT DU JEU

Toucher tous les autres joueurs et ne pas se faire toucher.

REGLE DU JEU

On délimite un terrain.

Chaque joueur tente d'attraper le ballon et de toucher un autre joueur. Si un joueur est touché, il sort du terrain. Il est libéré lorsque le joueur qui l'a touché est lui même touché.

Quant on a le ballon, on ne peut faire que trois pas avant de tirer.

Si le ballon touche terre avant de toucher un joueur, le joueur n'est pas prisonnier.

Si un joueur sort des limites, il est considéré comme touché par celui qui a le ballon.

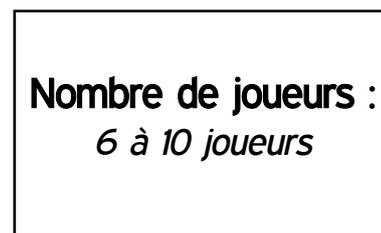
Quand il n'y a plus que 4 joueurs, on joue sur la moitié du terrain. Le gagnant est le dernier joueur.



MATERIEL NECESSAIRE

- un ballon

Animateurs : <i>Enfants du CL Robespierre La Courneuve</i>	Queue du dragon	Âges : <i>à partir de 6 ans</i>
--	----------------------------	---



HISTORIQUE DU JEU

Empty rounded rectangular box for the history of the game.

BUT DU JEU

Toucher tous les joueurs formant le dragon

REGLE DU JEU

On délimite un terrain. Un joueur ou 2 joueurs sont désignés chasseurs. Ils se placent à l'extérieur du terrain et ils peuvent circuler tout autour.

Les autres joueurs forment le dragon en se tenant les uns derrière les autres par les épaules. Le dragon se déplace sur le terrain. Il n'a pas le droit de franchir les limites.

Les chasseurs doivent d'abord toucher avec le ballon le dernier joueur, la queue du dragon. Quant il est touché, il devient à son tour chasseur et rejoint les autres chasseurs. Le dragon se rétrécit petit à petit jusqu'au dernier joueur.

Les joueurs doivent rester attachés. Un joueur qui se détache du dragon devient chasseur.

Si le ballon tombe à terre dans les limites du terrain, un chasseur va le chercher mais doit ressortir avant de tirer.



MATERIEL NECESSAIRE

- un ballon

Animateurs : <i>Enfants du CL Robespierre La Courneuve</i>	Chat balle	Âges : <i>à partir de 6 ans</i>
--	-------------------	---



Durée :
15 minutes



Nombre de joueurs :
6 à 12 joueurs

HISTORIQUE DU JEU

Empty rounded rectangular box for historical information.

BUT DU JEU

Pour le chat, toucher les autres joueurs. Pour les autres joueurs, ne pas se faire toucher et libérer ses équipiers.

REGLE DU JEU

On délimite un terrain. Un joueur est désigné chat.

Le chat tente de toucher les joueurs avec le ballon. Le ballon doit toucher le joueur sans faire terre avant.

Un joueur touché s'immobilise et écarte les jambes. Un autre joueur peut le libérer en passant entre ses jambes.

Comme c'est difficile pour le chat de toucher tous les autres joueurs, il peut échanger son rôle lorsqu'il est fatigué.



MATERIEL NECESSAIRE

- un ballon

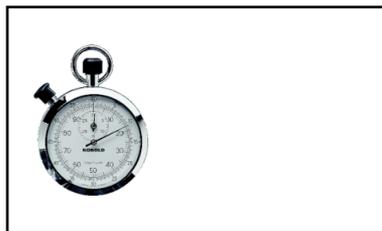
Animateurs :

Sofiane
CL Politzer
Tremblay En France

Foot Poteaux

Agés :

à partir de 7 ans



Nombre de joueurs :
à partir de 4 joueurs

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Marquer le plus de points possible

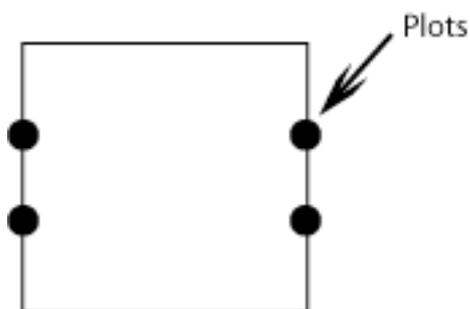
REGLE DU JEU

Deux équipes s'affrontent sur un terrain délimité.

Sur les deux cotés opposés du terrain sont placés 2 plots.

Pour obtenir un point, les joueurs doivent faire tomber les 2 plots placés dans le camp adverse.

Ce jeu se joue aux pieds ; Les corners et les touches ne sont pas pris en compte.



MATERIEL NECESSAIRE

- 4 plots
- 1 balle

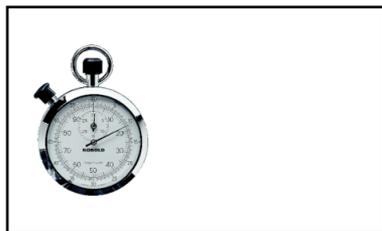
Animateurs :

Chahine
CL Politzer
Tremblay En France

La Balle au Centre

Agés :

à partir de 6 ans



Rencontres
départementales
de Jeux de rue
2006

Nombre de joueurs :
à partir de 3 joueurs

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Ne pas faire tomber la balle

REGLE DU JEU

Les joueurs forment un cercle.

Au centre de celui-ci se trouve un autre joueur qui possède la balle.

Il la lance à l'un des joueurs. Ce dernier doit frapper des mains 1 fois avant de réceptionner la balle.

S'il fait tomber la balle ; il a perdu.



MATERIEL NECESSAIRE

- une balle
- une craie (pour matérialiser le cercle)



JEUX AVEC UNE CORDE OU DE LA FICELLE

Rencontres
de départementales
Jeux de rue
2006

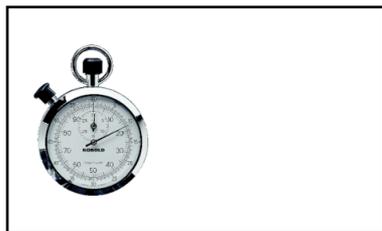
Animateurs :

*Enfants du
CL République
Aulnay S/Bois*

La Corde

Ages :

à partir de 6 ans



Nombre de joueurs :

De 4 à 6 joueurs

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Gagner 2 points en ramenant la corde dans son camp à deux reprises

REGLE DU JEU

*Tracer 2 lignes parallèles représentant les deux camps adverses.
Entre ces deux lignes faire un petit trait pour marquer le milieu de terrain.*

Faire un nœud au centre de la corde.

Un ou deux joueurs se placent aux extrémités de la corde et la prennent en main.

Le meneur de jeu place le nœud au centre du terrain et donne le départ

Les deux équipes tirent alors la corde pour amener le nœud dans leur camp. Il gagne alors 1 point.

Pour gagner il faut 2 points



MATERIEL NECESSAIRE

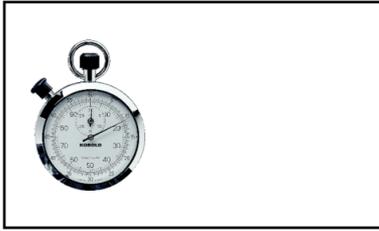
- une corde*
- de quoi matérialiser les camps (cônes, craie...)*

Animateurs :

*Sarah
CL Robespierre
Aubervilliers*

**Course à
3 pieds**

Âges :
5 ans et plus



Nombre de joueurs :
4

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Arriver le premier

REGLE DU JEU

Par équipe de 2, on s'attache avec une ficelle un pied en commun et on court le plus vite jusqu'à la ligne d'arrivée.



MATERIEL NECESSAIRE

- 2 ficelles

Animateurs :

*Ramatailaye
CL Politzer
Tremblay En France*

La Corde à Rentrer

Ages :

à partir de 7 ans



Durée :
5 minutes

Rencontres
départementales
de Jeux de rue
2006

Nombre de joueurs :
à partir de 3 joueurs

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Rentrer dans la corde sans la toucher

REGLE DU JEU

2 joueurs font tourner une corde.

Les autres joueurs font la queue pour jouer.

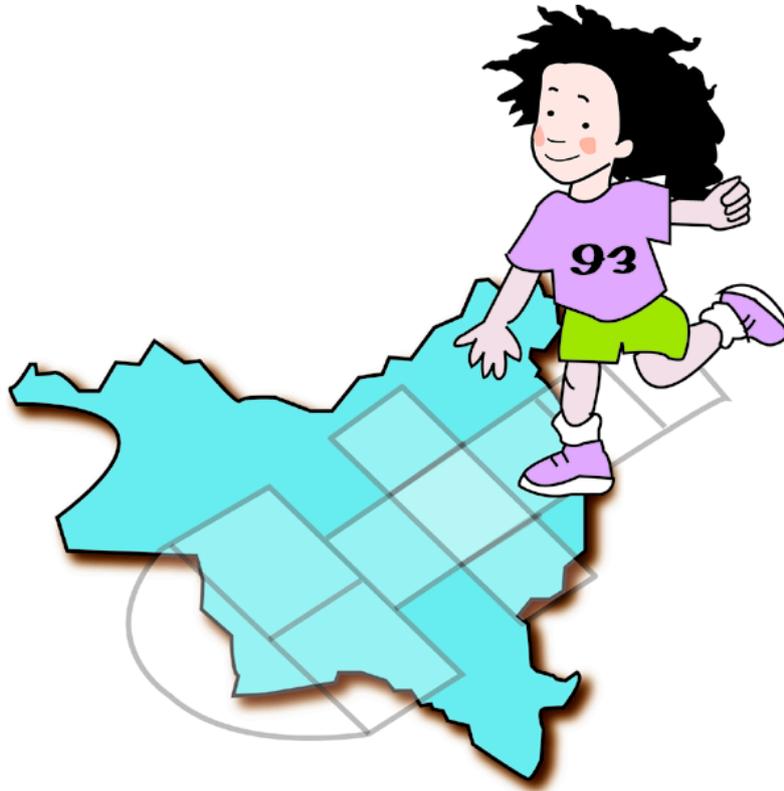
*Le premier joueur doit entrer à l'intérieur de la corde sans la toucher ;
il doit sauter.*

*Quand un joueur touche la corde, il remplace l'un de ceux qui tourne
la corde.*



MATERIEL NECESSAIRE

- une corde



JEUX AVEC DES SACS POUBELLE

Rencontres
de départementales
Jeux de rue
2006

Animateurs : <i>Sylia et Donia</i> <i>CL Robespierre</i> <i>Aubervilliers</i>	Titre	Âges : <i>7 ans et plus</i>
---	--------------	---------------------------------------



Durée :
5 à 10
minutes



Nombre de joueurs :
à partir de 2 joueurs

HISTORIQUE DU JEU

Empty rounded rectangular box for the game's history.

BUT DU JEU

Arriver le premier

REGLE DU JEU

- Chaque joueur est dans son sac poubelle (attention de ne pas le déchirer) sur la ligne de départ, il fait un parcours jusqu'à la ligne d'arrivée



MATERIEL NECESSAIRE

- sacs poubelles*
- craie*

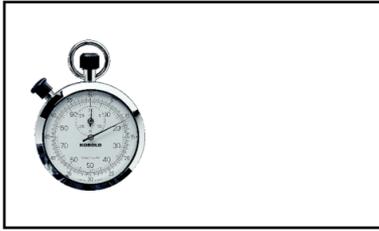
Animateurs :

*Pierre
CL Fontaine des Prés
Aulnay Sous Bois*

**Jeu du sac
"une course
infernale"**

Ages :

à partir de 8 ans



**Rencontres
départementales
de Jeux de rue
2006**

Nombre de joueurs :

à partir de 2

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Arriver le premier

REGLE DU JEU

Un grand sac est enfilé dans les jambes d'une personne qui arrive jusqu'aux hanches ou aux mains. Alors, en sautant la personne devra arriver la première



MATERIEL NECESSAIRE

- des grand sacs

Animateurs :

*Farrah / Boris
CL Le Havre
Aulnay Sous Bois*

Course en sac

Ages :

à partir de 7 ans



Durée :
2 minutes



Nombre de joueurs :
2 joueurs

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Deux joueurs s'affrontent dans une course en sacs ; c'est le premier qui franchit la ligne d'arrivée qui a gagné.

REGLE DU JEU

*Les deux joueurs qui s'affrontent mettent leurs jambes dans un sac et saute pieds joints dedans jusqu'à la ligne d'arrivée.
Le premier arrivé gagne cette course.*



MATERIEL NECESSAIRE

- craies ou plots pour délimiter le parcours
- grands sacs



JEUX AVEC DU PAPIER OU DU CARTON

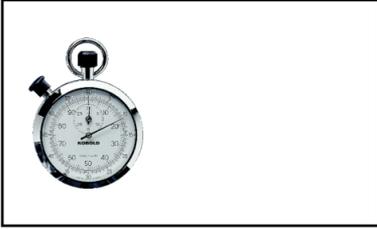
Rencontres
de départementales
Jeux de rue
2006

Animateurs :

Zakaria
CL Robespierre
Aubervilliers

La mèche de Titeuf

Âges :
4 ans et plus



Nombre de joueurs :
1

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Mettre la mèche de Titeuf sur sa tête

REGLE DU JEU

- On dessine sur le sol Titeuf sans sa mèche
- Les yeux bandés, accroupi sur le sol, essayer de placer la mèche sur le bon endroit.



MATERIEL NECESSAIRE

- craie
- un bout de papier

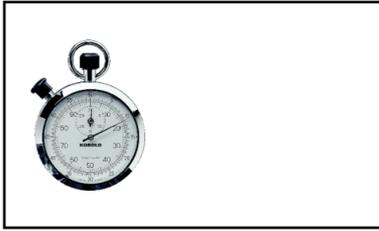
Animateurs :

Alexandre
CL Le Havre
Aulnay Sous Bois

Chat maladie

Âges :

à partir de 7 ans



**Rencontres
départementales
de Jeux de rue
2006**

Nombre de joueurs :
à partir de 6 joueurs

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Il faut que les gens attrapent toutes les souris jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 3 souris qui deviendront, alors, les prochains chats

REGLE DU JEU

Il y a 3 chats maladie, l'un est le chat « grippe » le second, le chat « rubéole » et troisième le chat « rougeole » les 3 chats doivent attraper les souris cependant ces dernières peuvent se protéger en faisant 3 signes bien distincts.

Lorsque le chat « grippe » approche de la souris elle doit faire le geste suivant : écarter les deux bras et les deux jambes.

Lorsque le chat « rubéole » approche de la souris elle doit alors s'accroupir à terre les deux mains liées.

Lorsque le chat « rougeole » approche, la souris doit être debout, pieds serrés et mains liées.

Les trois dernières souris deviennent les chats.



MATERIEL NECESSAIRE

- craie ou plots pour délimiter le terrain
- papier crépon pour distinguer les chats

Animateurs :
Safa et Maëva
CL Vercingétorix
Aulnay Sous Bois

La Tête Maboul

Âges :
10 ans



Durée :
environ 30
secondes

Rencontres
départementales
de Jeux de rue
2006

Nombre de joueurs :
2

HISTORIQUE DU JEU

Mr Maboul a décidé de changer de tête chez un têtetiste professionnel. Mais le souci, c'est qu'il débute et a pour habitude de toujours travailler les yeux bandés.

BUT DU JEU

Recoller les parties du visage à leur place les yeux bandés

REGLE DU JEU

Recoller toute les parties du visage les yeux bandés en un minimum de temps



MATERIEL NECESSAIRE

- un bout de carton, un morceau de corde pour accrocher le carton

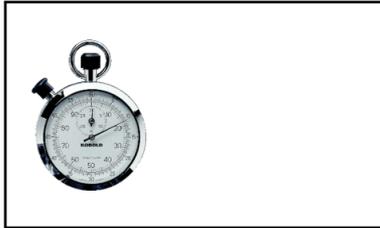
Animateurs :

Laura
CL Paul Vaillant-Couturier.
Bagnolet

Le lion et les gazelles

Âges :

à partir de 5 ans



Rencontres
départementales
de Jeux de rue
2006

Nombre de joueurs :

5 minimum

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Pour le lion, attraper toutes les gazelles ; pour les gazelles, ne pas se faire attraper par le lion ou attraper 3 fois la queue du lion

REGLE DU JEU

Pendant que le lion tourne en rond 10 fois, les gazelles vont se cacher. Puis le lion part à la chasse : il doit trouver les gazelles et les attraper. Dès qu'il en attrape une, il la fait prisonnière (ex : à un arbre). Les gazelles qui sont libres peuvent délivrer les gazelles prisonnières à condition d'aller voler la queue du lion.

Une fois les gazelles délivrées, le lion peut récupérer sa queue et le jeu recommence.

Attention : le lion ne peut se faire voler sa queue plus de 3 fois

Variante : remplacer le foulard par une casquette



MATERIEL NECESSAIRE

- 1 foulard



JEUX AVEC DU MATERIEL DE RECUPERATION

Rencontres
de départementales
Jeux de rue
2006

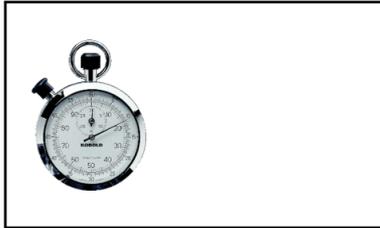
Animateurs :

*Sophia et Assia
CL Robespierre
Aubervilliers*

Relais Bouteille

Âges :

5 ans et plus



Nombre de joueurs :

2 ou plus

HISTORIQUE DU JEU

C'est joué habituellement avec de l'eau mais on a changé pour s'adapter au terrain

BUT DU JEU

Remplir les bouteilles le plus vite possible

REGLE DU JEU

- *On s'affronte 1 contre 1 ou par équipes de 2. Il faut réussir à remplir les bouteilles le plus vite possible.*
- *Les bouteilles doivent être toutes remplies jusqu'au bout avec de l'eau, du sable, des pierres (selon le terrain)*



MATERIEL NECESSAIRE

- *plusieurs bouteilles*
- *des gobelets*

Animateurs :

Lorie et Zahra
CL Robespierre
Aubervilliers

Strike

Âges :

à partir de 7 ans



Durée :
10 minutes
ou moins



Nombre de joueurs :
à partir d'1 joueur

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Faire tomber toutes les bouteilles d'un seul coup

REGLE DU JEU

Disposer les bouteilles

Lancer la balle pour les faire tomber



MATERIEL NECESSAIRE

- 6 à 10 bouteilles
- Des pierres
- 1 balle

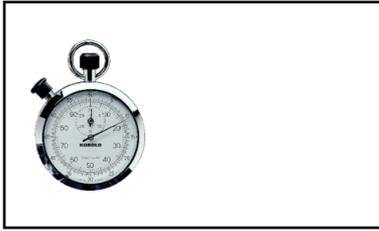
Animateurs :

Milica / Ouroche
CL Le Havre
Aulnay sous Bois

Tire Bouchon

Âges :

à partir de 6 ans



Nombre de joueurs :

Un par un

HISTORIQUE DU JEU

BUT DU JEU

Récolter le maximum de points en lançant les bouchons dans les gobelets ou les gants de base ball

REGLE DU JEU

Les gants de base-ball ou gobelets sont disposés à différents niveaux. Si on lance dans le premier gant, donc premier niveau, on obtient 0.5 point ; Si on lance dans le second on obtient 1 point ; dans le troisième 2 points ; dans le quatrième 3 points et enfin dans le 5eme 4 points. Au début du jeu le joueur aura 3 bouchons à sa disposition.

Le lanceur va se trouver à une place différente, pour jouer, en fonction de son âge et de sa taille.

Des cases sont dessinées au sol pour petits grands et moyens.

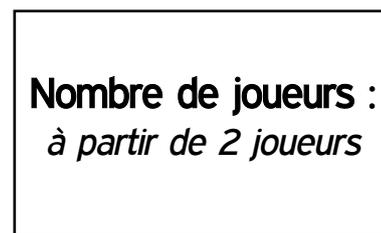
On joue chacun son tour il n'y a pas vraiment de compétition si ce n'est récolter le maximum de points



MATERIEL NECESSAIRE

- craie pour délimiter les niveaux
- bouchons
- gants de base ball ou gobelets

Animateurs : <i>Elodie, Mililia CL République Aulany S/ Bois</i>	Titre	Âges : <i>à partir de 5 ans</i>
--	--------------	---



HISTORIQUE DU JEU

Empty rounded rectangular box for the history of the game.

BUT DU JEU

Avoir le plus de points possible

REGLE DU JEU

Des boîtes sont placées au sol. Chacune d'elle correspond à un nombre de points.

A tour de rôle les joueurs lancent leur bouchon dans les boîtes.

Chaque joueur à droit à 3 lancers.

On comptabilise ensuite le nombre de points de chaque joueur



MATERIEL NECESSAIRE

- craie (pour marquer les points des boîtes)
- boîtes
- bouchons

Rencontres de départementales Jeux de rue 2006



Les participants de l'édition 2006

Aubervilliers : le centre de loisirs Robespierre

Aulnay sous bois : les centres de loisirs Ambourget, Croix Rouge, la Fontaine des Prés, les Prévoyants, République et Vercingétorix

Bagnolet : les centres de loisirs Henri Wallon et Paul Vaillant-Couturier

La Courneuve : les centres de loisirs Louise Michel et Robespierre

Tremblay en France : les centres de loisirs Brossolette et Politzer



Les Francas de Seine-Saint-Denis

38, rue d'Anjou 93000 Bobigny

Tél. : 01 41 60 13 00 - Fax : 01 41 60 13 13

<http://www.francas93.asso.fr>