

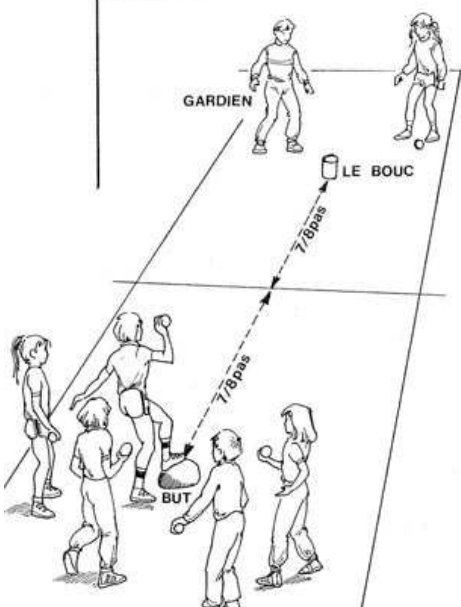
LE BOUC ou DESCLINCA-BOITE

A tour de rôle, les joueurs lancent leur caillou sur le *bouc* afin de le renverser. Mais le gardien veille !

Modèle du jeu : jeu de groupe où chacun joue pour soi.
 Age : dès 8 ans.
 Effectif : par groupes de 6 à 10.

Matériel : un palet ou une pierre par joueur*.
 Terrain : plat, dégagé, limité sur les côtés.
 Durée : 40 mn.

* Une grosse pierre ou un rondin ou une boîte de conserve. Ce sera le *bouc*.


LE JEU	OBSERVATIONS - REMARQUES
 <p>LE JEU COMMENCE : Le <i>but</i> (marque de départ) et le <i>bouc</i> sont distants de 7/8 pas. Pour débiter, chaque joueur se place près du <i>bouc</i> et lance son caillou vers le <i>but</i>. La pierre la plus proche du <i>but</i> permet à son lanceur de jouer en premier, idem pour le second, etc. Le plus éloigné devient le gardien du <i>bouc</i>.</p> <p>DEROULEMENT DU JEU : Le gardien se place près du <i>bouc</i>. Les autres joueurs se tiennent près du <i>but</i>. A tour de rôle, ils tentent d'abattre le <i>bouc</i> avec leur pierre. Quand un joueur réussit, il court rapidement chercher sa pierre et revient au <i>but</i>. Pendant ce temps, le gardien doit replanter le <i>bouc</i> au même endroit, puis tenter d'attraper le lanceur avant qu'il n'ait franchi la ligne de sûreté. Touché, le lanceur devient gardien. Si le lanceur rate le <i>bouc</i> ou le touche sans le renverser, deux possibilités s'offrent à lui : — soit aller se poster près de sa pierre et attendre qu'un autre joueur renverse le <i>bouc</i> pour rentrer ; — soit essayer de reprendre son caillou. Mais dès qu'il le touche ou s'en saisit, il ne peut le reposer. Le gardien peut alors l'attraper. En revenant au <i>but</i>, il est interdit de dépasser les limites latérales sous peine de devenir gardien. L'ancien gardien rejoue en premier.</p> <p>FIN DU JEU : Il arrive que après que tout le monde ait joué, le <i>bouc</i> soit toujours debout. Dans ce cas, dès le dernier lancer, chacun ramasse sa pierre et tente de revenir au <i>but</i> sans se faire toucher par le gardien.</p>	<p>A propos</p> <p>DE LA SECURITE : Il est rare, pour des enfants, de pouvoir jouer avec des pierres. Le choix de celles-ci s'avère donc important. Elles doivent être de taille moyenne et de forme arrondie. Quelques consignes sont en plus nécessaires : — Le gardien ne doit pas se tenir trop près du <i>bouc</i>. — Un joueur, posté à côté de sa pierre, peut, sans pénalité, s'écarter d'un grand pas afin d'éviter d'être touché par un projectile.</p> <p>DES LANCERS : Une fois les règles connues de tous, il est possible de modifier certains aspects du jeu : — augmenter la distance de tir ; — élargir le terrain : trop étroit, il favorise le gardien ; — changer de projectile : remplacer les pierres par des morceaux de bois (long. 20 à 30 cm). Le <i>bouc</i> prend alors la forme d'un trépied de bois. Les façons de lancer différent totalement et demandent une adaptation.</p> <p>Une autre façon de jouer Le <i>bouc toquant</i> : après avoir remis le <i>bouc</i> en place, le gardien ne peut plus se déplacer. Il se tient debout, près du <i>bouc</i>, sa pierre posée à terre, serrée entre ses pieds. Les joueurs ayant ramassé leur caillou ont obligation de toquer la pierre du gardien (d'un coup bref) avant de regagner le <i>but</i>. Le gardien tente de les toucher, sans bouger les pieds, tout cela bien sûr, si le <i>bouc</i> est droit. Dans cette version, les courses rapides et les esquives laissent place aux approches, contorsions et ruses déployées par les joueurs pour toquer la pierre du gardien.</p>

LA BALLE AU CHASSEUR

Avec une balle, un *chasseur* aidé d'un nombre croissant de *chiens*, tente de toucher tous les *lapins*.

Modèle du jeu : un contre tous → tous contre un.
Age : dès 8 ans.
Effectif : 10 à 25.

Matériel : une balle légère ou un ballon de volley-ball.
Terrain : plat, dégagé, rectangulaire (20 m × 10 m).
Durée : 15 mn et plus.

LE JEU	OBSERVATIONS - REMARQUES
<p>LE JEU COMMENCE : Un joueur, désigné par le sort, est le <i>chasseur</i>. Il prend la balle. Les autres se tiennent autour de lui. Ils fuient dès que le <i>chasseur</i> lance la balle trois fois en l'air. Ce dernier, sans quitter sa place, tente de toucher l'un des fuyards. S'il réussit, le joueur touché devient <i>chien</i> et l'aide avec les mêmes droits que lui. S'il rate, les joueurs se regroupent et le <i>chasseur</i> relance trois fois la balle en l'air.</p> <p>DEROULEMENT DU JEU : Il s'agit pour le <i>chasseur</i> et son aide de toucher avec la balle tous les autres joueurs. Ils n'ont pas le droit de se déplacer avec la balle mais peuvent se faire des passes. Tout joueur touché devient un <i>chien</i>. Si la balle rebondit à terre avant de toucher un <i>lapin</i>, celui-ci n'est pas pris.</p> <p>Que peuvent faire les <i>lapins</i> ? S'ils bloquent la balle ou s'en saisissent directement avec les mains, ils sont touchés. Mais ils sont autorisés à bloquer la balle avec leurs pieds et à la faire s'élever en l'air en sautant pour la saisir entre leurs mains. Le temps de ce mouvement, nul n'a le droit de les gêner. A cette unique condition, ils peuvent se faire des passes et même, pour le plaisir, tirer sur le <i>chasseur</i>.</p> <p>Dès que la balle touche le sol, aucun <i>lapin</i> ne peut la saisir directement avec les mains.</p> <p>FIN DU JEU : La partie se termine lorsque tous les joueurs sont passés dans le camp du <i>chasseur</i>. Le dernier <i>lapin</i> devient le <i>chasseur</i>.</p> 	<p>A propos</p> <p>DES REGLES : Au cours des premières parties, le jeu peut apparaître confus : les <i>chiens</i> se munissent alors d'une marque distinctive (foulard par exemple). Le terrain sera limité si les <i>lapins</i> fuient trop loin. Dans ce cas, tout <i>lapin</i> sorti est considéré comme pris.</p> <p>DE LA MAITRISE DES LANCERS ET DE L'ESQUIVE : Les <i>chiens</i> et le <i>chasseur</i> recherchent l'efficacité dans leurs tirs et leurs passes. Les <i>lapins</i> s'exercent à l'art de l'esquive ou tentent de se faire oublier.</p> <p>DE LA COOPERATION ET DE L'ORGANISATION : Les <i>chiens</i> peuvent se gêner en se disputant le ballon : les amener alors à chercher et à trouver des réponses concernant : → la circulation de la balle (accélérer, prendre son temps), → l'occupation du terrain (se déplacer sans ballon, suivre les <i>lapins</i>, se répartir sur l'ensemble du terrain).</p>