

---

<b>Au bon joueur le ballon</b> (1 ballon)	Un des joueurs est choisi pour être le lanceur, les autres joueurs sont numérotés à partir de un et se tiennent en face du lanceur. Le lanceur lance le ballon aussi haut que possible et crie un numéro de joueur. Le joueur dont le numéro a été crié doit attraper le ballon pendant que le lanceur et tous les autres joueurs s'éloignent en courant. Lorsque le joueur désigné a attrapé le ballon, il crie " Stop " et tous les joueurs doivent arrêter. Le joueur qui a le ballon le lance afin de toucher un des autres joueurs, s'il réussit le joueur touché deviendra le lanceur sinon il est le prochain lanceur.
<b>Frappe ou attrape</b> (1 ballon)	Les joueurs sont en cercle et le maître du jeu est au centre. Le maître du jeu lance le ballon à un des joueurs en criant : " Frappe " ou " Attrape ", le joueur répond en frappant le ballon avec ses bras ou sa tête ou en l'attrapant, s'il échoue, il doit s'asseoir. Le maître du jeu peut compliquer l'exercice en demandant aux joueurs de faire le mouvement contraire à ce qu'il demande.
<b>À l'autre le ballon</b> (1 ballon)	<i>Matériel</i> : Un sifflet. <i>Déroulement</i> : Diviser les joueurs en deux équipes, sauf un joueur à qui on bande les yeux et qui a le sifflet. Tracer une ligne au milieu de l'aire de jeu et mettre le ballon en jeu. Le but du jeu est de garder le ballon en dehors de sa partie de l'aire de jeu, un point est compté contre l'équipe qui a le ballon de son côté lorsque le sifflet se fait entendre. Le joueur aux yeux bandés siffle à sa guise. L'équipe qui a le moins de points gagne.
<b>Capturer le fort</b> (1 ballon)	Diviser les joueurs en deux équipes, les attaquants et les défenseurs. Les défenseurs forment un cercle, ils se tiennent par les mains et regardent vers l'extérieur. Un des défenseurs est au centre. Les attaquants entourent le fort à environ 3 m de distance. Ils essaient d'envoyer le ballon dans le fort en le faisant passer entre les jambes ou au-dessus de la tête des défenseurs. Lorsque le ballon est lancé au-dessus des têtes, le joueur au centre du cercle peut l'attraper et le relancer aux attaquants. Si le ballon touche au sol à l'intérieur du cercle soit en passant entre les jambes ou au-dessus de la tête des défenseurs les joueurs changent de rôle.
<b>Les ricochets</b> (1 ballon)	Faire 2 équipes, l'une faisant un cercle compact à l'intérieur du cercle distant de 5m de diamètre formé par l'autre équipe. Les joueurs du cercle extérieur doivent s'échanger le ballon à travers ce cercle et le faire par ricochet seulement (le ballon devant toucher le sol une fois avant d'atteindre l'autre joueur d'en face). Les participants du centre doivent si possible intercepter le ballon en faisant au maximum un pas, s'ils réussissent, ils obtiennent un point. Si par contre l'équipe du cercle réussit, alors c'est elle qui obtient le point. Lorsque l'équipe du centre est en possession du ballon, celui-ci est rejeté hors du cercle extérieur. S'il réussit, c'est l'équipe intérieure qui marque un point. Si l'équipe du cercle extérieur bloque ou attrape le ballon, alors le point ira à l'équipe du cercle extérieur.

---

<b>Le parent et son enfant</b> (1 ballon)	Les joueurs sont en cercle sauf deux qui sont au centre, ce sont le parent et son enfant. Le parent garde son enfant pendant que les joueurs du cercle essaient de le toucher en lui lançant le ballon. Le joueur qui réussit à toucher l'enfant vient au centre du cercle et devient le parent, il se choisit un enfant et le jeu continue.
<b>Passe le ballon à la chaise</b> (1 ballon)	<p><i>Matériel</i> : Deux chaises et un sifflet</p> <p><i>Déroulement</i> : Diviser les joueurs en deux équipes. Placer une chaise à chaque extrémité de l'aire de jeu, elles serviront de buts. Un joueur de chaque équipe s'assoit sur une des chaises, il sera le gardien de but. Le maître de jeu met le ballon en jeu. Les joueurs doivent se passer le ballon seulement de main en main, s'ils le gardent plus que 5 secondes le ballon va à l'autre équipe. Pour compter ils doivent lancer le ballon au joueur de leur équipe qui est gardien de but, celui-ci doit l'attraper. Le gardien de but ne peut se déplacer pour attraper le ballon, il ne peut être frappé par un autre joueur. Changer de gardien après chaque but.</p>
<b>Frappe la cible</b> (1 ballon ou plus)	<p><i>Matériel</i> : Une grosse boîte de conserve vide par équipe.</p> <p><i>Déroulement</i> : Diviser les joueurs en équipes d'au moins six. Un des joueurs sera le gardien de but, les autres se tiennent au centre. Une boîte de conserve est placée dans un cercle à chaque coin de l'aire de jeu. Un ballon est mis au jeu au centre, les joueurs doivent se passer le ballon continuellement et essayer de frapper une boîte dans le coin d'une équipe opposée. Chaque coup au but compte pour un point. Varier le jeu en utilisant plus d'un ballon, enlever un point à l'équipe qui laisse tomber le ballon au sol.</p>
<b>Le ballon habillé</b> (1 ballon)	<p><i>Matériel</i> : Une radio-cassette avec de la musique, plusieurs morceaux de vêtements : pantalons, chandails, châles, chapeaux, etc. mis dans un gros sac vert. (Plus ils sont laids ou démodés, plus c'est drôle...)</p> <p><i>Déroulement</i> : Les joueurs sont en cercle et se passent le ballon de main en main. Quand la musique s'arrête, celui qui a le ballon dans ses mains doit aller piger un morceau de vêtement (sans le voir ni le choisir!) et le mettre par-dessus ses vêtements. Et ainsi de suite jusqu'à épuisement des morceaux de vêtements.</p> <p><i>Note</i> : la présence de sous-vêtements, surtout féminins, fait souvent rire, cependant, si le groupe est mixte, je crois qu'il est préférable de les éviter pour ne pas gêner ou heurter la sensibilité des jeunes filles pubères ou en voie de l'être et pour ne pas provoquer de blagues grossières.</p>
<b>La chasse aux éléphants</b> (Plusieurs ballons)	Les joueurs sont debout en cercle. Le premier joueur lance le ballon à un Deux lignes sont tracées à environ trois mètres de chaque côté du centre de l'aire de jeu, c'est le domaine des éléphants. Les animateurs sont les chasseurs et ils ne peuvent entrer dans le domaine des éléphants. Les jeunes sont les éléphants. Les chasseurs essaient d'attraper les éléphants en les touchant avec le ballon en bas des genoux. Lorsqu'un éléphant est touché, il devient un chasseur.