

Ballon hollandais
(1 ballon
par équipe)

Matériel : Un ballon par équipe de préférence des ballons de soccer.

Déroulement : Diviser les joueurs en quatre équipes ou moins si le nombre est insuffisant. Séparer l'aire de jeu en quatre parties égales. Les joueurs de chaque équipe se placent dans une des sections délimitées et ont en leur possession un des ballons. Au signal " GO " ils se tiennent sur un pied et essaient de botter le ballon hors de leur zone en se servant du pied qu'ils ont levé. Au signal " STOP " tous arrêtent de bouger. Les équipes qui n'ont pas de ballon dans leur section obtiennent un point. Le maître du jeu doit être vigilant afin de déterminer où sont les ballons quand il dit d'arrêter.

Ballon kangourou
(1 ballon)

Matériel : foulards ou cordes pour lier les pieds.

Déroulement : les jeunes sont divisés en deux équipes. On délimite une aire de jeu. Les joueurs à l'intérieur de l'aire de jeu lient leurs pieds avec le foulard. Ils seront les kangourous. Ils devront essayer de ne pas se faire toucher par le ballon en bondissant (mais toujours en restant dans l'aire de jeu). Les joueurs à l'extérieur de l'aire de jeu se passent le ballon et essaient de toucher un kangourou (ils visent dans les jambes). Si un kangourou attrape le ballon, il est sauf et peut le lancer loin pour donner une chance aux kangourous de se sauver. Si un kangourou se fait toucher par le ballon et ne l'attrape pas, il s'assoit. Les kangourous encore vivants doivent faire attention de ne pas sauter sur un de leurs congénères assis. Quand tous les kangourous sont assis, les rôles sont inversés. On peut compter le temps pris par chaque équipe pour tuer tous les kangourous et celle qui a pris le moins de temps est déclarée gagnante.

Roule le ballon
(2 ballons)

Matériel : Une craie

Préparation : Tracer 2 lignes côte à côte d'une longueur de 30 m l'une en face de l'autre avec un cercle à chaque bout. Les cercles serviront de point de départ et de point d'arrivée. Faire des équipes de 6 à 8 joueurs et rediviser ces équipes en deux encore une fois.

Déroulement : Chaque équipe possédera un ballon dans son cercle de départ. Chaque équipe placera ses 2 demi-équipes l'une en face de l'autre derrière les cercles à chaque bout de la ligne. Au signal un premier joueur fera rouler son ballon sur la ligne jusqu'à l'autre cercle, c'est alors qu'un deuxième participant fera l'inverse avec le même ballon et ainsi de suite... La première équipe qui aura fait participer tous ses joueurs aura un ou plusieurs points.

Variante : le ballon peut être poussé avec le pied, se déplacer à 4 pattes et pousser le ballon avec la tête ou avec une main, etc.

La quille humaine
(1 ballon)

Les jeunes sont assis en cercle. On désigne une personne qui va être au centre, elle sera la quille! Ceux qui sont assis en cercle ROULENT le ballon et tentent de toucher la quille humaine. La personne du centre tente d'éviter le ballon en sautant ou en s'ôtant du chemin. Celui qui réussit à la toucher, devient à son tour la quille, et l'ancienne quille prend sa place. Le ballon doit toujours être en mouvement. Ça veut dire que si le joueur A roule le ballon et que le ballon arrive devant le joueur B et bien c'est B qui le fait rouler et ainsi de suite... Il est important de dire aux joueurs qu'on laisse la chance à celui qui le reçoit devant lui... Car il y en a qui s'étirent le bras pour prendre le ballon à la place des autres, mais si on les avertit au début, ça fait partie des règles du jeu! Aussi, les joueurs peuvent aller seulement une fois au centre, alors si le joueur qui touche la quille humaine l'a déjà été, alors il désigne la personne qui prendra la place!

Variante : un joueur est placé au milieu du cercle. Les autres joueurs debout en cercle se passent le ballon avec les pieds (le ballon ne doit pas aller dans les airs). La personne au centre essaie de l'attraper. Si elle réussit, elle change de place avec le joueur qui a raté sa passe.

Ballon délire
(1 ou plusieurs ballons)

Matériel : Des ballons qui rebondissent bien! Une craie ou quelque chose pour délimiter le terrain de chaque équipe.

Préparation : Diviser les joueurs en deux ou plusieurs équipes. Chacune doit avoir un terrain et les terrains doivent être proches de tous les autres (faire des pointes de tarte avec cinq équipes et plus).

Déroulement : Pour marquer un point, une équipe doit faire rebondir le ballon une seule fois en terrain adverse avant qu'il touche quelqu'un.

On ne marque pas le point :

- si le ballon rebondit deux ou plusieurs fois
- si le ballon rebondit dans notre propre terrain
- si l'adversaire attrape le ballon avant qu'il ne rebondisse

Quand les règles du jeu sont comprises avec un ballon, on peut introduire d'autres ballons pour mettre du piquant.