

LA BALLE NOMMEE

JOUEURS : 10 à 15

TERRAIN : Plat.

MATERIEL : Ballon léger ou balle.

Résumé du jeu : Lorsque l'on a été appelé, toucher les autres avec la balle.

REGLES DU JEU

Mise en jeu :

Les joueurs sont placés en cercle. Un des joueurs se place au milieu du cercle avec le ballon. Il lance le ballon en l'air en appelant l'un des autres joueurs.

Déroulement :

- Si le ballon tombe en dehors du cercle, le lanceur recommence.

- Si le joueur appelé rattrape la balle avant qu'elle ne touche terre, à son tour, il lance la balle en l'air en appelant quelqu'un.

- Si la balle touche terre avant d'être rattrapée, tous les joueurs se sauvent. Le joueur appelé crie "stop" des qu'il est en possession de la balle. A ce moment là, les joueurs n'ont plus le droit de bouger les pieds. Le joueur appelé a la possibilité de faire trois pas avant de tirer pour toucher un joueur :

... si un joueur est touché, il devient lanceur ; les joueurs reforment le cercle.

... si personne n'est touché, le joueur qui a tiré devient lanceur.

LES SORCIERS

JOUEURS : Illimité.

TERRAIN : Non délimité.

MATERIEL : Si possible dégage.

Résumé du jeu : De quoi différencier les sorciers des autres joueurs.

Résumé du jeu : Les sorciers doivent endormir le plus grand nombre de joueurs.

REGLES DU JEU

Mise en jeu :

On désigne les sorciers (1 pour 4 ou 5 joueurs). A un signal donné, le jeu commence.

Déroulement du jeu :

Un joueur endormi par un sorcier par simple touche s'accroupit.

Fin du jeu :

- Quand tout le monde est endormi.

- Au bout d'un temps imparti.

Variante :

... Les joueurs endormis peuvent être réveillés par touché d'un camarade éveillé.
 ... On met une vie aux sorciers. Les joueurs endormis seront réveillés lorsque les joueurs éveillés auront enlevé une ou deux vies (nombre à fixer au préalable) aux sorciers.