



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 6 ans**

THÈME  
**Jouer**

## Jeux de jardin (16)

**Un bon animateur doit s'adapter aux lieux et aux situations. Par exemple lors d'une sortie dans les parcs aménagés. En dehors des visites libres ou accompagnées, il y a souvent à investir joyeusement des parkings en attente de cars ou de grandes pelouses.**

© Gaullesque



### Le béret

#### Joueurs et matériel

- Une dizaine de joueurs à partir de 6 ans et un meneur arbitre.
- Un béret, une casquette ou un bonnet.
- Un signe distinctif pour les équipes : les jambes de pantalons remontées ou pas.

#### But

- Jouer en équipe, course et luttes cordiales.

#### Déroulement

- Deux équipes égales en nombre sont ali-

gnées face à face, à une cinquantaine de pas l'une de l'autre. Elles peuvent se désigner par une couleur et, dans chacune d'elles, les joueurs se voient attribuer un numéro. On a ainsi le 1 bleu et le 1 rouge, le 2 bleu et le 2 rouge, etc.

- Le meneur pose le béret au milieu du terrain qui sépare les deux équipes. L'arbitre appelle un numéro, par exemple : « 4 ». Les deux joueurs qui portent le n° 4 se précipitent vers le béret pour s'en saisir et le ramener dans leur camp. Ils doivent garder leur poing gauche dans le dos.

- Celui qui n'a pas réussi à le prendre poursuit son adversaire et, s'il arrive à le toucher, ce dernier s'arrête et rapporte le béret à sa place d'origine. Le joueur qui a ramené le béret dans son camp ou celui qui a arrêté son adversaire fait gagner un point à son équipe. Une fois le béret remis en place, l'arbitre annonce un autre numéro.

- Si deux adversaires arrivent en même temps au-dessus du béret, le meneur peut alors annoncer deux autres joueurs à la rescousse, ou même tous !

## Bonus

*Remercions les mouvements de scoutisme d'avoir maintenu dans notre patrimoine des jeux de groupes. Ce jeu du béret est un classique. Il s'agit au départ d'une pièce de leur uniforme scout. La partie se fera aussi bien avec une casquette ou un bonnet... solides !*

## L'oie et le renard

### Joueurs et matériel

- Entre 6 et 12 joueurs à partir de 7 ans.
- Pas de matériel.

### But

- Le renard doit attraper une oie qui protège ses oisons.



### Déroulement

- Un des joueurs remplit le rôle de renard, un autre celui de l'oie ; ceux qui restent figurent les oisons.

## Bonus

*Avec un groupe plus nombreux, on forme plusieurs groupes d'oisons ayant chacun renard et oie. On peut organiser un concours entre les différents renards et voir lequel fera le plus de prisonniers sur un temps déterminé.*

- Ils se placent en colonne derrière l'oie, se tenant par la taille, les mains jointes ; ou en posant les mains sur les épaules de celui qui est devant.
- Le renard doit attraper deux des oisons, mais ceux-ci sont protégés par leur mère qui étend les bras de côté et empêche le renard d'avancer trop près. Toute la colonne se meut en suivant sa protectrice qui cherche à entraver la poursuite. Lorsque le renard a touché les deux derniers joueurs, ceux-ci deviennent à leur tour oie et renard pour une nouvelle partie.

## Dans le lac, sur la rive

### Joueurs et matériel

- Entre 10 et 20 joueurs.
- Pas de matériel.

### But

- Être attentif à l'énoncé du lieu.

### Déroulement

- Il y aura bien dans ces lieux un espace circulaire à transformer en « lac », un bassin plat vide, un décor en rond sur une allée pavée... ou la trace que vous faites à la pointe du pied ou à la craie.
- Tous les joueurs doivent pouvoir se tenir sur ce cercle sans être trop près les uns des autres. Un meneur se place au milieu. Au commandement : « Dans le lac ! » chacun doit sauter devant lui à pieds joints. Si le meneur dit : « Sur la rive ! », on saute en arrière à pieds joints, de façon à se retrouver sur le cercle.
- La moindre erreur compte pour une faute. Trois fautes provoquent l'élimination du joueur pour le reste de la partie.
- Bien sûr, le meneur peut aussi essayer d'induire les joueurs en erreur en criant : « Sur le lac ! » ou « Sur la rive ! », alors que les joueurs y sont déjà tous !