



J E U X D E P L E I N A I R

JPA 1 - JEUX EN BOIS

JPA 2 – MÖLKKY

JPA 3 - JEU DE KUBB

JPA 4 - PALET BRETON

JPA 5 - JEU DE DAMES GEANT

JPA 6 - JEU DU PALET PLANCHE SUR CIBLE

JPA 7 - JEUX DE PARACHUTE

JPA 8 – CROQUET

JPA 9 - TIR SUR CIBLE A ELASTIQUE

JPA 10 - BILLARD HOLLANDAIS

JPA 11 - BOWLING



J E U X D E P L E I N A I R

REFERENCE

JPA 1

INTITULE

Jeux en bois géant

PUBLIC

5 à 12 ans

ENCADREMENT REQUIS

Animateurs de votre structure selon législation en vigueur. Activité en autonomie.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Découvrir plusieurs jeux avec leurs stratégies, moment calme à l'ombre.

DÉROULEMENT

Mise en place des différents jeux : le mikado géant, Puissance 4 géant, domino géant, jeux de dames géant.

DURÉE

1 à 2h suivant les parties

INFRASTRUCTURES À RÉSERVER

Terrasse du club house

MATÉRIEL FOURNI

Les différents jeux

MATÉRIEL À APPORTER

Aucun

ADAPTATIONS

Autres jeux de plein air : molkky, kubb.



JEUX DE PLEIN AIR

REFERENCE

JPA 2

INTITULE

Mölkky ou Quille Finlandaise

PUBLIC

A partir de 6 ans

ENCADREMENT REQUIS

Animateurs de votre structure selon législation en vigueur. Activité en autonomie.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Adresse et réflexion, jeu tactique

DÉROULEMENT

Le principe du jeu est de faire tomber les quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé MÖLKKY. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie.

DURÉE

1 partie = 10 minutes, plusieurs parties possibles

INFRASTRUCTURES À RÉSERVER

Terrasse du club house

MATÉRIEL FOURNI

4 jeux de Mölkky + les règles du jeu

MATÉRIEL À APPORTER

Aucun

ADAPTATIONS

le Mökkaari, le Mөлkkout



J E U X D E P L E I N A I R

REFERENCE

JPA 3

INTITULE

Jeu du KUBB

PUBLIC

A partir de 7 ans

ENCADREMENT REQUIS

Animateurs de votre structure selon législation en vigueur. Activité en autonomie.
Démonstration d'un animateur du Vallon.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Jeu d'adresse mêlant précision et stratégie, le Kubb est surnommé « jeu d'échecs des viking »

DÉROULEMENT

Deux équipes de 2 à 12 joueurs, il est nécessaire d'avoir de l'espace. Il faut privilégier un terrain en herbe ou en sable. Le terrain doit être délimité par 4 plots. Il mesure 5 mètres de largeur et 8 mètres de longueur. Le roi pièce commune aux 2 équipes, est placé au milieu de l'aire de jeu, les joueurs quant à eux se placent de chaque côté du terrain. On place 5 Kubb devant les joueurs. Le but du jeu est de renverser le roi le premier. Mais avant de pouvoir renverser le roi il faut faire tomber ses soldats, représentés par les Kubb.

Kubb signifie « bloc de bois » en dialecte du Gotland (Suède).

Chaque équipe lance tour à tour 6 battons pour essayer de faire tomber les kubb en bois de l'équipe adverse. La première équipe qui fait tomber tous les Kubb du camp adverse peut faire tomber le roi et remporte la partie.

Si l'équipe A fait tomber les Kubb de l'équipe B sans parvenir à faire tomber le roi, l'équipe B prend les Kubb qui ont chuté et les lance dans le camp opposé. Ainsi, l'équipe A relève les Kubb lancés par l'équipe B. Ces Kubb deviennent des soldats de champ.

L'équipe B devra donc reverser les Kubb déjà présents dans le camp adverse, plus les soldats de champs. Vous imaginez bien que l'équipe B cherchera dans la plupart des cas à lancer les Kubb au plus proche pour les faire tomber plus facilement.

DURÉE

1 heure

INFRASTRUCTURES À RÉSERVER

¼ de stade, restanque en herbe ou terrain en sable.
Le terrain est un rectangle de 5m par 8m.

MATÉRIEL FOURNI

Jeu complet de KUBB : 10 Kubb, 1 roi, 6 bâtons, 4 pieux, 6 plots pour faire la délimitation du terrain.



JEUX DE PLEIN AIR

MATÉRIEL À APPORTER

Aucun

ADAPTATIONS



J E U X D E P L E I N A I R

REFERENCE

JPA 4

INTITULE

Le palet breton

PUBLIC

A partir de 6 ans

ENCADREMENT REQUIS

Animateurs de votre structure selon législation en vigueur. Activité en autonomie.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Précision, esprit tactique

DÉROULEMENT

Pour déterminer qui va commencer la partie, n'importe quel joueur place le maître au milieu de la planche et un membre de chaque équipe lance un palet. Le palet le plus proche du maître détermine l'équipe ou le joueur qui débutera la partie.

Le joueur gagnant lance le maître sur la planche. Il a le droit à 3 essais. Si le troisième essai est raté, il passe la main à son adversaire qui a le droit aussi à 3 essais. Le joueur qui réussit à placer le premier maître sur la planche, joue ses deux palets. Par la suite, ce dernier ne rejoue que lorsqu'il est battu par un adversaire, ou alors en dernier.

Lorsque tous les palets sont joués, le gagnant est celui dont le palet est le plus proche du maître. C'est le gagnant qui relance le maître pour le jeu suivant.

Chaque palet du gagnant le plus proche du maître compte pour un point. Le premier palet du perdant se trouvant après le ou les palets du gagnant, arrête le comptage des points du reste des palets.

Un palet qui est sur le sol est nul. Un palet qui a touché le sol avant de se positionner sur la planche est mauvais et doit être retiré de la partie. Un palet peu, en arrivant directement sur la planche, pousser les palets des équipes adverses en dehors de la planche. Ceci est vrai même si le palet sort lui aussi de la planche. Pendant la partie : si le joueur met le maître en dehors de la planche, la partie est annulée et dit être rejoué ;

Entre un palet qui touche le maître et un palet qui le chevauche, c'est le palet qui chevauche qui gagne.

DURÉE

plusieurs parties de 10 minutes.

Les joueurs doivent se tenir à 5 mètres du bas de la planche, la plante des pieds sur la bande.

Une partie se joue en 12 points, la belle en 15 points.

INFRASTRUCTURES À RÉSERVER

Terrasse du club house ou coin pique-nique

MATÉRIEL FOURNI



JEUX DE PLEIN AIR

Planche à palet et les palets

MATÉRIEL À APPORTER

Aucun

ADAPTATIONS



JEUX DE PLEIN AIR

REFERENCE

JPA 5

INTITULE

Jeu de dames géant

PUBLIC

A partir de 5 ans

ENCADREMENT REQUIS

Animateurs de votre structure selon législation en vigueur. Activité en autonomie.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Jeu de stratégie et réflexion, jeu en équipe

DÉROULEMENT

Le jeu de dames se joue sur un damier carré divisé en 100 cases égales, alternativement claires et foncées.

Le jeu de dames se joue avec 20 pions blancs et 20 pions noirs.

DURÉE

30 minutes

INFRASTRUCTURES À RÉSERVER

Le stade, la piscine ou la dalle de béton.

MATÉRIEL FOURNI

Un damier géant avec des plaques blanches et des plaques noires, 20 pions noirs et 20 pions blanc géants.

MATÉRIEL À APPORTER

Aucun

ADAPTATIONS



J E U X D E P L E I N A I R

REFERENCE

JPA 6

INTITULE

Jeu du palet planche sur cible

PUBLIC

A partir de 6 ans

ENCADREMENT REQUIS

Animateurs de votre structure selon législation en vigueur. Activité en autonomie.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Jeu convivial d'adresse et de stratégie, jeu de précision

DÉROULEMENT

Le joueur est face à une cible sur laquelle il doit lancer un palet. Sur cette cible se trouvent différents marqueurs de points, le but étant évidemment de viser les plus élevés. A la fin de la partie, les points marqués sont additionnés et le joueur qui détient le plus de points a gagné.
La distance de lancer est de 6 mètres minimum.

DURÉE

En fonction du nombre de parties

INFRASTRUCTURES À RÉSERVER

Terrasse du club house ou coin pique-nique

MATÉRIEL FOURNI

Planche avec cible et palets

MATÉRIEL À APPORTER

Aucun

ADAPTATIONS

Plusieurs règles sont possibles pour ce jeu, il suffit de les définir avant de commencer la partie. La distance de lancer de 6 mètres peut être rallongée ou rabaissée pour les débutants. Les joueurs peuvent fixer une limite de points à atteindre. Une autre règle peut être fixée qui consiste à éliminer les palets adverses en les pointant. Le jeu peut se jouer en individuel ou par équipe.



J E U X D E P L E I N A I R

REFERENCE

JPA 7

INTITULE

Jeu de parachute

PUBLIC

De 3 à 12 ans

ENCADREMENT REQUIS

Animateurs de votre structure selon législation en vigueur. Activité en autonomie.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Le mouvement circulaire, ensemble qui tient à la fois de la marche, de la danse et de la chorégraphie, renforce la cohésion du groupe : alterner ces jeux de parachute en début avec des jeux coopératif basés sur l'écoute et la confiance.

Le jeu du parachute est un outil important pour l'intégration de l'enfant dans un groupe. Il n'existe pas dans ce jeu de perdant ou de gagnant.

DÉROULEMENT

Le petit parachute mesure 3m60 permet de jouer à partir d'au moins 9 enfants et au plus 20 enfants. Les exercices sont multiples et variés.

Exemples de jeux : jeux avec ballon ou balles, jeux avec 2 parachutes, figure qui font tourner, figures pieds fixes, jeux drôles.

DURÉE

30 Minutes avec des maternelles
45 minutes pour les primaires

INFRASTRUCTURES À RÉSERVER

Un ½ stade

MATÉRIEL FOURNI

2 parachutes de 3m, des balles school
Un livré : jouer avec le parachute !

MATÉRIEL À APPORTER

Aucun

ADAPTATIONS



JEUX DE PLEIN AIR

REFERENCE

JPA 8

INTITULE

Le croquet

PUBLIC

De 4 à 12 ans

ENCADREMENT REQUIS

Animateurs de votre structure selon législation en vigueur. Activité en autonomie.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Le croquet est un jeu d'extérieur qui mettra votre adresse à rude épreuve

DÉROULEMENT

Le croquet se joue essentiellement sur gazon. Il peut se jouer en équipe individuellement. On délimite le terrain et on place les arceaux comme on le souhaite. Les joueurs se placent ensuite à environ 20cm du premier piquet. Le premier joueur commence, il doit frapper sa boule pour la passer sous l'arceau 1. Si le joueur échoue et donc que sa boule ne passe pas sous l'arceau 1 alors il la reprend en main et c'est à l'adversaire de tenter sa chance. Tant qu'on ne passe pas le premier arceau on recommence au début. Si elle ne passe pas le deuxième arceau on laisse la boule où elle est et c'est au joueur suivant de jouer. Chaque fois qu'une boule passe sous le bon arceau le joueur peut rejouer. Et si la boule passe sous deux arceaux, il peut jouer deux coups ensuite. Le changement de joueur s'effectue à chaque fois qu'un joueur manque un arceau ou manque la boule. Quand un joueur arrive à l'arceau numéro 7 il a terminé le parcours aller. Pour entamer le retour il doit toucher avec sa boule le piquet B. Ensuite il pourra commencer le parcours retour.

Lorsqu'un joueur touche la boule d'un autre joueur, après avoir passé un arceau, il peut la « croquer ». Pour ce faire, il place sa boule contre l'autre puis met son pied sur la sienne. A l'aide de son maillet, il donne un coup dans sa boule qui se répercute dans celle de son adversaire de manière à l'éloigner le plus loin possible. De plus, le joueur a le droit de rejouer. Attention si la boule du joueur bouge pendant qu'il « croque » le coup est annulé et le joueur passe son tour.

Le joueur vainqueur est celui qui termine le parcours en premier.

DURÉE

30 minutes à 1 heure

INFRASTRUCTURES À RÉSERVER

Un ½ stade ou une restanque en herbe

MATÉRIEL FOURNI

10 arceaux, 6 maillets en bois de couleur différente, 6 boules en bois de couleurs différentes, 2 piquets.



JEUX DE PLEIN AIR

MATÉRIEL À APPORTER

Aucun

ADAPTATIONS

Il est toujours possible d'ajouter des variantes et de la difficulté.



J E U X D E P L E I N A I R

REFERENCE

JPA 9

INTITULE

Tir sur cible à élastique

PUBLIC

A partir de 6 ans

ENCADREMENT REQUIS

Animateurs de votre structure selon législation en vigueur. Activité en autonomie.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Adresse, précision sens tactique

DÉROULEMENT

Lancer vos palets en arrière pour les faire rebondir sur l'élastique et atteindre le centre de la cible pour marquer le plus de points possible. Les joueurs lancent leurs palets à tour de rôles. Tous les coups sont permis, tir direct ou par bandes, attention ! L'adversaire peut bousculer vos pions, si un de vos pions revient derrière votre ligne, vous pouvez le rejouer, si c'est un pion adverse qui arrive derrière votre ligne, celui-ci est perdu. Le gagnant est celui qui marque le plus de points.
Le jeu se joue à 4 joueurs.

DURÉE

1 partie = 10 minutes

INFRASTRUCTURES À RÉSERVER

Tables du club house, tables du coin pique-nique

MATÉRIEL FOURNI

Un plateau en bois de 78cm x 78cm, 16 pions, une règle de jeu

MATÉRIEL À APPORTER

Carnet et stylo pour comptabiliser les points

ADAPTATIONS



J E U X D E P L E I N A I R

REFERENCE

JPA 10

INTITULE

Billard hollandais

PUBLIC

A partir de 5 ans

ENCADREMENT REQUIS

Animateurs de votre structure selon législation en vigueur. Activité en autonomie.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Adresse et précision

DÉROULEMENT

Le but est de faire le maximum de points en rentrant des palets de bois dans les casiers.

Il s'agit d'un lancer de palets « glissé »

Le billard Hollandais peut se jouer seul ou à plusieurs.

Chaque joueur lance 30 palets en essayant de les faire pénétrer dans les casiers au bout du billard. Ces casiers ont une valeur de 1 à 4 points.

Une fois tous les palets lancés, le joueur peut récupérer ceux qui ne sont pas rentrés dans des casiers et relancer ceux-ci une seconde fois. Il procède de la même manière une troisième fois avec les palets non rentrés lors du 2^{ème} lancer.

Après les 3 lancers, les points sont alors comptés de la manière suivante : si chaque casier contient au moins un palet, le joueur marque 20 points, si chaque rigole contient au moins 2 palets, il en marque 40 et ainsi de suite.

DURÉE

De 10 minutes à 1 heure

INFRASTRUCTURES À RÉSERVER

Tables du club house ou tables du coin pique-nique

MATÉRIEL FOURNI

Le plateau de jeu avec ces 30 palets

MATÉRIEL À APPORTER

Carnet et stylo pour comptabiliser les points

ADAPTATIONS



J E U X D E P L E I N A I R

REFERENCE

JPA 11

INTITULE

Bowling

PUBLIC

À partir de 5 ans

ENCADREMENT REQUIS

Animateurs de votre structure selon législation en vigueur. Activité en autonomie.

INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

Jeux d'adresse. Mettre en œuvre des actions motrices essentielles à la coordination comme manipuler des objets, s'équilibrer, viser une cible ou encore lancer des projectiles et faire rouler. Elles développent chez l'enfant des capacités d'adaptation. Demandent de la concentration.

DÉROULEMENT

À chaque tour, le joueur joue 2 boules et le but est de descendre les 10 quilles. Si le joueur ne parvient pas à descendre les 10 quilles, le nombre de quilles descendues sera le nombre de points. Si le joueur parvient à descendre les 10 quilles en 2 lancés, on appelle cela un spare et le nombre de points est de 10 plus la boule suivante. Si le joueur parvient à descendre les 10 quilles du premier coup, il ne joue pas de 2ème boule, on appelle cela un Strike et le nombre de points est de 10 plus les 2 boules suivantes.

DURÉE

Environ 1 heure pour 10 manches

INFRASTRUCTURES À RÉSERVER

Un ½ terrain ou la terrasse du club house

MATÉRIEL FOURNI

2 jeux de bowling : 10 quilles, une boule en caoutchouc et un tapis de placement des quilles

MATÉRIEL À APPORTER

Carnet et stylo pour comptabiliser les points

ADAPTATIONS