

Les jeux de vie

1. Les jeux de balle au mur

<p>Partenaires et adversaires sont mêlés face à un mur</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Balle au mur à mains nus (la balle est frappée avec la main à plat, avant ou après le rebond. Le joueur ne parvenant pas à maintenir la balle dans l'espace de jeu marque 1 point. Le premier joueur arrivé au total de points convenus a perdu.) ○ La balle à plusieurs murs (cette situation peut imposer au joueur de frapper une balle en la rattrapant et en prolongeant sa trajectoire). ○ La balle au mur en relais (Les joueurs de l'équipe jouent à tour de rôle. Chaque joueur attend son tour dans une colonne). ○ La balle au mur élimination (celui qui rate est éliminé mais engage le coup suivant avant d'aller s'asseoir). ○ La balle au mur par équipes (les joueurs déterminent pour une séquence l'ordre des passages). ○ La balle à la porte (5 à 9 joueurs. Pas d'équipe. Un mur sur lequel un trait horizontal a été tracé. Dans le décours du jeu, les joueurs peuvent intervenir quand ils veulent, plusieurs fois de suite éventuellement. Il n'y a pas d'élimination, mais il y a un risque : commettre une faute ou subir un tir. Dans l'un et l'autre cas, le joueur change de rôle : il « passe à la porte ». Il se place au pied du mur, face aux autres joueurs ; il peut revenir en jeu s'il capte la balle directement. Quand il n'y a plus qu'un joueur en jeu, il bénéficie d'un « yo », un droit à l'erreur dans la partie suivante.
---	--

2. Les jeux de renvoi (espaces de jeu séparés par une ligne ou un filet)

<p>Repousser la balle dans le camp adverse pour l'y faire mourir.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Gagne-terrain (tout le monde peut arrêter le ballon mais c'est le joueur dont c'est le tour qui le renvoie de l'endroit où il a pénétré le plus profondément. Il est possible de jouer avec 1, 2, 3 ballons différents dans des espaces ou avec des joueurs appartenant à des équipes différentes. Le ballon attrapé de volée donne le droit d'avancer de 3 pas. Un ballon qui sort directement est remis en jeu de l'endroit où il a été frappé. Faire varier les possibilités de réception ou de lancer). ○ Mort à... 2 équipes dans 2 espaces opposés séparés par un filet. Le but du jeu est d'éliminer un à un les joueurs adverses en faisant tomber la balle dans leur camp. Avant de lancer la balle, le joueur qui la possède doit annoncer : « mort à ... ». Si la balle tombe par terre (tous les joueurs peuvent aider à la rattraper), le joueur désigné est éliminé. Il peut revenir en jeu, si un partenaires dont c'était le tour a annoncé « vie à ... » juste avant de lancer la balle. ○ Volley-rugby (en plus des règles du volley-ball, les joueurs ont la possibilité d'attraper la ballon pour la lancer ou la jouer au pied. Dans cette perspective, la profondeur du terrain est doublée). ○ Camp ruiné (2 équipes. Un joueur, appelé le berger, se trouve dans le camp adverse. Le but du jeu consiste à reconstituer au plus vite l'équipe autour de son berger. Un joueur rejoint son berger lorsqu'il rattrape de volée le ballon transmis par le berger. On ne peut gêner la passe du berger, mais il est possible de contraindre la réception jusqu'à la faire échouer.). ○ Volley-ball coopération (une même équipe occupe les 2 espaces d'un terrain de volley-ball. Dès que l'équipe qui joue a perdu la balle à 3 reprises, elle cède sa place à l'équipe en attente. L'équipe en place marque autant de points qu'il y a eu de balles ayant franchi le filet.) ○ Tennis foot (ou net-ball) ○ La tournante (TT ou badminton) ○ Tennis, tennis de table et badminton.
--	--