

Patrons de terrains de jeu à emprunter



North Bay Parry Sound District
Health Unit



Bureau de santé
du district de North Bay-Parry Sound

345, rue Oak Ouest, North Bay (Ont.) P1B 2T2 TÉL. : 705 474 1400
70, rue Joseph, unité 302, Parry Sound (Ont.) P2A 2G5 TÉL. : 705 746 5801

myhealthunit.ca

SANS FRAIS : 1 800 563 2808

Instructions – Patrons de terrains de jeu

Le Bureau de santé du district de North Bay-Parry Sound est ravi de vous fournir des patrons de terrains de jeu pour encourager l'activité physique.

Suivez avec soin les instructions ci-dessous pour faire le meilleur usage possible de ces patrons.

1. Déterminez quel(s) patron(s) vous voulez utiliser – consultez la liste ci-incluse.
2. Assurez-vous que les dimensions du jeu que vous avez choisi seront appropriées par rapport à celles de l'endroit que vous avez choisi.
3. Assurez-vous que la surface sur laquelle vous allez peindre est aussi propre que possible.
4. Si vous utilisez les patrons sur une surface extérieure, vérifiez la température. La peinture fournie s'applique le mieux à des températures de 5 °C et plus. Il est aussi préférable de choisir une journée peu venteuse. La peinture doit être utilisée avec les patrons. Pour commander la peinture ou pour obtenir les spécifications relatives à la peinture, cliquez [ici](http://www.fastline.net) (www.fastline.net).
5. Étendez le patron que vous avez choisi comme vous voulez qu'il apparaisse. Certains patrons devront être assemblés. Étendez les pièces du patron et utilisez du ruban pour tenir les pièces ensemble et à la surface sur laquelle vous appliquerez la peinture.
6. Prenez toutes les précautions nécessaires lorsque vous utilisez la peinture. Des masques, des gants, des lunettes protectrices et une protection pour les chaussures et les vêtements sont recommandés et ne sont pas compris dans la trousse. Examinez attentivement les instructions, les précautions à prendre et les renseignements sur les premiers soins écrits sur le contenant de peinture.
7. Vaporisez la peinture dans les parties ouvertes du patron. Il est préférable d'appliquer deux minces couches de peinture plutôt qu'une seule couche épaisse. Laissez la peinture sécher entre les applications et avant de soulever le patron.
8. Enlevez le ruban et remplacez le patron dans sa boîte.
9. Les instructions pour chaque jeu figurent dans les pages qui suivent.

Les photos et les instructions sont fournies gracieusement par Fast Line Striping Systems (www.fastline.net).

Patrons de terrains de jeu à emprunter

[Zone de lancer pour le basketball,](#)

[arc à 3 points \(gros\)](#)

[4 carrés \(gros\) Marelle alphabet](#)

[Zone de lancer pour le basketball,](#)

[Canada \(à l'échelle\)](#)

[Viser dans le mille](#)

[Cinq par jour! Fruits et légumes](#)

[Empreintes de pieds](#)

[Cercle ABC géant](#)

[Cible de jeu de fléchettes géante](#)

[Marelle traditionnelle](#)

[Fais ton choix \(cercle de résolution de conflits\)](#)

[Imite-moi](#)

[Marelle circulaire](#)

[Calculatrice de terrain de jeu](#)

[Étang de terrain de jeu](#)

[Marelle fusée](#)

[Marelle de formes](#)

[Terrain de jeu de palets](#)

[Serpents et échelles](#)

[Échelle de rapidité et d'agilité](#)

[Marelle triangle](#)

Pour réserver des patrons,
appelez le Bureau de santé du
district de North Bay-Parry



Sound au 705 474-1400 ou au
1 800 563-2808, poste 5231.

Courriel :

ecoles.saines@healthunit.ca

Remarque : Vous pouvez emprunter les patrons une semaine à la fois.

Zone de lancer pour le basketball, arc à 3 points (gros)



Catégorie	Terrain
Groupe d'âge	9-12 ans
N ^{bre} de joueurs	
Taille des plus grosses pièces	
N ^{bre} de pièces dans la trousse	13
Dimensions totales sur le pavé	27 pi 4 po sur 45 po
N ^{bre} de contenants de peinture	4
Taille de l'étui du patron	50 po sur 96 po

Le déroulement du jeu

Lorsque les joueurs lancent derrière l'arc à 3 points, ils remportent 3 points.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Quatre carrés (gros)



Catégorie	Ballon
Groupe d'âge	8-12 ans
N ^{bre} de joueurs	4
Taille des plus grosses pièces	48 po sur 48 po et 12 po sur 80 po
N ^{bre} de pièces dans la trousse	17
Dimensions totales sur le pavé	14 pi sur 14 pi
N ^{bre} de contenants de peinture	2
Taille de l'étui du patron	50" x 97"

Nota : Le patron fourni représente un des quatre quadrants qu'il faut peindre pour créer la forme voulue. Le patron devra être peint une fois, soulevé et aligné correctement comme l'indique le schéma et peint de nouveau. Il faudra ensuite répéter ce processus deux autres fois. Une fois peint, le jeu mesurera 14 pi sur 14 pi.

Le déroulement du jeu

Chaque joueur se met debout dans un carré. Pour ouvrir le jeu, le joueur qui se trouve dans le carré n° 1 sert le ballon en le faisant bondir dans son carré et en le frappant ensuite avec ses mains vers l'un des autres carrés. Le joueur qui reçoit le ballon l'envoie, à son tour, au joueur qui se trouve dans un des autres carrés. Le ballon doit se rendre dans le carré de l'autre joueur et celui-ci doit le frapper vers un autre joueur avant que le ballon ne bondisse une deuxième fois.

Un joueur peut choisir de frapper le ballon avant qu'il ne bondisse. Si un joueur ne réussit pas à envoyer le ballon dans le carré d'un autre ou à frapper le ballon avant le deuxième bondissement dans son carré, il est éliminé.

Lorsqu'un joueur est éliminé, les autres avancent d'un carré et le joueur éliminé doit se rendre au dernier carré ou à la fin de la queue s'il y a plus de quatre joueurs. L'objectif du jeu consiste à occuper le premier carré (celui du serveur).

L'annexe A offre d'autres variantes du jeu.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Marelle alphabet



Catégorie	Marelle
Groupe d'âge	6-10 ans
N ^{bre} de joueurs	1 ou plus
Tailles des plus grosses pièces	48 po sur 49 po
N ^{bre} de pièces dans la trousse	4
Dimensions totales sur le pavé	7 pi 2 po sur 7 pi 4 po
N ^{bre} de contenants de peinture	2
Taille de l'étui du patron	49" X 49"

Le déroulement du jeu

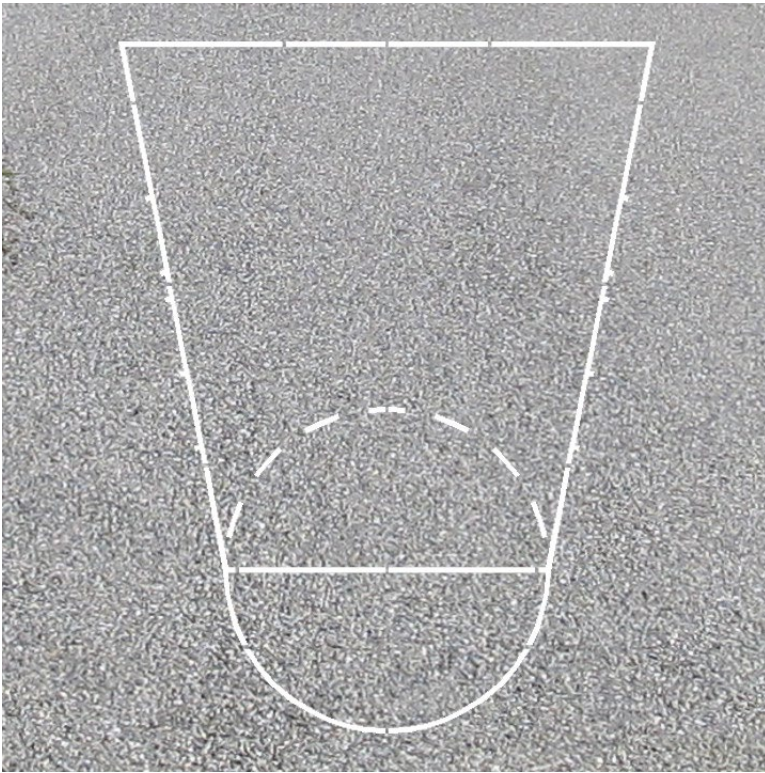
Ce jeu peut aider les enfants à utiliser l'alphabet. Il peut se jouer de deux façons.

La première façon, et la plus populaire, consiste à sauter de A à B, de B à C, de C à D et ainsi de suite jusqu'à la fin de l'alphabet, et ce, sans toucher les lignes. Les jeunes enfants pourraient avoir de la difficulté à jouer de cette façon; comme certaines lettres peuvent être loin l'une de l'autre, les enfants pourraient ne pas pouvoir franchir la distance!

Quant à la deuxième façon, elle consiste à épeler des noms de personnes, de lieux ou d'objets en sautant d'une lettre à une autre. N'importe qui peut jouer à ce jeu, car on peut augmenter ou réduire le degré de difficulté des mots selon l'âge et les habiletés des enfants.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Zone de lancer pour le basketball, Canada (à l'échelle)



Catégorie	Terrain
Groupe d'âge	9-12 ans
N ^{bre} de joueurs	
Tailles des plus grosses pièces	
N ^{bre} de pièces dans la trousse	16
Dimensions totales sur le pavé	19 pi 8 po sur 25 pi 5 po
N ^{bre} de contenants de peinture	2
Taille de l'étui du patron	50" X 97"

16 pièces y compris la ligne de lancer franc et tous les marqueurs.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Viser dans le mille



Catégorie	Jeux
Groupe d'âge	7-10 ans
N ^{bre} de joueurs	2 ou plus
Taille des plus grosses pièces	48 po sur 50 po
N ^{bre} de pièces dans la trousse	6
Dimensions totales sur le pavé	15 pi 4 po sur 7 pi 4 po
N ^{bre} de contenants de peinture	2
Taille de l'étui du patron	50" X 50"

Le déroulement du jeu

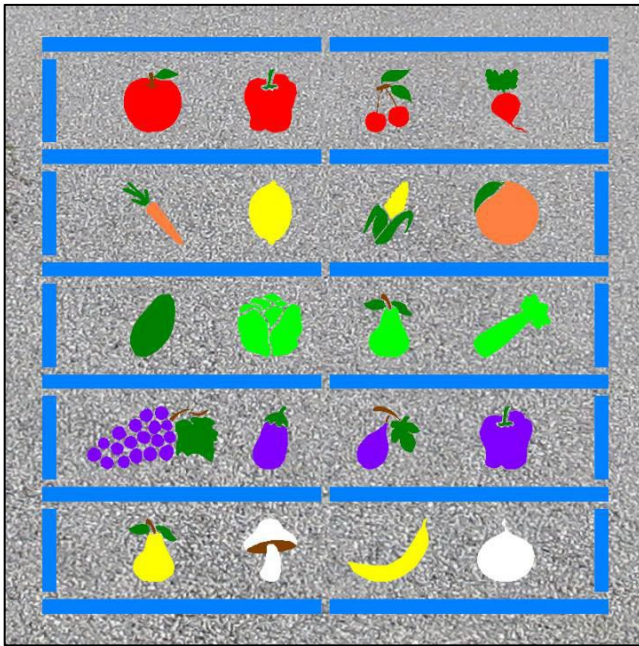
Ce jeu peut se jouer à deux personnes ou plus. À tour de rôle, les joueurs se placent derrière une des lignes et lancent leurs marqueurs en visant dans le mille.

Les lignes sont numérotées de 1 à 5 et le degré de difficulté va en augmentant. Tous les joueurs peuvent lancer à partir de la même ligne ou à partir de différentes lignes selon leur niveau d'habileté afin de donner une chance égale à tout le monde de gagner. Chaque enfant lancera deux ou trois marqueurs. Les enfants additionneront leurs points pour déterminer leur score.

Le joueur ayant le score le plus élevé gagne.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Cinq par jour! Fruits et légumes



Catégorie	Jeux éducatifs
Groupe d'âge	7-12 ans
N ^{bre} de joueurs	Illimité
Taille des plus grosses pièces	48 po sur 80 po
N ^{bre} de pièces dans la trousse	2
Dimensions totales sur le pavé	6 pi sur 6 pi 1 po
N ^{bre} de contenants de peinture	1
Taille de l'étui du patron	50" X 97"

Le déroulement du jeu

Le nombre de joueurs est illimité.

Le premier joueur commence par lancer un caillou ou un petit objet servant de marqueur dans la première case. Il doit ensuite sauter par-dessus cette case et continuer à avancer d'un fruit ou d'un légume à l'autre jusqu'à ce qu'il arrive au bout; il fait demi-tour et fait le parcours à l'inverse en sautant à cloche-pied.

Après avoir terminé le parcours, l'élève lance le caillou dans la deuxième case et procède comme avant, mais en sautant par-dessus la deuxième case, où se trouve le caillou.

Le joueur continue ainsi jusqu'à ce qu'il arrive au bout ou jusqu'à ce qu'il ne lance pas le caillou dans la bonne case ou qu'il touche une ligne.

Dans les deux derniers cas, le joueur perd son tour et c'est au tour du joueur suivant. Le premier joueur à avoir terminé tout le parcours est déclaré gagnant!

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Empreintes de pieds



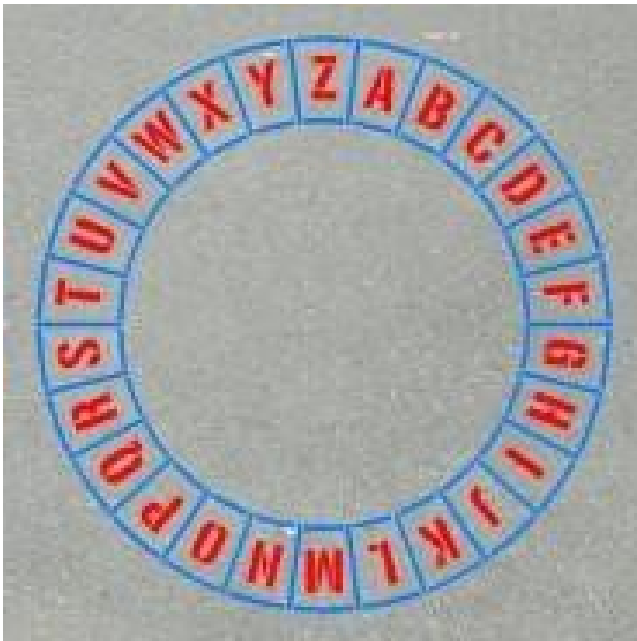
Catégorie	Jeux divers
Groupe d'âge	1-12 ans
N ^{bre} de joueurs	Illimité
Taille des plus grosses pièces	22 po sur 35 po
N ^{bre} de pièces dans la trousse	1
Dimensions totales sur le pavé	2 pi 3 po sur 1 pi 2 po
N ^{bre} de contenants de peinture	1
Taille de l'étui du patron	40.5" X 79"

Ce patron unique ajoute une touche spéciale au terrain de jeu une fois qu'on a peint tous les jeux sur la surface du terrain de jeu.

Les empreintes de pieds offrent une façon amusante de faire la transition entre les jeux. Une fois qu'on a terminé un jeu, on suit les empreintes de pieds pour se rendre au prochain jeu.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Cercle ABC géant



Catégorie	Agilité
Groupe d'âge	7-12 ans
N ^{bre} de joueurs	Illimité
Taille des plus grosses pièces	48 po sur 88 po
N ^{bre} de pièces dans la trousse	9
Dimensions totales sur le pavé	20 pi sur 20 pi
N ^{bre} de contenants de peinture	4
Taille de l'étui du patron	50" x 97"

Le déroulement du jeu

Alphabet animal : Tous les joueurs se tiennent autour du cercle derrière une lettre. Le joueur qui se trouve debout derrière la lettre A commence le jeu en nommant un animal dont le nom commence par la lettre A. Ensuite, par ordre alphabétique, les autres joueurs doivent nommer un animal dont le nom commence par leur lettre.

S'il y a moins de joueurs que de lettres, après qu'un joueur a nommé un animal, il peut courir pour se rendre à une lettre où il n'y a personne. Le processus se poursuit pour toutes les lettres de l'alphabet. Notez combien de fois vous pouvez passer de A à Z en équipe.

*Les joueurs peuvent changer de place dans le cercle afin d'éviter qu'ils n'aient à trouver des mots qui commencent toujours par la même lettre. Modifiez les catégories. Vous pourriez choisir, par exemple, des endroits, des aliments, des noms de personnes, etc. Chaque joueur doit donc nommer quelque chose appartenant à une nouvelle catégorie, en changeant de lettre chaque fois.

*Pour les plus jeunes qui commencent à apprendre l'alphabet, tous les joueurs doivent nommer quelque chose de la même catégorie et utilisant la même lettre. (Exemple : tout le monde nomme quelque chose qui commence par la lettre A. Le jeu se poursuit avec les autres lettres de l'alphabet, jusqu'à la fin, de sorte à aider les plus jeunes à comprendre les mots qui commencent par chaque lettre.)

L'annexe A offre d'autres variantes du jeu.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Cible de jeu de fléchettes géante



Catégorie	Jeux
Groupe d'âge	10-12 ans
N ^{bre} de joueurs	Illimité
Taille des plus grosses pièces	48 po sur 81 po
N ^{bre} de pièces dans la trousse	11
Dimensions totales sur le pavé	14 pi sur 14 pi
N ^{bre} de contenants de peinture	4
Taille de l'étui du patron	48" x 83"

Le déroulement du jeu

Le premier joueur lance une fléchette (sac de pois ou balles aki) pour ainsi marquer le numéro (cible) à atteindre pendant cette ronde. Les autres joueurs lancent à leur tour, en visant cette cible. S'ils ne la frappent pas, ils doivent écrire la lettre F sous leur nom. Le premier joueur tente de frapper la cible de nouveau. S'il réussit, le jeu continue. S'il échoue, il doit inscrire un F sous son nom lui aussi.

Le deuxième joueur lance ensuite une fléchette pour marquer le numéro à atteindre pendant la deuxième ronde. Les autres tentent de frapper la cible à tour de rôle. S'ils ne la frappent pas, ils doivent écrire la lettre F sous leur nom. Si un F est déjà là, ils doivent ajouter la lettre L sous le F. Dès que tous les joueurs auront lancé, celui qui a fixé le numéro pour la ronde se réessaie. Le jeu se poursuit de cette façon.

L'objectif du jeu consiste à éviter d'être la première personne à épeler le mot FLÉCHETTE. Dès qu'un joueur épelle ce mot, il est éliminé. Le gagnant est celui qui n'est pas éliminé.

L'annexe A offre d'autres variantes du jeu.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Marelle traditionnelle



Le déroulement du jeu

Après avoir choisi le format de marelle qui répond le mieux à vos besoins, un nombre illimité d'enfants peuvent jouer à ce jeu. Le premier joueur lance un caillou ou un petit objet servant de marqueur dans la case n° 1. Il doit ensuite sauter par-dessus la case n° 1, puis sauter à cloche-pied sur tous les chiffres jusqu'à ce qu'il arrive au bout; il fait alors demi-tour et fait le parcours à l'inverse en sautant à cloche-pied. N'oubliez pas que s'il y a deux chiffres côte-à-côte, le joueur peut poser les deux pieds par terre en même temps!

Après avoir terminé le parcours, le joueur doit lancer son caillou dans la case n° 2 et refaire le parcours aller-retour en sautant par-dessus la case n° 2, où se trouve son caillou. Le joueur continue ainsi jusqu'à ce qu'il se rende à la dernière case ou jusqu'à ce qu'il lance le caillou dans la mauvaise case ou qu'il saute sur une des lignes. Le cas échéant, le joueur termine son tour et c'est au tour du joueur suivant. Le premier joueur à avoir réussi à faire le parcours au complet est déclaré gagnant.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Catégorie	Marelle
Groupe d'âge	5-10 ans
N ^{bre} de joueurs	Illimité
Taille des plus grosses pièces	48 po sur 44 po
N ^{bre} de pièces dans la trousse	4
Dimensions totales sur le pavé	3 pi 3 po sur 13 pi 11 po
N ^{bre} de contenants de peinture	1
Taille de l'étui du patron	50" x 97"

Imite-moi



Catégorie	Jeux
Groupe d'âge	1-12 ans
N ^{bre} de joueurs	Illimité
Taille des plus grosses pièces	48 po sur 64 po
N ^{bre} de pièces dans la trousse	3
Dimensions totales sur le pavé	
N ^{bre} de contenants de peinture	7
Taille de l'étui du patron	50" x 97"

Le déroulement du jeu

Égayez votre terrain de jeu et favorisez la vivacité d'esprit au moyen du jeu Imite-moi!

Il s'agit d'une variante amusante du jeu « Simon dit » et des jeux de mémoire. Le but du jeu consiste à imiter la personne devant soi en répétant la séquence de pas qu'elle fait sur les cercles de couleur. Après chaque tour, on ajoute une couleur à la séquence jusqu'à ce que le joueur ne réussisse pas à répéter la séquence.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Marelle circulaire



Catégorie	Marelle
Groupe d'âge	6-10 ans
N ^{bre} de joueurs	4
Taille des plus grosses pièces	48 po sur 48 po
N ^{bre} de pièces dans la trousse	4
Dimensions totales sur le pavé	7 pi 4 po sur 7 pi 4 po
N ^{bre} de contenants de peinture	1
Taille de l'étui du patron	49" x 45.5"

Le déroulement du jeu

Les joueurs choisissent le pied sur lequel ils sauteront et la personne qui ira en premier. Ils doivent toujours sauter sur le même pied pour se rendre au centre de la roue et pour en sortir.

Il faut suivre le parcours en sautant à cloche-pied, en commençant dans la case n° 1.

Il faut sauter une fois seulement dans chaque case. Si un joueur saute sur une ligne, il perd son tour. On peut faire une pause quand on arrive au centre.

Le joueur fait demi-tour et retourne à la case de départ en sautant à cloche-pied. Il refait le parcours aller-retour une autre fois.

S'il réussit à faire le parcours, il peut désigner une des cases comme étant sa « maison ». Il y inscrit ses initiales. Il peut faire un arrêt dans cette case, les autres joueurs devant sauter par-dessus cette case.

Le jeu se termine lorsqu'il est impossible qu'un joueur se rende au centre. Le joueur qui compte le plus grand nombre de cases est déclaré gagnant.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Calculatrice de terrain de jeu



Catégorie	Jeux éducatifs
Groupe d'âge	8-12 ans
N ^{bre} de joueurs	Illimité
Taille des plus grosses pièces	47 po sur 67 po
N ^{bre} de pièces dans la trousse	2
Dimensions totales sur le pavé	6 pi sur 4 pi 10 po
N ^{bre} de contenants de peinture	1
Taille de l'étui du patron	48.3" x 69.5"

Le déroulement du jeu

Pour commencer le jeu, le joueur doit sauter sur la case « ON ». Ensuite, il saute sur n'importe quel chiffre, de 0 à 9, selon la question qu'il décide de poser à ses adversaires. Disons, par exemple, que le joueur saute sur le chiffre 6, puis sur le signe « x », ce qui indique une multiplication. Il saute ensuite sur un autre chiffre, par exemple, le 3. Il doit ensuite sauter sur le signe « = ».

Maintenant, le deuxième joueur doit trouver la réponse au problème présenté par le premier joueur et sauter dans les cases correspondantes. Étant donné que la réponse à la question du premier joueur est $6 \times 3 = 18$, le deuxième élève doit sauter dans la case 1, puis dans la case 8. Après avoir répondu à la question, le deuxième joueur doit sauter sur le bouton « OFF ». S'il a la bonne réponse, c'est à son tour de poser une question au premier élève. Ce jeu peut comprendre plus de deux joueurs. Le cas échéant, permettez à chaque élève de poser une question à tour de rôle. Si un joueur donne la mauvaise réponse ou s'il touche une ligne, il perd un point. Tous les joueurs ont 5 points au début du jeu.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Étang de terrain de jeu



Catégorie	Agilité
Groupe d'âge	3-10 ans
N ^{bre} de joueurs	Illimité
Taille des plus grosses pièces	44 po sur 48 po et 19 po sur 54 po
N ^{bre} de pièces dans la trousse	13
Dimensions totales sur le pavé	25 pi sur 25 pi Selon l'agencement
N ^{bre} de contenants de peinture	3
Taille de l'étui du patron	47" x 55.5"

Le déroulement du jeu

Un nombre illimité d'enfants peuvent jouer à ce jeu, pour lequel il faut faire preuve d'imagination tout en étant actif. À chaque étape du jeu, les enfants peuvent imiter l'animal en exécutant l'action indiquée. Nager comme un poisson, marcher comme un canard, sauter comme une grenouille, etc. Ce jeu travaille la coordination et l'agilité. Il aide aussi les enfants à reconnaître les mots décrivant l'action à exécuter. La taille de l'agencement du jeu dépend de l'aire de votre terrain de jeu.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Marelle fusée



Catégorie	Marelle
Groupe d'âge	6-12 ans
N ^{bre} de joueurs	1 ou plus
Taille des plus grosses pièces	48 po sur 57 po
N ^{bre} de pièces dans la trousse	4
Dimensions totales sur le pavé	3 pi 7 po sur 14 pi 1 po
N ^{bre} de contenants de peinture	1
Taille de l'étui du patron	58.5" x 48"

Le déroulement du jeu

Le premier joueur se place debout sur EARTH (terre) et lance un caillou ou un petit objet servant de marqueur dans la case n° 1. Il doit ensuite sauter par-dessus la case n° 1, puis sauter à cloche-pied sur tous les chiffres jusqu'à ce qu'il arrive au bout; il fait alors demi-tour et fait le parcours à l'inverse en sautant à cloche-pied jusqu'à EARTH; il ramasse son caillou en passant. N'oubliez pas que s'il y a deux chiffres côte-à-côte, le joueur peut poser les deux pieds par terre en même temps!

Après avoir terminé le parcours selon la description ci-dessus, le joueur se met debout sur EARTH, dos au jeu, et essaie de lancer le caillou sur MOON (lune). S'il réussit, il est déclaré gagnant! Si son caillou atterrit dans une des cases, cette case devient une case libre dans laquelle ce joueur peut atterrir sur les deux pieds. Si le caillou n'atterrit dans aucune case, le joueur doit transporter son caillou de EARTH à MOON d'un moyen déterminé par les autres joueurs, p. ex. sur sa tête ou son pied.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Marelle de formes



Catégorie	Marelle
Groupe d'âge	5-12 ans
N ^{bre} de joueurs	Illimité
Taille des plus grosses pièces	46 po sur 80 po
N ^{bre} de pièces dans la trousse	4
Dimensions totales sur le pavé	6 pi sur 11 pi 6 po
N ^{bre} de contenants de peinture	1
Taille de l'étui du patron	50" x 97"

Le déroulement du jeu

Un nombre illimité d'enfants peuvent jouer à ce jeu. Le premier joueur lance un caillou ou un petit objet servant de marqueur dans la case n° 1. Il doit ensuite sauter par-dessus la case n° 1, puis sauter à cloche-pied dans chaque case en comptant le nombre de formes jusqu'à ce qu'il arrive au bout; il fait alors demi-tour et fait le parcours à l'inverse et ramasse son caillou en passant. Après avoir terminé le parcours, le joueur doit lancer son caillou dans la case n° 2 et refaire le parcours aller-retour en sautant par-dessus la case n° 2, où se trouve son caillou. Le joueur continue ainsi jusqu'à ce qu'il se rende à la dernière case ou jusqu'à ce qu'il lance le caillou dans la mauvaise case ou qu'il saute sur une des lignes. Le cas échéant, le joueur termine son tour et c'est au tour du joueur suivant. Le premier joueur à avoir réussi à faire le parcours au complet est déclaré gagnant.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Terrain de jeu de palets



Catégorie	Terrain
Groupe d'âge	7-12 ans
N ^{bre} de joueurs	2 ou plus
Taille des plus grosses pièces	36 po sur 81 po
N ^{bre} de pièces dans la trousse	5
Dimensions totales sur le pavé	6 pi sur 10 pi 2 po
N ^{bre} de contenants de peinture	1
Taille de l'étui du patron	36.5" x 82.5"

Le déroulement du jeu

On utilise un tirage à pile ou face pour déterminer qui ira en premier. Par la suite, c'est le gagnant de la ronde « bout » précédent qui y va en premier. Les quatre joueurs font glisser leur palet à tour de rôle. Le palet doit dépasser la première ligne et ne pas sortir de l'aire de jeu pour faire des points. C'est normal qu'un joueur essaie de frapper les palets des autres joueurs pour les expulser de l'aire de jeu et placer son palet dans une position avantageuse.

Une fois que tous les joueurs ont fait glisser leur palet sur l'aire de jeu, on calcule les points pour cette ronde. Un palet qui s'arrête sur la ligne rapprochée ou entre les lignes donne 1 point; un palet qui s'arrête sur la ligne éloignée ou entre la ligne éloignée et le bout de l'aire de jeu donne 2 points, puis un palet qui touche à peine le bout de l'aire de jeu donne 3 points. Si aucun palet ne donne de point, c'est le joueur dont le palet le plus près de la ligne rapprochée qui marque un point.

Quand on joue à deux, c'est le joueur qui est le premier à accumuler 11 points qui gagne la ronde. S'il y a plus de deux joueurs, le nombre de points visé pourrait être plus élevé.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Serpents et échelles



Catégorie	Jeux
Groupe d'âge	6-12 ans
N ^{bre} de joueurs	Illimité
Taille des plus grosses pièces	48 po sur 68 po
N ^{bre} de pièces dans la trousse	19
Dimensions totales sur le pavé	11 pi 5 po sur 11 pi 4 po
N ^{bre} de contenants de peinture	4
Taille de l'étui du patron	50" x 97"

Le déroulement du jeu

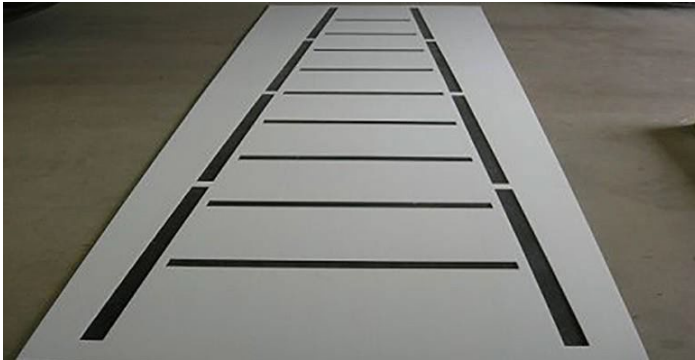
Un nombre illimité d'enfants peuvent jouer à ce jeu. Le jeu nécessite un dé (pas inclus). À tour de rôle, les joueurs lancent le dé et avancent du nombre de cases indiqué. Si un joueur atterrit sur une case renfermant une tête de serpent, il doit descendre jusqu'à la case renfermant le bout de la queue du serpent. Si un joueur atterrit sur une case renfermant le bas d'une échelle, il grimpe jusqu'à la case renfermant le haut de l'échelle.

Le premier joueur à se rendre à la dernière case est déclaré gagnant.

Le jeu comprend le tableau, 3 échelles, 4 serpents, « start » et « end ». C'est vous qui décidez où placer les serpents et les échelles.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Échelle de rapidité et d'agilité



Catégorie	Agilité
Groupe d'âge	5-6 ans
N ^{bre} de joueurs	Illimité
Taille des plus grosses pièces	28 po sur 63 po
N ^{bre} de pièces dans la trousse	4
Dimensions totales sur le pavé	3 pi 4 po sur 15 pi
N ^{bre} de contenants de peinture	1
Taille de l'étui du patron	50" x 97"

Le déroulement du jeu

Il s'agit d'un excellent jeu pour débutants chez les jeunes enfants, car il leur permet d'apprendre à rester entre les lignes et à renforcer leur équilibre. Les enfants peuvent grimper l'échelle en courant ou en sautant sur deux pieds ou à cloche-pied. À mesure que leurs habiletés s'améliorent, ils peuvent le faire plus aisément et plus rapidement.

L'annexe A offre d'autres variantes du jeu.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Marelle triangle



Catégorie	Marelle
Groupe d'âge	6-10 ans
N ^{bre} de joueurs	1 ou plus
Taille des plus grosses pièces	26 po sur 89 po
N ^{bre} de pièces dans la trousse	3
Dimensions totales sur le pavé	8 pi sur 6 pi 11 po
N ^{bre} de contenants de peinture	1
Taille de l'étui du patron	90" x 27.5"

Le déroulement du jeu

Le but de ce style de marelle consiste à toujours faire face au numéro 10, qui se trouve au sommet du triangle, même s'il faut sauter à reculons, ce qui peut être difficile. C'est ce qui démarque ce jeu des autres jeux de marelle!

Le joueur saute dans la case n° 1, puis saute de côté jusqu'à la case n° 6. Il saute ensuite en diagonale jusqu'à la case n° 10, puis saute en diagonale, à reculons, jusqu'à la case n° 1, puis sort du triangle en sautant.

[\[Patrons de terrains de jeu à emprunter\]](#)

Annexe Variantes des jeux

Variantes du jeu 4 carrés :

- **À l'extérieur** : Les joueurs doivent mettre les deux pieds à l'extérieur de leur carré après avoir frappé le ballon.
- **En l'air** : Les deux pieds des joueurs ne doivent pas toucher le sol lorsqu'ils frappent le ballon.
- **La toupie** : Les joueurs doivent faire un tour sur eux-mêmes après avoir frappé le ballon.
- **Le tyranno** : Les joueurs doivent jouer en tenant leurs coudes contre leurs côtes et ils ne peuvent pas étendre les bras. Les joueurs doivent rugir chaque fois qu'ils frappent le ballon.
- **Le zombie** : Les joueurs doivent tendre les bras devant eux sans plier les coudes. Les joueurs doivent gémir comme un zombie quand ils frappent le ballon.
- **Le robot** : Les joueurs ne peuvent pas plier les genoux pendant le jeu et ils doivent faire des bruits de robot lorsqu'ils frappent le ballon.
- **Le flamant rose** : Avant le début de la ronde, le joueur dans le carré A choisit une jambe sur laquelle se tenir. Les joueurs doivent se tenir sur cette seule jambe pendant toute la ronde.
- **Haut la main!** : Les joueurs doivent jouer avec une seule main, soit celle choisie par le joueur dans le carré A au début de la ronde.
- **Soccer** : Interdit d'utiliser les mains! Ce jeu peut servir pour s'entraîner à jongler, mais attention à ce que le ballon ne passe pas par-dessus la clôture!
- **Deux par deux** : S'il y a huit joueurs ou plus, il peut y avoir deux joueurs par carré. Chaque fois qu'un joueur envoie le ballon dans un autre carré, il saute à l'extérieur du carré et son partenaire saute à l'intérieur. Les deux joueurs continuent à changer de place chaque fois que le ballon est lancé dans leur carré.

Cercle ABC géant :

- **ABC, allons magasiner** : Demandez aux enfants de se placer autour du cercle. Que le magasinage commence! La personne qui se tient sur la lettre A joue la première. Chaque personne dans le cercle devra faire une phrase en formant le nom d'une personne et en nommant un article qu'elle veut acheter, *mais* le nom et l'article doivent commencer par la lettre sur laquelle elle se tient. Par exemple, « Anne va acheter un ananas. », « Benoit va acheter une banane. », etc. La personne reçoit des points bonis si elle trouve un prénom et un article dont le nom contient deux mots qui commencent par la même lettre (p. ex. « Carole va acheter un cache-cou. »).
- **Bippity Boppity Boo** : Tous les joueurs se tiennent debout ou s'assoient en cercle autour de la personne qui a la « tag ». Cette personne s'approche de quelqu'un dans le cercle et dit « Moi, Bippity Boppity Boo », « Toi, Bippity Boppity Boo », « Gauche, Bippity Boppity Boo » ou « Droite Bippity Boppity Boo ». Selon ce qui est dit avant le « Bippity Boppity Boo », la personne en face de celle qui a la tag doit nommer correctement la personne désignée. (Par exemple : Si la personne qui a la tag dit « Gauche, Bippity Boppity Boo, » alors la personne en face d'elle doit nommer la personne à sa gauche avant que la personne qui a la tag ait fini de dire « Bippity Boppity Boo ».) Si elle dit le nom correctement, la personne qui a la tag se place devant une autre personne dans le cercle. Si elle fait une erreur ou qu'elle ne nomme pas la personne à temps, elle devient la personne qui a la tag.
- **Le chef d'orchestre** : Faites asseoir les enfants en cercle et demandez à un volontaire de s'éloigner et de se placer dos au groupe. Choisissez un autre élève qui deviendra le chef d'orchestre. Le chef d'orchestre choisit une première action (p. ex. se taper les genoux) et tous les autres enfants doivent l'imiter. Demandez au volontaire de se retourner et de se placer au milieu du cercle, et que le plaisir commence! Quand l'enfant qui est au milieu ne le voit pas, le chef d'orchestre fait une autre action. L'enfant qui est au milieu du cercle doit deviner qui est le chef d'orchestre!
- * Pour rendre ce jeu plus difficile, donnez seulement trois chances à la personne de deviner qui est le chef d'orchestre.
- **Faites ce que je dis... Non pas ce que je fais.** : *Se joue en cercle.* La première personne DIT une chose qu'elle aime faire (« J'aime sauter en l'air. »), mais elle en FAIT une autre (elle bat des bras). La deuxième personne FAIT ce qui vient d'être dit (« elle saute en l'air. »), mais elle DIT ce qu'elle aime faire (« J'aime faire de l'escalade. »). On poursuit ainsi tout autour du cercle. Pour ajouter un peu de difficulté au jeu, demandez aux joueurs de se fixer comme objectif de groupe de se souvenir à la fois de l'action associée à ce qui a été DIT et de l'action associée à ce qui a été FAIT par chaque personne.
- **Le maître de la tromperie** : Commencez avec une balle ou bien un bas ou un bandana roulé en boule. Une personne (le maître de la tromperie) se tient au centre du cercle créé par les autres joueurs. Les personnes qui forment le cercle devraient se tenir à environ 8 à 10 pieds du maître de la tromperie. Le maître de la tromperie lance la balle ou le bas ou l'objet choisi à

chaque personne dans le cercle au hasard. La personne vers laquelle la balle est lancée doit taper des mains une fois avant de l'attraper. Il s'agit d'un jeu qui consiste à éliminer les joueurs, alors le maître de la tromperie tente de les faire bouger ou taper des mains en faisant semblant de lancer l'objet. Le joueur est éliminé s'il bouge ou tape des mains quand la balle ne lui est pas lancée, s'il échappe la balle ou s'il oublie de taper des mains avant de l'attraper. La balle doit être lancée par en-dessous. Si l'objet est échappé, ce sont les joueurs qui décident s'il s'agit d'un bon lancer ou non. Le dernier joueur qui reste devient le nouveau maître de la tromperie.

- **Zip, Zap, Zop** : Les joueurs se tiennent debout en cercle. Une personne commence le jeu en pointant une autre personne du doigt et dit « ZIP! ». Cette personne pointe une autre personne du doigt et dit « ZAP! ». Cette personne en pointe une autre du doigt et dit « ZOP! ». Cela se poursuit, mais les mots doivent être dits dans le bon ordre : ZIP, ZAP, ZOP. Si une personne fait une erreur et ne dit pas le mot dans le bon ordre, elle est éliminée.

*Pour ajouter un peu de difficulté au jeu : Essayez la variante « Zip Zap Boing. » Dans cette variante, la personne peut choisir de lever les deux mains devant son corps à la hauteur de sa poitrine et de dire « Boing » lorsqu'on lui lance un Zip, Zap ou Zop. Lorsque cela se produit, le tour revient à la personne qui l'a pointé du doigt. Donc, la phrase dite pourrait ressembler à ceci « Zip-Zap-Boing-Zap-Zop-Zip-Boing-Zip », etc.

*Une autre variante : Lorsqu'un joueur pointe en direction d'une personne et lui dit « Zap », cette personne se penche et chaque personne à côté d'elle essaie d'être la première à pointer en direction de l'autre et de lui dire « Zap ». La personne qui se fait pointer du doigt en premier doit continuer le jeu en disant le mot « Zop ».

Variante du jeu de fléchettes:

- **Autour du monde** : Commencez par le numéro 1 et faites le tour de la cible dans l'ordre numérique jusqu'au numéro 20.
* Ajoutez le centre à la fin. Le jeu se termine lorsqu'un joueur a frappé les numéros de 1 à 20 et le centre noir.
On peut aussi ajouter le centre noir au *début* du jeu de sorte que chaque joueur doive frapper le centre noir avant de commencer à faire le tour de la cible.
- **Rondes** : Chaque joueur reçoit 3 vies au début du jeu. Un à la fois, chaque joueur lance 3 fléchettes (balles, balles aki, etc.) et essaie d'avoir le plus de points possibles. Son score est calculé en additionnant les points pour ses trois lancers. Le prochain joueur doit obtenir un score égal ou supérieur à celui du premier joueur. La ronde se poursuit jusqu'à ce que chaque joueur ait eu l'occasion d'essayer d'obtenir le même score que les premiers joueurs ou un score supérieur.
Si le score d'un joueur n'est pas égal ou supérieur à celui d'un autre joueur, il perd une vie. Chaque ronde commence avec un nouveau joueur.
Le jeu continue jusqu'à ce qu'il reste seulement un joueur et que les autres aient perdu leurs trois vies.

Pour voir d'autres variantes plus complexes, consultez le site <https://www.darts501.com/Games.html> (en anglais seulement)

Variantes du jeu avec l'échelle de rapidité et d'agilité :

- **Sauter** : En gardant les pieds ensemble, sautez d'un barreau à l'autre aussi vite que possible.
- **Sauts en étoile** : Commencez au premier barreau de l'échelle. En sautant, placez vos pieds à l'extérieur du premier carré de chaque côté de l'échelle, les jambes écartées. Déplacez-vous ensuite au prochain barreau de l'échelle en sautant à pieds joints. Continuez à vous déplacer de cette façon jusqu'à ce que vous arriviez en haut de l'échelle.
- **Saut en ciseaux** : Placez-vous derrière le premier barreau de l'échelle. En faisant un saut en étoile, placez-vous les jambes écartées au-dessus du premier carré de l'échelle. Pour le prochain déplacement, faites un saut en ciseaux en croisant votre pied droit en avant de votre pied gauche. Votre pied droit devrait être à l'intérieur du carré au-dessus du barreau. Pour le prochain mouvement, sautez à côté du prochain barreau de l'échelle, les jambes écartées. Faites un autre saut en ciseaux, mais cette fois-ci, croisez votre pied gauche en avant de votre pied droit. Votre pied gauche devrait entrer dans le prochain carré. Poursuivez en croisé tout au long de l'échelle.
- **Sauts latéraux** : Commencez du côté droit du premier barreau de l'échelle, les deux pieds joints. Sautez à pieds joints sur le côté gauche de l'échelle. Sautez à nouveau du côté droit de l'échelle. Répétez ce mouvement tout au long de l'échelle.
- **Déplacements en zigzag** : Placez-vous à gauche du premier barreau de l'échelle. Vous vous déplacerez d'un côté à l'autre de chaque barreau de l'échelle. Commencez en faisant un pas de côté sur le premier barreau avec votre pied droit, puis avec votre pied gauche. Déplacez ensuite votre pied droit de l'autre côté du barreau, ensuite votre pied gauche. Faites un pas de côté sur le prochain barreau avec votre pied gauche, puis avec votre pied droit. Déplacez ensuite votre pied gauche de l'autre côté du barreau, puis votre pied droit. Continuez à vous déplacer de cette façon jusqu'à ce que vous arriviez en haut de l'échelle.
- **Déplacement à reculons** : Placez-vous sur le premier barreau en faisant face dans la direction opposée à l'échelle. Commencez en mettant le pied droit dans le premier carré, puis, toute de suite après, placez votre pied gauche dans le carré. Une fois que votre pied gauche sera dans le carré, votre pied droit se déplace à l'extérieur du même carré. Votre pied gauche devrait imiter le même tracé. Au fur et à mesure que vous vous déplacez le long de l'échelle, le pied avec lequel vous avez commencé (dans ce cas-ci, le droit) est toujours le premier à faire un pas dans le prochain carré.

Pour avoir d'autres variantes : <http://smashfit4kids.com/component/k2/agility-exercises-for-kids>

Mise à jour : le 20 août 2022