Plaisir
Suspense
Aventure

Burner Motion

4

burner games

fantasy

Muriel Sutter

Burner Motion

Série de Burner Motion
Éditée par Muriel Sutter

Manuels déjà parus

- **burner games**
  Petits jeux pour des moments de grand plaisir
- **burner games reloaded**
  Nouveaux jeux pour encore plus de plaisir
- **burner games revolution**
  Nouvelles idées pour des moments de jeu enflammés
- **burner games fantasy**
  Plaisir – Suspense - Aventure
- **burner speed handball**
  Simple – attrayant – rapide
- **burner gladiators**
  Petits combats pour grands combattants
- **burner parkour**
  Efficacité à toute épreuve
- **burner acrobatics**
  De chouettes cascades pour prendre de la hauteur

Edition française réalisée en coopération avec le Service cantonal du sport, État de Fribourg/CH

Tables des matières

Jeux de prise de contact et de communication **5**
Tinder 6
BFF 8
Paranoïa 9
Superstar 10
Remise des Oscars 11
A–Z 12
Trois p'tits chats 13
Jeux d'échauffement **15**
Destiny 16
Super scooter 17
Estafettes tic-tac-toe 18
Lancer de chaussettes 19
Le monstre du Loch Ness 20
Épidémie de grippe aviaire 21
Peste du corail 22
Fish & Chips 23
Batman 24
Z comme Zorro 25
Île paradisiaque 26
Estafettes du roi Artus 27
Balle assise Zorro 28
SOS fantômes 29
Tetris poissons 30
Poursuite Superman 31
Poursuite bouteille 32
Balle assise bouteille 33
Jeux intensifs **35**
Super Mario smash 36
Hockey poissons 37
Pac Man 38
Dodgeball zombies 39
Rock'n'Roswell 40
Balle à deux camps pieuvres 41
Balle à deux camps speed 42
Balle à deux camps d'Achille 43
Balle à deux camps mouffette 43
Balle à deux camps des Alpes 44
Balle à deux camps salade 45
Balle à deux camps billard 46
Balle à deux camps Star Wars 47
Phobie des punaises 48
Hunger Games – l`entraînement 50
Hunger Games – l'arène 52
L'épreuve – le labyrinthe 54
L'épreuve – le refuge des zombies 56
L'épreuve – la terre brûlée 58
King Kong 60
Annexes **62**
Légende des schémas 62
Jeux : formes de base 64
Sources bibliographiques et autres 66
Remerciements 67

Photo du jeu « Superstar »: le château hanté

Jeux de prise de contact & de communication

Superstar
Nombre de joueurs : 10-30

Les joueurs, répartis en groupes de 3, se mettent en cercle. Le maître désigne le premier groupe qui joue le rôle de « jury ». Ce groupe va au milieu du cercle et indique la scène que tous les autres groupes devront représenter (p. ex. « château hanté ! »), puis sélectionne la meilleure. Le groupe en question gagne 1 point et devient le prochain jury.

Variante

- Des cartes indiquant des scènes à représenter sont à la disposition du jury. Cela permet d'éviter certaines situations embarrassantes avec des classes imprévisibles.

Intensité :
Matériel nécessaire :
Durée :

Matériel :

- évent. des cartes sur lesquelles sont inscrites des scènes à jouer

Photo du jeu « Estafettes tic-tac-toe »

Jeux d’échauffement

Estafettes tic-tac-toe
Nombre de joueurs : 6-30

2-4 équipes de 3 à 8 joueurs sont formées. Elles se placent sur la ligne de fond du terrain de volleyball. Les 3 premiers joueurs de chaque équipe reçoivent chacun 1 ballon de la même couleur. Un carré de 9 cerceaux est installé derrière la ligne de fond opposée. Au signal, le premier joueur de chaque équipe s’élance pour aller poser son ballon dans un des cerceaux, puis revient vers son équipe pour toucher la main du suivant qui s’élance à son tour. Dès que les 3 ballons ont été posés, il est possible de déplacer les ballons de son équipe, le but du jeu étant d’aligner 3 ballons de la même couleur. L’équipe qui réussit en premier a gagné.

Variantes
- En conduisant les ballons avec le pied.
- En dribblant les ballons avec la main.

Intensité :
Matériel nécessaire :
Durée :

Matériel :
- 9 cerceaux et 3 ballons de la même couleur par équipe

Photo du jeu « Dodgeball zombies » : un zombie attaque

Jeux intensifs

Dodgeball zombies
Nombre de joueurs : 16-24

On joue au dodgeball avec des zones de fond (forme de base du dodgeball, voir p. 64). Les joueurs piqués doivent aller dans la zone de fond derrière le terrain adverse (derrière la ligne de fond de volleyball). Le joueur qui réussit à récupérer un ballon dans cette zone est libéré et peut retourner dans son terrain. Il n'est pas permis de lancer depuis la zone de fond. Un joueur libéré ne peut être piqué que lorsqu'il a dépassé la ligne du milieu. Lui-même ne peut piquer qu'une fois la ligne du milieu dépassée.

Variantes

- Avec des zombies : les joueurs piqués vont dans la zone de fond et deviennent des zombies. Si des joueurs s'approchent trop de cette zone, ils peuvent se faire empoigner par les zombies. Le joueur empoigné devient zombie et le zombie qui l'a saisi est libéré. Les zombies peuvent aussi se libérer en récupérant un ballon.
- Avec un labyrinthe : des obstacles et des protections sont installés sur le terrain pour se cacher.

Intensité : ≡ ≡ ≡
Matériel nécessaire : ≡
Durée : ≡ ≡

Matériel :

- 6-8 ballons mous, des sautoirs, des agrès pour le labyrinthe (var. 2)