Nouvelles idées
pour des moments
enflammés

Burner Motion

3

burner games revolution

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

Table des matières

Jeux de communication 5
Friendscout 6
1-2-3 7
Flirty Slapping 8
Flirty Slapping Reloaded 9
Tic-Tac-Pang 10
Salade de fruits 11
Jeux d'échauffement 13
Course zig-zag-zoug 14
Estafettes tabou 15
Course Cendrillon 16
Course aux soldes 17
Chasse aux fourmis 18
Balle assise zig-zag-zoug 19
Balle assise bootcamp 20
Balle assise samaritains 21
Poursuite stress 22
Poursuite WC 23
Corrida 24
Jeux intensifs 27
Attaque d'aliens 28
Roi de la jungle 29
Guerre des gangs 30
Balle à deux camps inversée 32
Balle à deux camps des amoureux 33
Balle à deux camps compte à rebours 34
Balle à deux camps fantômes 35
Balle à deux camps PET avec gardes du corps 36
Balle à deux camps chevaux de course 37
Course des prétendants 38
Burner Gladiators 39
Balle brûlée chaos 40
Invasion d'araignées 41
Tonte des moutons 42
Mutinerie à la prison 43
Handball sissy 44
Dodge Soccer 45
Dodgeball sissy 46
Dodgeball autoroute 47
Burner Battlefield 48
Guerre des caravanes 50
Annexes
Légende des schémas 52
Jeux : formes de base 53
Sources bibliographiques et autres 55
Matériel proposé 55
Remerciements 56

Photo du jeu « Friend-scout »

Jeux de prise de contact et de communication

Friendscout
Nombre de joueurs : 16-30

Tous les joueurs se mettent par deux, en cercle (voir photo). Les deux joueurs formant la paire se mettent à une distance de 50 cm l'un de l'autre. Les joueurs extérieurs gardent leurs mains dans le dos. Un joueur est seul (célibataire). Le célibataire fait un clin d'œil à l'un des joueurs du cercle intérieur qui essaie alors de courir vers lui. Le joueur derrière lui tente de le retenir. S'il y parvient, le joueur retenu reste avec son partenaire. Sinon, il se met derrière le célibataire et son partenaire délaissé devient le nouveau célibataire.

Variantes
- Le célibataire appelle un joueur par son nom.
- Jouer avec 2 célibataires.

Intensité :
Matériel nécessaire :
Durée :

Matériel :
- aucun

Jeux d'échauffement

Balle assise zig-zag-zoug
Nombre de joueurs : 18-30

Tout le monde joue contre tout le monde à la balle assise. Les joueurs piqués sortent du terrain et se rendent dans la zone d'attente (voir schéma). Une fois que 3 joueurs s'y trouvent, ils jouent à « zig-zag-zoug » (explications p. 54). Le joueur qui se retrouve seul retourne dans le jeu ; les deux autres attendent l'arrivée du joueur suivant, etc.

Variantes

- Le joueur qui se retrouve seul reste dans la zone d'attente ; les deux autres retournent dans le jeu.
- Le joueur qui se retrouve seul retourne directement dans le jeu ; les deux autres doivent d'abord effectuer 20 sauts à la corde ou faire un tour de salle à la course.

Intensité :
Matériel nécessaire :
Durée :

Matériel :

- 6 à 8 ballons mous, des cônes de marquage pour délimiter la zone d'attente

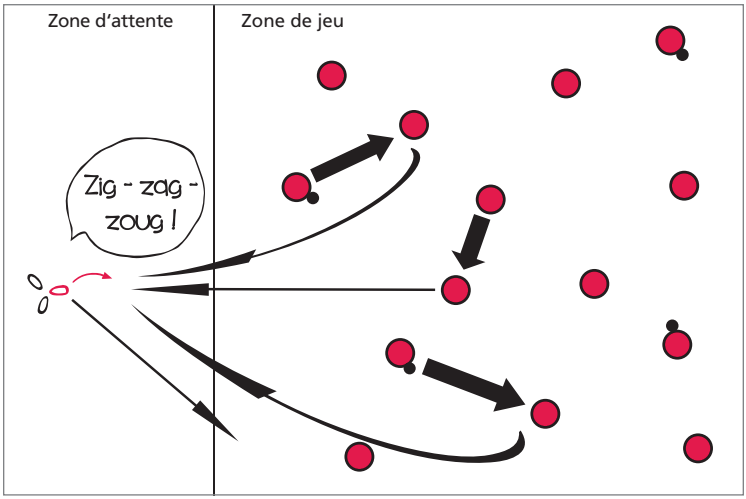

Schéma d'organisation du jeu « Balle assise zig-zag-zoug »

Photo du jeu « Balle à deux camps chevaux de course »

Jeux intensifs

Balle à deux camps chevaux de course
Nombre de joueurs : 16-30

Cette forme de balle à deux camps se joue selon la version Old School (voir p. 53). Lorsqu'un joueur parvient à revenir dans son terrain depuis le ciel en portant un coéquipier sur son dos sans se faire toucher par un adversaire, les deux joueurs sont libérés. Sinon, ils retournent dans le ciel pour faire une nouvelle tentative. L'équipe qui réussit en premier à éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse gagne.

Conseil : les joueurs doivent viser les adversaires qui essaient de toucher leurs coéquipiers pour les aider ainsi à arriver jusqu'à leur terrain.

Variantes
- Plus facile : il faut piquer les cavaliers et leur monture au lieu de les toucher avec la main.
- Plus facile : jouer selon la version New School en déterminant la zone depuis laquelle les chevaux peuvent partir (p. ex. le cercle de handball).

Intensité :
Matériel nécessaire :
Durée :

Matériel :
- 2 ballons mous, des sautoirs