

<b>Balle australienne</b> (2 balles)	Les joueurs sont placés en cercle. Un des joueurs est au centre du cercle et a en sa possession une balle de tennis. Il lance la balle à un joueur du cercle en espérant qu'il l'échappe. Pendant ce temps, une autre balle circule autour du cercle d'un joueur à l'autre. Le joueur du centre peut lancer la balle à qui il veut, mais il la lance habituellement à celui qui doit recevoir la balle circulant autour du cercle. Si ce joueur échappe l'une ou l'autre des balles, il change de place avec le joueur du centre.
<b>Patate chaude</b> (1 balle)	Les joueurs sont en cercle sauf un qui est au centre. Au signal les joueurs du cercle commencent à se lancer la balle. Le joueur du centre essaie de l'attraper, s'il réussit il prend la place du lanceur et celui-ci va au centre. Les lancers doivent être rapides et au-dessus de la ceinture.
<b>Patate chaude musicale</b> (Variante de la Patate chaude) (1 balle)	Les joueurs sont en cercle sauf un qui est à l'extérieur, dos au cercle. Les joueurs du cercle se passent la balle de main en main pendant que celui est dos aux joueurs chante. Quand il cesse de chanter, le joueur qui a la balle va le rejoindre pour chanter avec lui. Le "choeur" grossit chaque fois que l'on s'arrête de chanter. Quand il y a plusieurs chanteurs, une personne donne le signal d'arrêter de chanter et c'est elle qui est dos au cercle.
<b>Défends le château</b> (3 balles)	<i>Matériel</i> : Trois balles et trois boîtes de conserve. <i>Déroulement</i> : Les boîtes de conserve sont placées en pyramide au centre d'un grand cercle formé par les joueurs. Un des joueurs est au centre du cercle, il devra relever les boîtes de conserve lorsqu'elles seront frappées. À tour de rôle, les joueurs doivent essayer de déplacer ou de faire tomber les trois boîtes en lançant une balle, ils ont trois chances. Lorsqu'un joueur réussit, il prend la place de celui du centre.
<b>Les trois balles</b> (3 balles)	Diviser les joueurs en deux équipes, une équipe est au "bâton" et l'autre est dispersée dans un terrain vaste. Le premier joueur de l'équipe au "bâton" lance les trois balles le plus loin qu'il peut et fait le circuit des trois buts avant que ceux qui ont attrapé les balles ne les rapportent au marbre. Si le lanceur revient avant les trois balles son équipe marque un point. Tous les joueurs de l'équipe au "bâton" lancent à leur tour, par la suite l'autre équipe prend sa place. L'équipe qui a le plus de points gagne.
<b>Garde le panier plein</b> (Beaucoup de balles)	<i>Matériel</i> : Un grand panier et autant de balles que possible. <i>Déroulement</i> : Le maître du jeu lance les balles le plus loin possible et les joueurs les ramènent dans le panier. Le but est de garder le panier plein. Après un temps déterminé, compter les balles qui sont dans le panier et celles qui sont en circulation, le plus petit nombre gagne.
<b>Plus vite que la balle</b> (1 balle)	Les joueurs sont placés en cercle. Une balle est remise à un joueur qui la passe à son voisin de droite. Il court aussitôt autour du cercle pour revenir à sa place afin de recevoir la balle qui a fait le tour en passant de main en main. Continuer jusqu'à ce que chaque joueur ait eu son tour.

**N'en jetez plus!**  
(1 balle par joueur)

Les joueurs sont placés en cercle. Dans la première moitié du cercle, on donne à chaque joueur les numéros impairs consécutifs; dans la deuxième moitié du cercle, on donne à chaque joueur les numéros pairs consécutifs. Exemple : si on a onze joueurs, à partir du numéro un, les numéros des joueurs continueront ainsi : 1, 3, 5, 7, 9, 11, 2, 4, 6, 8, 10 et on revient au numéro 1. Au signal, les joueurs lancent tous ensemble leur balle au joueur qui a le numéro suivant : 1 lance à 2, 2 lance à 3, 3 à 4 etc. et 11 lance à 1, tous ensemble. Dès qu'un joueur a reçu sa balle, il la relance de nouveau. On ne va pas chercher une balle échappée, afin de ne pas briser le rythme des lancers. Pour que ce soit un peu plus facile, on peut marquer le rythme, par exemple en disant "hop" à chaque fois que tout le monde lance sa balle.

---