

Règle du jeu du béret : jouer, marquer et animer une partie



Regle.Net

Règle de jeu

Le béret, le grand classique des jeux d'équipe

Simple à préparer, rapide à comprendre et parfait pour faire courir un groupe, le béret fait partie des jeux d'animation les plus efficaces. Deux équipes, un objet au centre, des numéros appelés au hasard : il suffit de quelques secondes pour lancer la partie, mais assez de malice pour provoquer des duels, des feintes et quelques éclats de rire.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Le jeu du béret oppose deux équipes alignées face à face. Chaque joueur reçoit un numéro. Quand l'arbitre appelle un numéro, les deux joueurs concernés courent vers l'objet placé au centre. Celui qui le prend doit le ramener dans son camp sans se faire toucher.

En bref

Réponse rapide : le jeu du béret oppose deux équipes

À partir de 6 joueurs, en 2 équipes équilibrées

Matériel

Un béret ou un objet léger, visible et non dangereux

Objectif

Ramener l'objet dans son camp sans être touché

Type

Jeu collectif de rapidité, d'écoute et de réflexes

Présentation du jeu

Le béret est un jeu collectif très facile à organiser, aussi utile en cour de récréation qu'en centre de loisirs, en colonie de vacances, pendant une séance sportive ou lors d'une animation familiale. Il ne demande presque aucun matériel, mais il met immédiatement les joueurs en mouvement.

Son intérêt vient de son équilibre entre vitesse et décision. Le joueur appelé doit courir vite, bien sûr, mais il doit aussi choisir le bon moment pour attraper l'objet. Se précipiter peut offrir un point à l'adversaire si l'on se fait toucher avant le retour au camp. Attendre trop longtemps peut laisser l'autre joueur prendre l'avantage. Bref, ce n'est pas seulement une course : c'est un petit duel tactique.

Comme d'autres jeux d'animation tels que Colin-maillard, il fonctionne très bien avec des règles courtes, un arbitre attentif et un terrain clairement délimité. Pour un groupe d'enfants, d'adolescents ou d'adultes, le plus important est de fixer les limites avant de commencer afin d'éviter les débats de 20 minutes au premier point litigieux.

Règle du jeu du béret : jouer, marquer et animer une partie



Regle.Net

Principe et but du jeu

Le principe est simple : deux équipes se placent derrière leur ligne de camp, face à face. Un objet est posé au centre du terrain. Chaque joueur possède un numéro, identique à celui d'un joueur de l'équipe adverse. Quand l'arbitre annonce un numéro, les deux joueurs concernés partent vers le centre pour tenter de récupérer l'objet.

Le but est de rapporter le béret derrière la ligne de son camp sans être touché par l'adversaire. Si le porteur réussit, son équipe marque le point. S'il est touché avant de rentrer dans son camp, le point revient à l'équipe adverse. Cette règle crée tout le sel du jeu : prendre l'objet trop tôt peut être risqué, mais attendre trop longtemps peut aussi coûter cher.

Attraper ne suffit pas

Le joueur qui récupère l'objet doit encore revenir dans son camp. Tant qu'il n'a pas franchi sa ligne, l'adversaire peut le toucher et retourner la situation.

L'arbitre décide le rythme

L'arbitre appelle les numéros au hasard, peut varier les appels et doit trancher clairement les contacts, les sorties de terrain et les retours réussis.

Matériel et mise en place

Le matériel de base est très réduit : un béret, ou n'importe quel objet léger qui peut être attrapé rapidement sans blesser personne. Une casquette, un bonnet, un foulard, une balle souple ou un chiffon font très bien l'affaire. Évitez les objets durs, pointus, lourds ou trop petits, car les joueurs arrivent souvent vite au centre.

Pour préparer la partie, formez deux équipes avec le même nombre de joueurs. Attribuez ensuite les numéros dans chaque équipe : s'il y a 5 joueurs par équipe, chaque équipe possède les numéros 1 à 5. Les joueurs se placent derrière leur ligne de camp, l'objet est posé au milieu, et l'arbitre vérifie que tout le monde connaît son numéro.

- Prévoir au moins 6 joueurs, répartis en deux équipes équilibrées.
- Choisir un objet léger, visible, facile à saisir et sans danger.
- Tracer ou désigner deux lignes de camp qui se font face.
- Placer l'objet au centre, à égale distance des deux équipes.
- Attribuer un numéro à chaque joueur, avec les mêmes numéros dans les deux équipes.
- Adapter la distance entre les camps à l'âge et au niveau des participants.

Règle du jeu du béret : jouer, marquer et animer une partie



Regle.Net

Déroulement d'une partie

Une manche se déroule toujours autour d'un appel de numéro. L'arbitre annonce un chiffre à voix haute. Les deux joueurs qui portent ce numéro courent vers le centre. Ils peuvent tourner autour de l'objet, feinter, attendre, reculer ou accélérer, tant qu'ils respectent les limites du terrain et les règles de contact.

Dès qu'un joueur prend l'objet, il devient le porteur. Il doit alors revenir derrière la ligne de son camp. Pour limiter les gestes dangereux et équilibrer le duel, on demande souvent au porteur de garder une main dans le dos. L'autre joueur tente simplement de le toucher avec la main avant qu'il ne soit rentré.

- L'arbitre appelle un numéro clairement audible par les deux équipes.
- Les deux joueurs correspondants courent vers l'objet placé au centre.
- Un joueur peut saisir l'objet quand il le souhaite, mais il prend alors le risque d'être poursuivi.
- Le porteur doit revenir derrière sa ligne de camp sans être touché.
- Si le porteur réussit son retour, son équipe marque 1 point.
- Si le porteur est touché avant son retour, l'équipe adverse marque 1 point.
- Après le point, l'objet est remplacé au centre et l'arbitre appelle un nouveau numéro.

Règles particulières et cas fréquents

Le cas le plus fréquent concerne le contact. Pour éviter les disputes, fixez une règle simple : un joueur est touché si l'adversaire le touche clairement avec la main avant qu'il ait franchi sa ligne de camp. Les poussées, les tirages de vêtements, les blocages avec le corps et les contacts brusques sont interdits. Le béret doit rester un jeu de réflexes, pas une mêlée improvisée.

La variante la plus connue est la salade. Quand l'arbitre annonce "salade", tous les joueurs peuvent partir en même temps. C'est très dynamique, mais aussi plus confus. Il vaut mieux l'utiliser avec un groupe qui connaît déjà bien les règles, ou limiter l'appel à quelques numéros, par exemple "salade des numéros 1, 2 et 3".

Plusieurs variantes permettent de renouveler le jeu sans changer son esprit. En version double, l'arbitre appelle deux numéros à la fois. En version calcul mental, il annonce une opération, par exemple " $3 + 2$ ", et les joueurs portant le numéro 5 doivent partir. En version silencieuse, l'arbitre montre un chiffre avec les doigts. Ces options travaillent l'écoute, l'attention et la concentration, tout en gardant une règle très accessible.

Tableau récapitulatif

Règle du jeu du béret : jouer, marquer et animer une partie



Regle.Net

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Numéro appelé	Les deux joueurs portant ce numéro courent vers l'objet.	Un seul duel démarre, sauf variante annoncée.
Objet récupéré	Le porteur doit revenir dans son camp sans être touché.	Prendre l'objet déclenche la poursuite.
Porteur touché	Si le porteur est touché avant sa ligne, le point va à l'équipe adverse.	Toucher proprement suffit, pousser est interdit.
Retour réussi	Si le porteur franchit sa ligne avec l'objet, son équipe marque 1 point.	La ligne de camp doit être claire pour tous.
Annonce "salade"	Tous les joueurs, ou les numéros désignés, peuvent partir.	À réserver aux groupes prêts à jouer prudemment.
Fin de partie	On s'arrête au score prévu, après un nombre de passages ou à la fin du temps fixé.	Annoncez la condition de victoire avant de commencer.

Comment gagner ?

Une équipe gagne en marquant plus de points que l'équipe adverse. Le plus simple est de décider au départ d'une condition de fin : jouer jusqu'à 10 points, jouer pendant une durée fixée, ou continuer jusqu'à ce que chaque joueur ait été appelé deux fois. Cette dernière option est pratique pour une animation, car elle garantit que tout le monde participe réellement.

Chaque duel peut rapporter 1 point. Le point revient soit à l'équipe du porteur s'il ramène l'objet dans son camp, soit à l'équipe adverse si le porteur est touché avant son retour. En cas de doute, l'arbitre tranche tout de suite et relance rapidement : le jeu perd beaucoup de son rythme si chaque action devient un tribunal sportif, surtout après la troisième "salade".

Pour mieux gagner, il ne faut pas seulement courir vite. Il faut observer l'adversaire, feinter, ne pas se jeter systématiquement sur l'objet et choisir le bon moment pour accélérer. Un joueur patient peut parfois battre un joueur plus rapide simplement parce qu'il l'oblige à prendre le risque en premier.

Règle du jeu du béret : jouer, marquer et animer une partie



Regle.Net

Erreurs fréquentes

Oublier d'équilibrer les équipes

Si une équipe regroupe tous les joueurs les plus rapides, la partie devient vite déséquilibrée. Mélangez les profils et ajustez les distances si nécessaire.

Utiliser un objet dangereux

Un objet dur ou trop lourd peut blesser lors de la prise au centre. Préférez un foulard, une casquette, un bonnet ou une balle souple.

Lancer la salade trop tôt

La salade est amusante, mais elle peut créer de la confusion. Expliquez d'abord les règles classiques, puis ajoutez cette variante quand le groupe est prêt.

Jeux proches

Si vous cherchez d'autres jeux simples à animer avec un groupe, privilégiez des règles rapides, peu de matériel et des consignes faciles à arbitrer. Le béret se marie très bien avec des jeux de poursuite, d'écoute ou d'adresse, notamment pour construire une séance complète avec plusieurs activités courtes.

Jeu du facteur n'est pas passé Gendarmes et Voleurs Jeu de la tomate Jeux pour Animateurs

Questions fréquentes

Combien de joueurs faut-il pour jouer au béret ?

Il faut au minimum 6 joueurs, répartis en 2 équipes, ainsi qu'un arbitre ou animateur pour appeler les numéros et valider les points.

Peut-on jouer au béret en intérieur ?

Oui, si la salle est assez grande, dégagée et non glissante. Il faut retirer les obstacles, garder une distance adaptée et utiliser un objet souple.

Quel objet peut remplacer le béret ?

Une casquette, un foulard, un bonnet, un chiffon ou une balle souple peuvent remplacer le béret, à condition que l'objet soit léger, visible et sans danger.

Quelle distance faut-il entre les deux équipes ?

Règle du jeu du béret : jouer, marquer et animer une partie



Regle.Net

Une distance d'environ 10 mètres convient bien pour des joueurs à l'aise. Pour de jeunes enfants, il est préférable de réduire la distance afin de garder le jeu accessible.

Que se passe-t-il si le joueur est touché avec l'objet en main ?

Si le porteur est touché avant d'avoir franchi la ligne de son camp, le point revient à l'équipe adverse.

Que signifie "salade" dans ce jeu ?

Quand l'arbitre annonce "salade", tous les joueurs peuvent partir en même temps, sauf si l'animateur limite volontairement la saladette à certains numéros.

Peut-on pousser un adversaire ?

Non. Les contacts dangereux sont interdits. On peut toucher un adversaire avec la main, mais sans pousser, tirer, bloquer ou bousculer.

Comment désigner l'équipe gagnante ?

L'équipe gagnante est celle qui a le plus de points à la fin du temps prévu, après le nombre de passages décidé, ou celle qui atteint en premier le score fixé au départ.