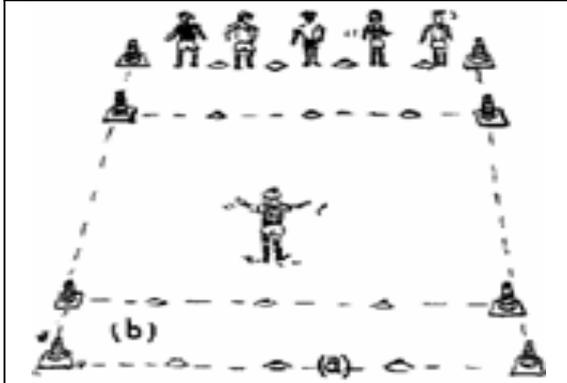




## JEU N°1 - L'ÉPERVIER



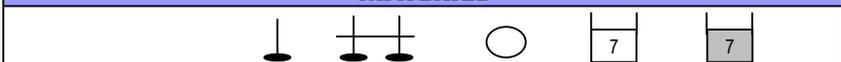
## DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs doivent regagner la ligne (a) sans se faire toucher par le joueur épervier. Lorsqu'un joueur est touché, il devient lui aussi épervier et donne la main à son camarade pour constituer une chaîne d'épervier.

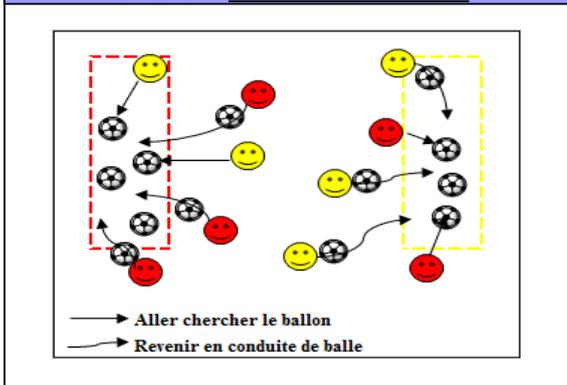
1) Effectuer le jeu ballon à la main puis avec ballon au pied  
2) Immobiliser le ballon dans le camp (b).

Plus d'enfants partent en même temps, plus le jeu est facile.  
Changer souvent d'épervier.

## MATERIEL



## JEU N°2 - REMPLIR SA MAISON

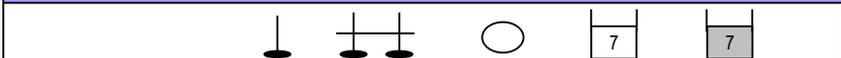


## DEROULEMENT DU JEU

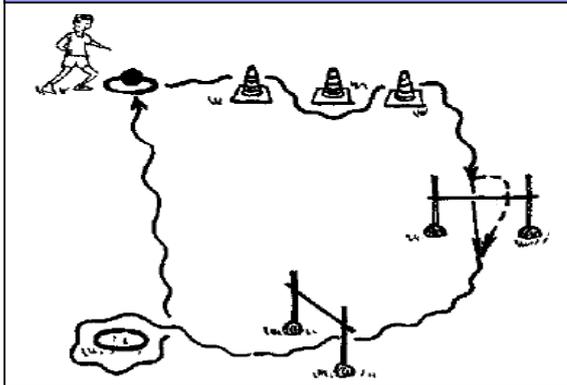
\* Dans un temps donné ( 30" ), aller chercher des ballons dans le camp adverse et revenir pour remplir sa maison. Au signal , on compte le nombre de ballons dans chaque qui en a le plus a gagné.maisons. L'équipe qui en a le plus a gagné.(ballon à la main)

Variante :  
ballon au pied  
Revenir en conduite de balle  
Utiliser surfaces contact ( Int / Ext )  
Imposer le pied droit et le pied gauche

## MATERIEL



## JEU N°3 - PARCOURS

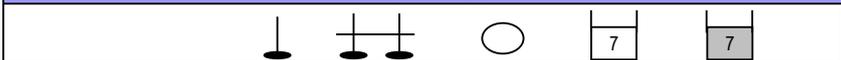


## DEROULEMENT DU JEU

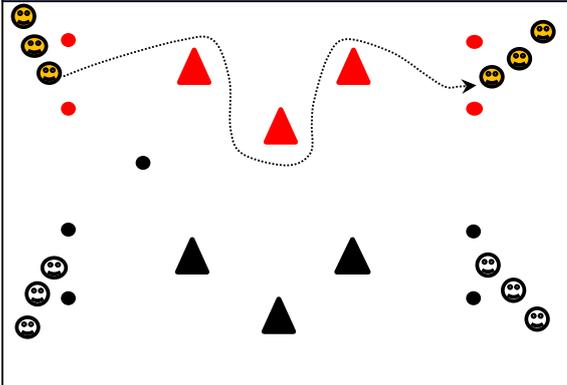
Les joueurs partent toutes les 5 secondes et effectuent plusieurs fois le parcours en circuit fermé. Au niveau des cônes, les joueurs poussent leur ballon et effectuent un slalom. En ce qui concerne la haie, pousser le ballon sous la haie et passer par dessus. pour finir, effectuer un tour complet de cerceau avant de rejoindre le départ.

Importance d'une démonstration de qualité.  
Possibilité de faire partir une équipe dans un sens et l'autre équipe dans l'autre sens.

## MATERIEL



## JEU N°4 - RELAIS



## DEROULEMENT DU JEU

A tour de rôle, les joueurs partent, effectuent le slalom et vont taper dans la main de leur partenaire situé en face d'eux et qui part à son tour.

1) Penser à DEMONSTRER puis faire découvrir le relais plusieurs fois (4 à 5 minutes) en donnant 3 ballons à chaque équipe (passages fréquents - ne pas attendre qu'un joueur termine pour faire partir le suivant).

L'activité des enfants doit être importante dans cette période de découverte.  
Possibilité de varier le sens de rotation.

2) Effectuer une compétition entre les deux équipes (un seul ballon par équipe - règles définies plus haut)  
- ANIMER et COMPTER les points.  
• Proposer plusieurs manches en fonction du temps disponible.

## MATERIEL

