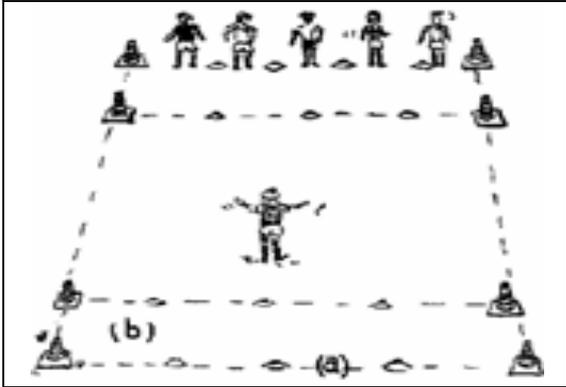


JEU N°1 - L'EPERVIER



DEROULEMENT DU JEU

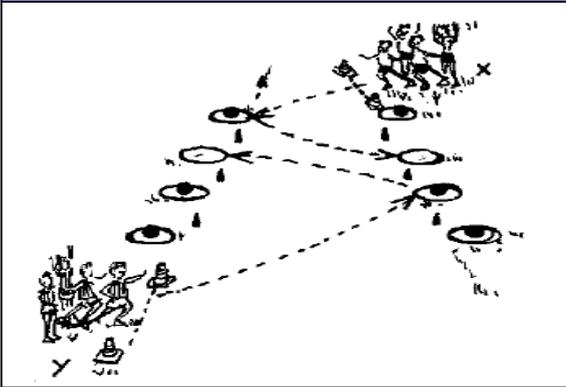
Les joueurs doivent regagner la ligne (a) sans se faire toucher par le joueur épervier. Lorsqu'un joueur est touché, il devient lui aussi épervier et donne la main à son camarade pour constituer une chaîne d'épervier.

- 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.

MATERIEL



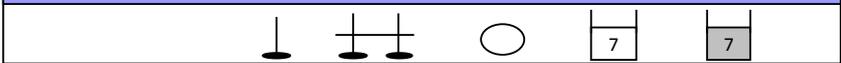
JEU N°2 - A NOUS LES BALLONS



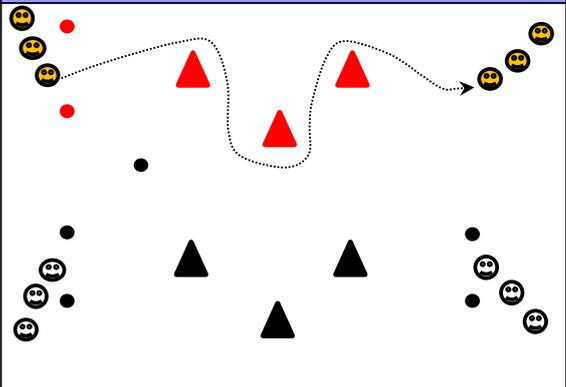
DEROULEMENT DU JEU

2 équipes X et Y
2 joueurs X et 2 joueurs Y partent de leur camp pour aller chercher 1 ballon chacun situé dans le camp adverse et le ramener dans un de leur cerceau vide (2 ballons ramenés à chaque fois). Ils tapent ensuite dans la main de deux camarades qui s'élancent à leur tour.
L'équipe qui gagne est celle qui a 1 ballon dans chaque cerceau.
Variante :
Mise en place d'obstacles que doivent franchir les enfants :
- soit seulement à l'aller sans ballon

MATERIEL



JEU N°3 - RELAIS

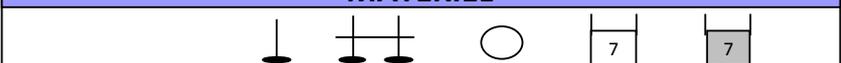


DEROULEMENT DU JEU

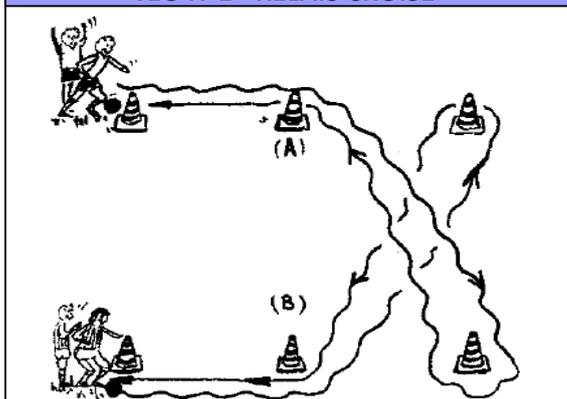
A tour de rôle, les joueurs partent, effectuent le slalom et vont taper dans la main de leur partenaire situé en face d'eux et qui part à son tour.

- 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



JEU N°1 - RELAIS CROISE



DEROULEMENT DU JEU

Le premier joueur de chacune des deux équipes effectue le cheminement indiqué sur le dessin. Il contourne deux plots en conduite de balle et passe le ballon à son partenaire en attente dès qu'il arrive au plot (A) ou (B).

Penser à changer les équipes de côté afin que les enfants conduisent le ballon dans les deux sens.

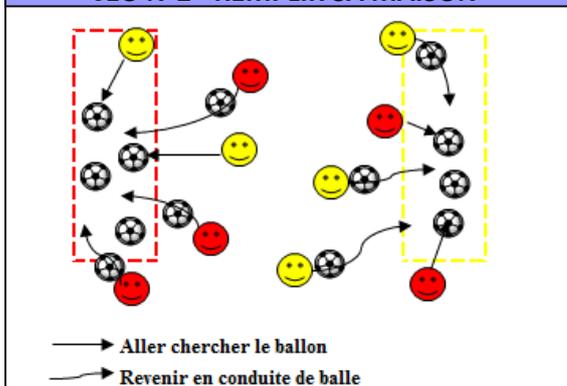
1) Penser à DEMONTRER puis faire découvrir le relais plusieurs fois (4 à 5 minutes) en donnant 3 ballons à chaque équipe (passages fréquents - ne pas attendre qu'un joueur termine pour faire partir le suivant). L'activité des enfants doit être importante dans cette période de découverte.

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



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)

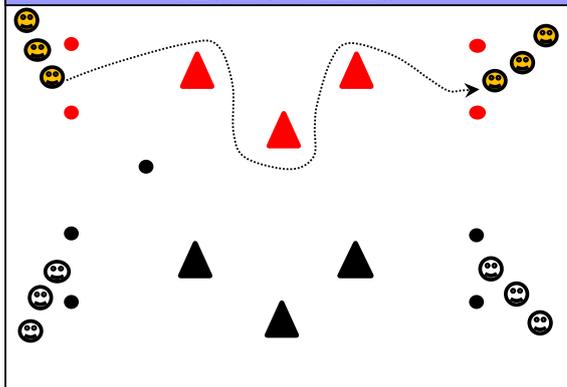
Variante :

- 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 - 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 DEMONTRER 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

