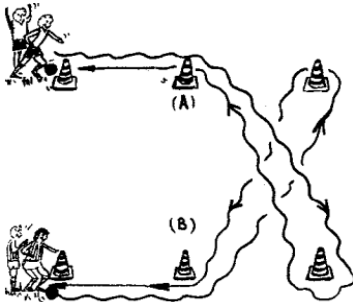
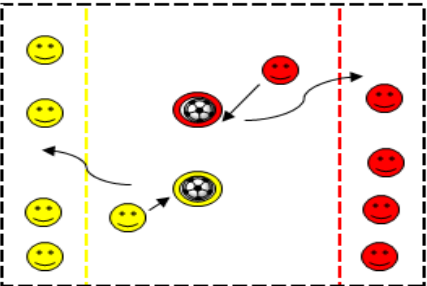
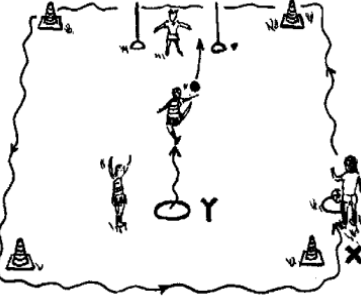
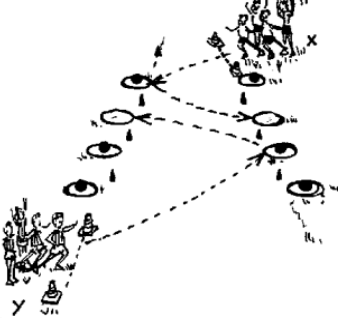


<p>J E U N ° 3</p>	 <p>Le premier joueur de chacune des deux équipes effectue le cheminement indiqué sur le dessin. Il contourne deux plots en conduite de balle et passe le ballon à son partenaire en attente dès qu'il arrive au plot (A) ou (B). Penser à changer les équipes de côté afin que les enfants conduisent le ballon dans les deux sens.</p> <p>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.</p> <p>2) Effectuer une compétition entre les deux équipes (un seul ballon par équipe - règles définies plus haut) - ANIMER et COMPTER les points.</p> <p>Proposer plusieurs manches en fonction du temps disponible.</p>	<p>J E U N ° 4</p>	 <p>* Dans chaque équipe les joueurs s'attribuent un numéro, une couleur, ou le nom de personnage de bande dessinée.</p> <p>A l'appel de leur numéro, les joueurs concernés viennent chacun récupérer le ballon au pied de sa couleur et le 1^{er} qui ramène le ballon dans son camp gagne.</p> <p><u>variante</u> ajouter un second numéro dans le jeu (1 qui prend le ballon, l'autre qui le met dans la zone) Changer le numéro des joueurs</p>
<p>J E U N ° 2</p>	 <p>Variante : Pendant que les joueurs X effectuent en conduite de balle le tour du carré, les joueurs Y essaient de marquer le maximum de buts. Les joueurs partent 1 par 1. (Immobiliser la balle dans le cerceau pour les X avant le départ du suivant ; ramener la balle à la main dans le cerceau pour les Y avant le joueur suivant). Changer de rôle lorsque tous les joueurs sont passés.</p>		
<p>J E U N ° 1</p>	 <p>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.</p> <p>Variante : Mise en place d'obstacles que doivent franchir les enfants : - soit seulement à l'aller sans ballon ; - soit seulement au retour avec ballon ; - soit à l'aller et au retour ;</p>		



Glisse 400



Courant Ouest



**STRUCTURES
GONFLABLES**

L'île aux Pirates



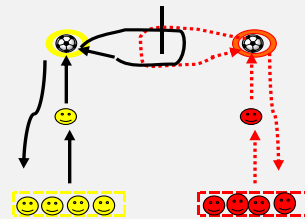
Château fou !



" MÉMORY GEANT "

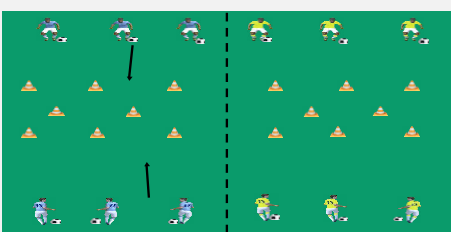


" RELAIS "



**JEUX
LUDIQUES**

" JEU DES QUILLES "



" CHAMBOULE TOUT "

