

JEU N°1 - LE BERET

DEROULEMENT DU JEU

* Dans chaque équipe les joueurs s'attribuent un numéro, une couleur, ou le nom de personnage de bande dessinée.

A l'appel de leur numéro, les joueurs concernés viennent chacun récupérer le ballon de sa couleur et le 1^{er} qui ramène le ballon dans son camp gagne.

variante
Ballon à la main - ballon au pied
Changer le numéro des joueurs

MATERIEL

JEU N°2 - L'HORLOGE PASSE

DEROULEMENT DU JEU

Les font tourner le ballon à la main en se le passant.

Les doivent faire le tour de l'horloge.

Lorsqu'ils sont tous passés, on compte le nombre de tours effectués (les heures).

L'équipe qui a fait le plus de tours a gagné.

les rouges ont le ballon à la main et les jaunes ont le ballon à la main on échange les rôles

MATERIEL

JEU N°3

DEROULEMENT DU JEU

Effectif : 2 groupes de 6

Objectifs : ATTEINDRE LA ZONE "SOLEIL"

Variante

1. sans ballon

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