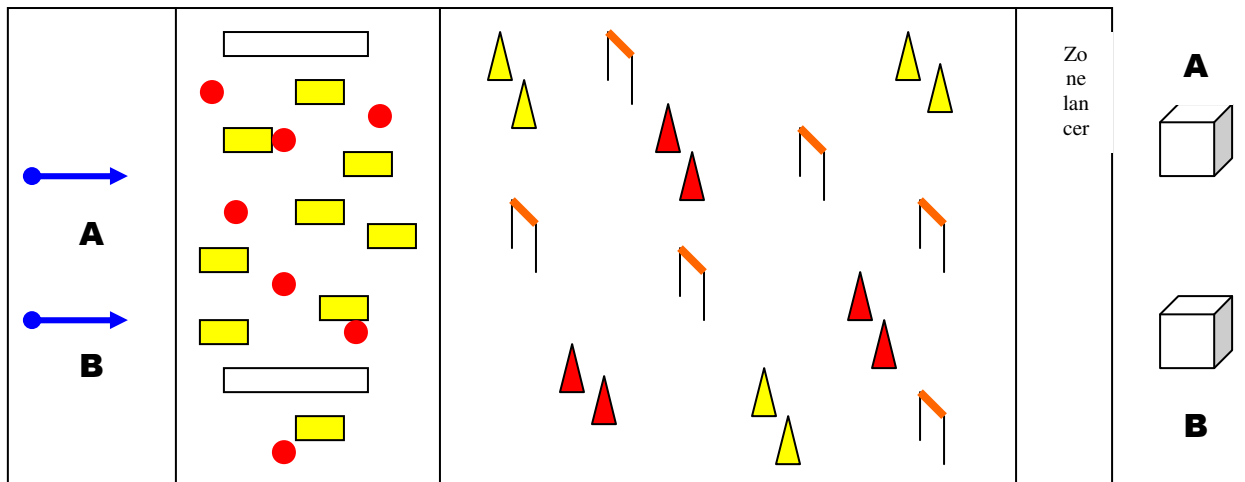




Précisions sur les jeux

Le jeu des chercheurs d'or. (parcours, manipulations)

Le groupe sera organisé en deux groupes (mélange de tous les enfants ou rassemblement de 2 équipes) pour une activité type relais en trois manches gagnantes) soit entre 3 et 6 « parties ». Pour chaque partie, on ramasse tous les ballons et c'est l'équipe qui en a le plus dans sa caisse qui a gagné.



Zone DEPART :
En file indienne. On part dès que le camarade est revenu.

La Rivière : On ramasse un ballon.

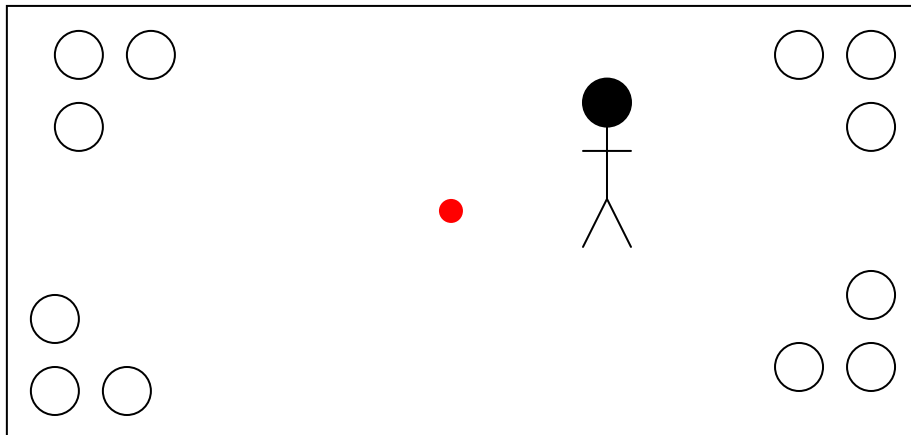
La forêt : On passe entre ou sous les obstacles. Passage au moins sous 2 haies et entre 2x2 plots. Pour les plus grands, le ballon ne doit pas rester plus de 3s dans les mains (dribble ou lancers hauts).

lancer : dans sa caisse puis retourner dans son camp .

La conquête des planètes. (duels à deux, passes, dribbles)

Le groupe sera organisé en deux groupes (mélange de tous les enfants ou rassemblement de 2 équipes) pour une activité type « Béret » ou on donne puis appelle un N°. 12 planètes à conquérir matérialisées par des cerceaux, la partie se termine quand toutes les planètes sont conquises l'équipe qui a conquis le plus de planètes a gagné. Un adulte fait la « lune ».

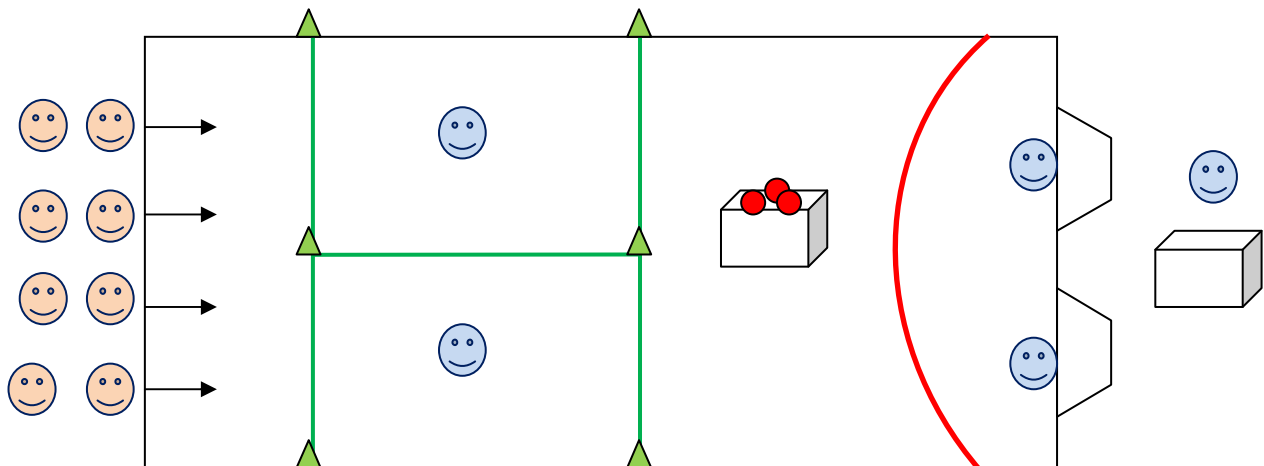
Equipe A



Equipe B

Le meilleur shérif. (duels à plusieurs, tirs)

4 parties au moins. Chaque équipe est une fois « défenseur » avec 2 shérifs dans deux zones neutres délimitées 2 shérifs adjoints gardiens et 1 ou 2 shérifs stagiaires ramasseurs de balle, changements réguliers de poste de jeu. Les équipes qui ne défendent pas sont à l'attaque; 4 joueurs partent à chaque fois. Temps maximum de jeu par partie 5 mn. Les défenseurs gagnent si la caisse n'a pas été vidée avant le temps réglementaire. Les attaquants si la caisse est vidée avant le temps.



Matériel : bandes plastique, 4 à 6 caisses type curver, 20 ballons, 2 buts.

Mini hand-ball adapté.

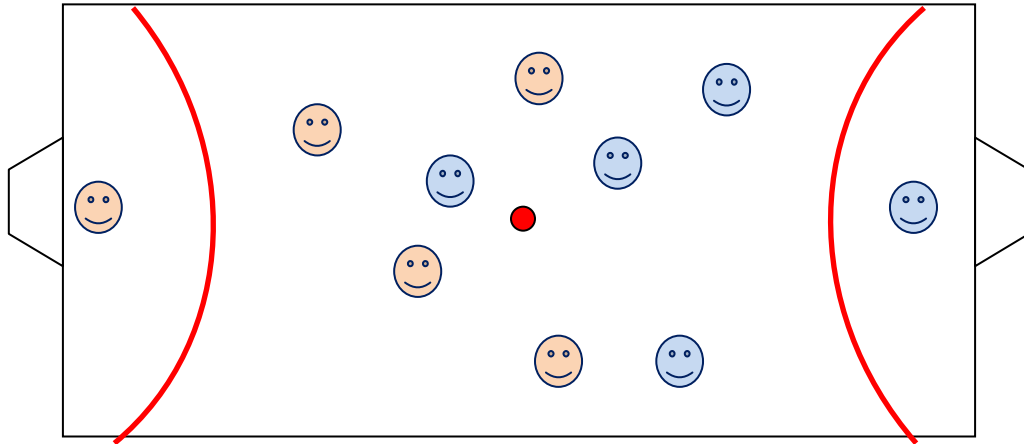
Règles du mini-Hand

Pas de contact. Pas de marchés. Pas de dribbles. respect de la zone. 5 s avec la balle maxi. Sortie de but, balle au gardien. Touche et faute, balle aux défenseurs, remises en jeu par l'adulte arbitre.

5 joueurs par équipes sur le terrain, 1 gardien et 4 joueurs, remplacements possibles si sur nombre.

2 équipes sur le terrain, 2 autres supportent et comptent les points.

5 mn par match. Ordre des matchs : A/B, C/D, A/C, B/D, A/D, B/C



Matériel : bandes plastique, 1 ballon, 2 buts, 2 jeux de chasubles.