

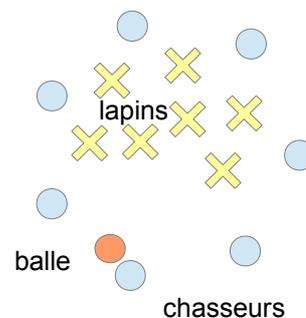
1. Les lapins et les chasseurs

Disposition : 2 équipes :

Une équipe de chasseurs en cercle avec la balle, et une équipe de lapins dispersée à l'intérieur du cercle.

But : Les chasseurs doivent éliminer les lapins en les touchant avec la balle.

Consignes : Respecter des limites du cercle, les chasseurs ne bougent pas (on peut les enfermer dans des cerceaux si ce point n'est pas respecté). Les lapins éliminés sortent du cercle.



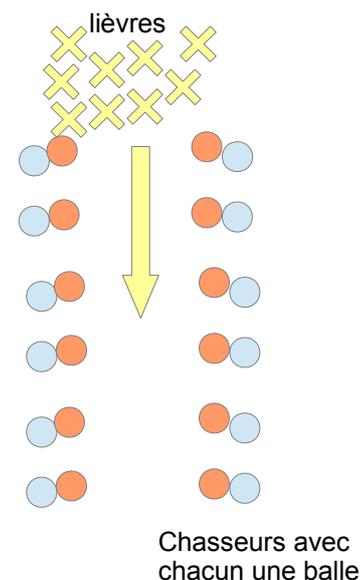
2. Le tir au lièvre

Disposition : 2 équipes :

Une équipe de chasseurs disposée en 2 lignes parallèles qui se font face, créant ainsi un couloir que les lièvres devront traverser au signal.

But : Les chasseurs ont chacun une balle et doivent toucher les lièvres qui traversent le couloir.

Consignes : Au signal, les lièvres traversent le couloir des chasseurs en essayant d'esquiver les tirs.



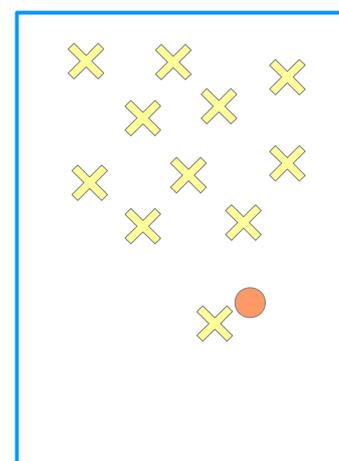
3. La balle assise

Disposition : Tous les joueurs sont répartis sur un terrain pas trop grand, il y a une seule balle.

But : éliminer les autres en les touchant avec la balle.

Consignes : On se met assis dès qu'on est touché sans rebond. On peut se libérer si on touche le ballon.

On se met assis si la personne que l'on visait réussit à bloquer la balle sans rebond. Le tireur ne peut pas se déplacer tant qu'il tient le ballon.



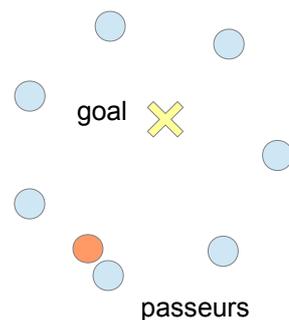
4. Touche ballon

Disposition : Tout le monde est en cercle sauf un joueur, le goal, qui est mobile dans le cercle. 1 balle. Jeu chronométré (2min)

But : Pour les passeurs : réussir à ne pas perdre la balle. Pour le goal : intercepter ou dévier la balle.

Le jeu dure 2 min, si au bout des 2 min les passeurs n'ont pas perdu la balle, ils ont gagné. Si le goal réussit à intercepter la balle, il a gagné et on change de goal.

Consignes : Les passeurs ne doivent pas bouger, ils peuvent lancer la balle à n'importe quel autre passeur. Seul le goal est mobile. On peut introduire plusieurs goals.



5. Touche ballon

Disposition : 2 équipes, 2 ballons, 2 camps. Les joueurs de chaque équipe se donnent un numéro et se lancent la balle, ils sont disposés en cercle.

But : Les voleurs essaient de prendre le ballon aux passeurs, les voleurs sont mobiles à l'intérieur du cercle.

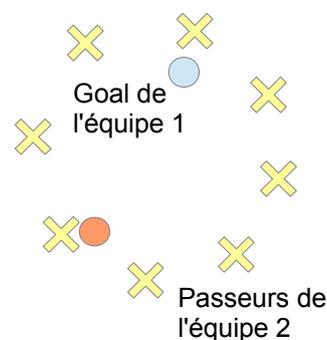
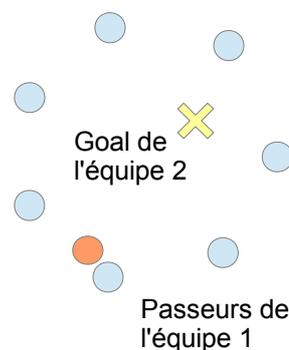
Consignes : Les joueurs dont le numéro est appelé vont essayer de voler le ballon de l'équipe adverse.

Dès qu'un joueur a volé le ballon des adversaires, le jeu s'arrête et l'équipe qui a gagné le ballon marque 2 points.

Si la balle sort des limites du terrain :

-si les passeurs l'ont sortie : le jeu s'arrête et l'équipe adverse marque 1 point.

-si ce sont les voleurs qui l'ont sortie : le jeu continue et la balle est remise en jeu par les passeurs à l'endroit où elle est sortie (le voleur doit se situer au moins à 3 m).



6. La balle morvandelle

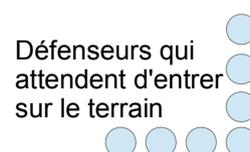
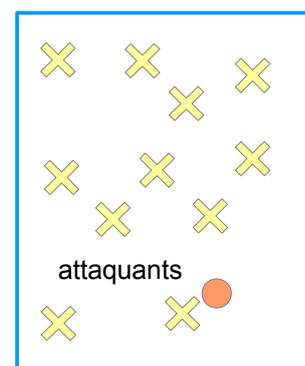
Disposition : 1 terrain commun aux 2 équipes, 1 ballon.

But : Pour les attaquants : garder la balle le plus longtemps possible en se faisant des passes.

Pour les défenseurs : gêner les attaquants et essayer de leur prendre la balle.

Consigne : Pour commencer le jeu, les attaquants sont répartis sur le terrain, ils n'ont pas le droit de se déplacer en tenant la balle.

Les défenseurs sont en file indienne au bord du terrain et vont entrer chacun leur tour sur le terrain toutes les x secondes (5, 10, 15...)



7. La passe à dix

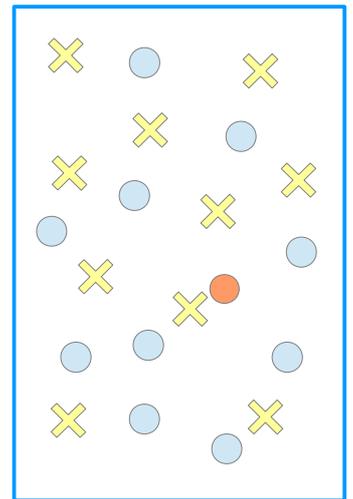
Disposition : 1 terrain commun aux 2 équipes, 1 ballon.

But : réussir à faire 10 passes au sein de son équipe sans que la balle ne soit interceptée par l'équipe adverse.

Consigne : départ par entre-deux. L'équipe qui a la balle essaie de la passer 10 fois au sein de ses coéquipiers, si la balle passe dans l'équipe adverse, c'est à son tour de tenter de faire 10 passes. Quand une équipe parvient à faire 10 passes, elle marque 1 point.

NB : tous les joueurs, sauf celui qui a la balle, sont mobiles.

NB : on peut commencer par essayer de faire 5 passes, puis 6, 7 etc.

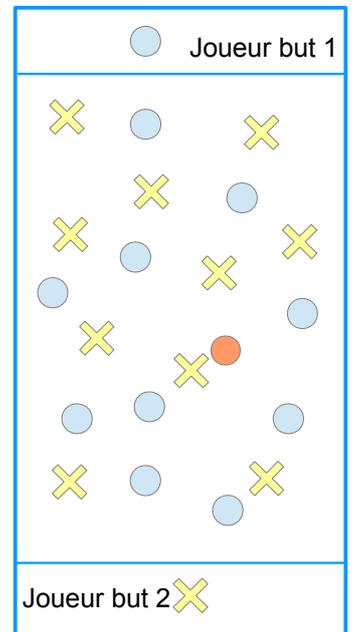


8. Le joueur-but ou ballon capitaine

Disposition : 1 terrain commun aux 2 équipes, 1 ballon. Aux 2 extrémités du terrain, aménager une zone réservée à chaque joueur-but.

But : Chaque équipe marque 1 point en passant la balle à son joueur-but. L'équipe gagnante est celle qui arrive à faire le plus grand nombre de passes à son joueur-but.

Consigne : Interdiction de se déplacer avec le ballon. Interdiction de toucher un adversaire (porteur ou non du ballon). Toute faute ou sortie du ballon entraîne le don du ballon à l'équipe adverse. Le joueur-but doit bloquer le ballon à deux mains pour marquer un point, il peut se déplacer mais doit rester dans sa zone.



9. La balle aux prisonniers

Disposition : 1 terrain partagé en 2 (1 côté par équipe) avec une zone « prison » aux deux extrémités du terrain, une balle

But : Éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse en les touchant avec la balle.

Consignes : Chaque équipe reste dans son terrain. Si on arrive à toucher un adversaire, il va dans la zone prison située derrière l'équipe adverse, il prend la balle et essaie de se délivrer en touchant un adversaire. (Toute balle sortie du terrain va aux prisonniers.)

