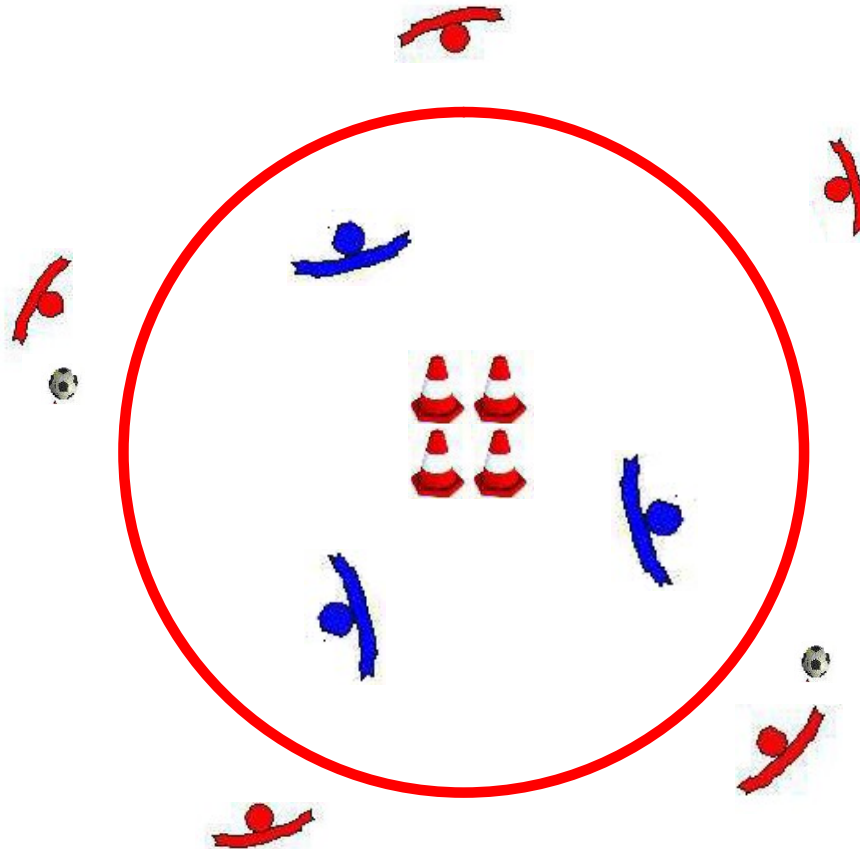


# 1) L'attaque du château :

But : lancer un ballon pour faire tomber les plots.

Matériel : un cercle tracé à la craie (ou avec des plots), 4 grands plots, 2 ballons

Déroulement : 3 enfants sont dans le cercle rouge et défendent les tours du château (les 4 plots) et 5 enfants sont autour du cercle et doivent faire tomber les tours. Le jeu se termine quand les plots sont tombés ou lorsque le temps imparti est fini.

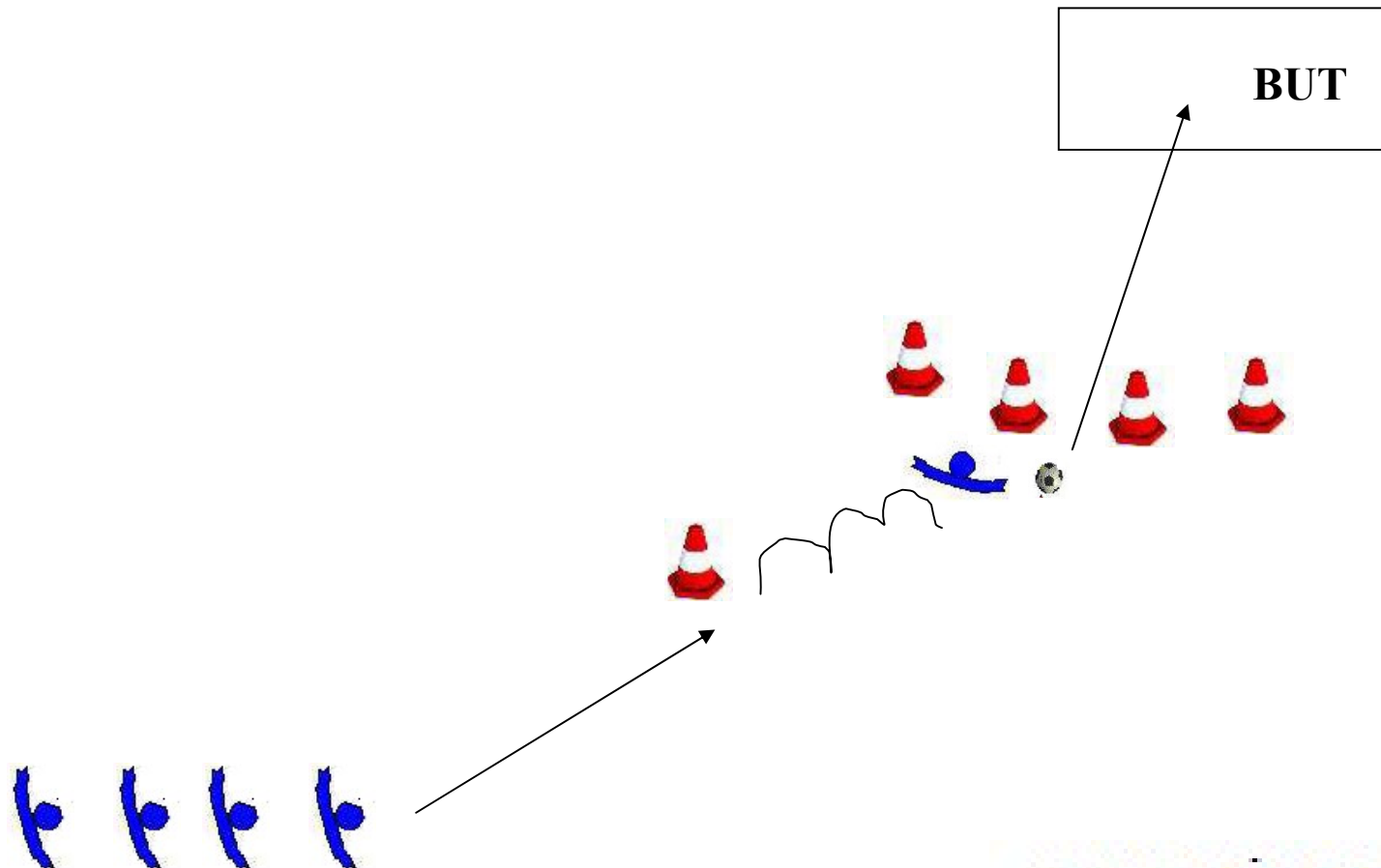


## 2) Le tir au but

But : respecter 3 rebonds et lancer le ballon dans le but

Matériel : un but, des plots, 1 ballon par enfant

Déroulement : les enfants sont les uns derrière les autres. Au signal de l'adulte, l'enfant court en direction du 1<sup>er</sup> plot, fait 3 rebonds puis tire le ballon vers le but. Il va reprendre son ballon puis retourne derrière le rang.



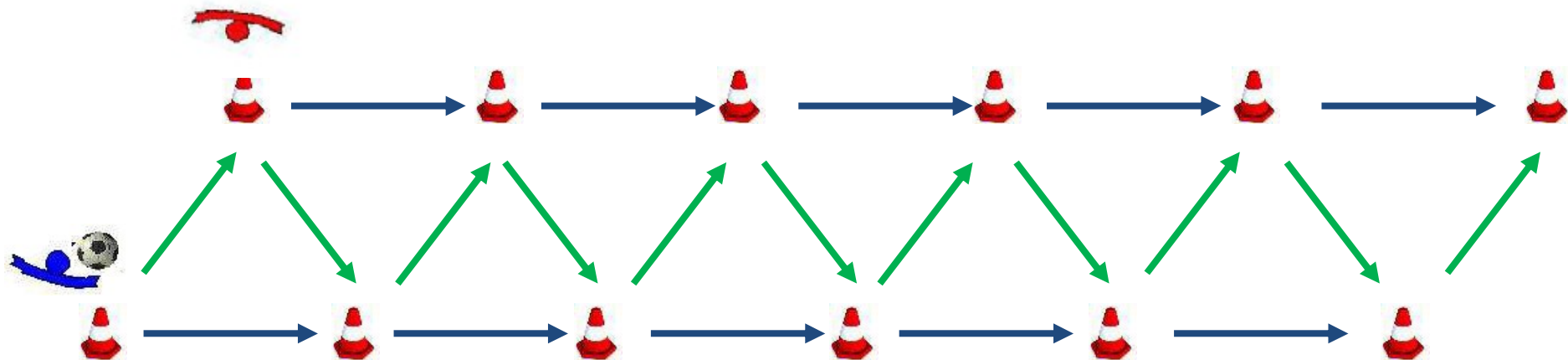
### 3) Le ballon brûlant :

But : se faire des passes à 2, sans faire tomber le ballon sur une distance donnée

Matériel : des plots, 1 ballon pour 2 enfants

Déroulement : Les enfants (par 2) doivent se lancer le ballon en essayant de ne pas le faire tomber. Les enfants s'arrêtent à chaque plot et ne peuvent pas avancer que s'ils n'ont pas le ballon.

→ le ballon  
→ les enfants

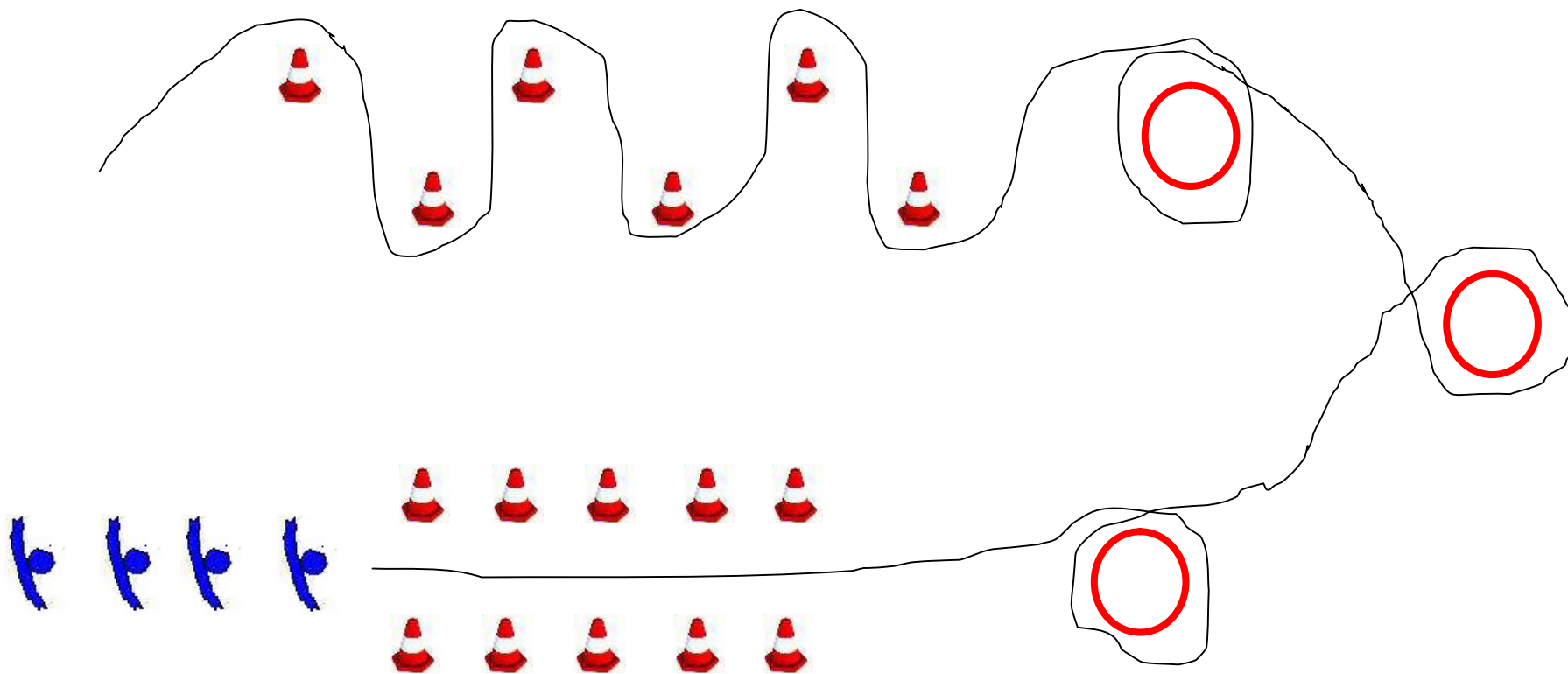


## 4) Promenons-nous ... :

But : dribbler la balle sans s'arrêter en suivant un parcours

Matériel : des plots, des cerceaux, 1 ballon par enfant

Déroulement : Les enfants (en espaçant les départs) doivent suivre un parcours tout en dribblant et en essayant de ne pas s'arrêter.

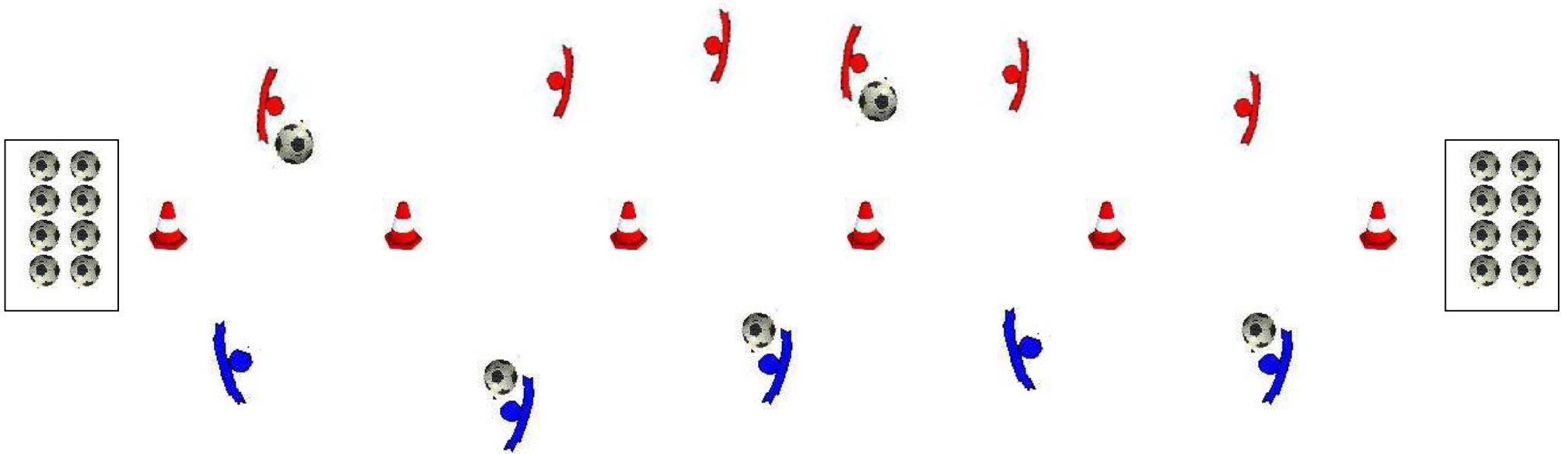


## 5) Le démangement :

But : dribbler la balle sur une distance donnée sans s'arrêter en suivant un parcours

Matériel : des plots, 2 caisses, des ballons (5 ou 6 ballons de plus que le nombre d'enfants)

Déroulement : 2 équipes. Chaque enfant prend un ballon et doit l'apporter de l'autre côté en dribblant. Une fois le ballon déposé dans la caisse, il doit retourner en rechercher un autre ... Le gagnant est celui qui aura le moins dans sa caisse après le temps imparti.

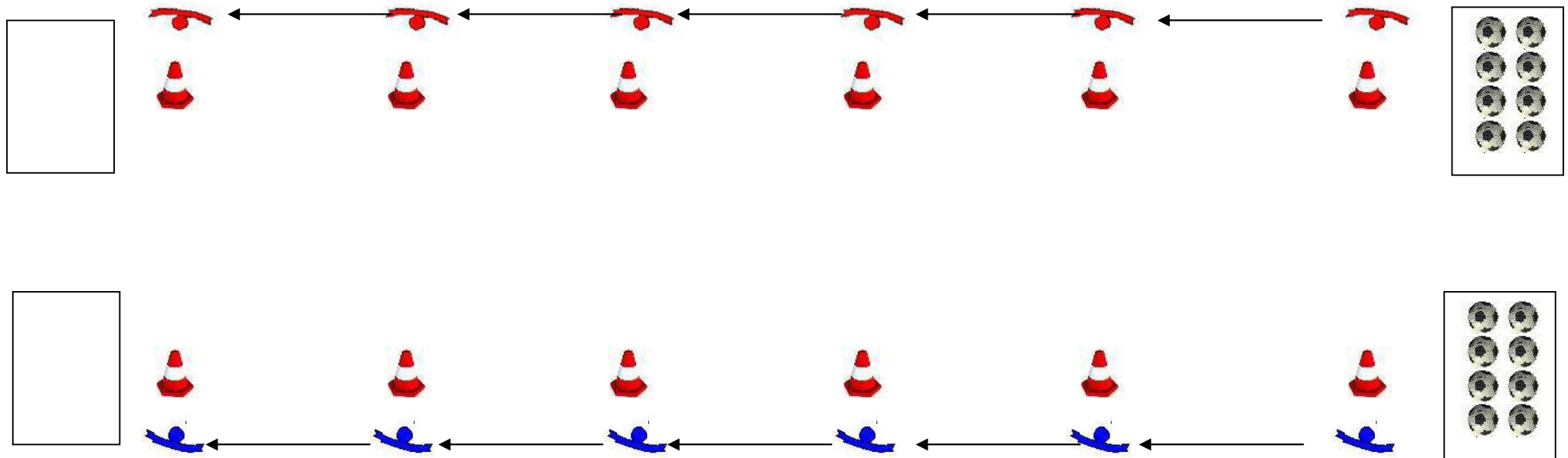


## 6) Passe, passe, passera :

But : se faire des passes

Matériel : des plots, des ballons, 4 caisses

Déroulement : Les enfants doivent se passer le ballon qui ne doit pas tomber sinon il retourne au point de départ. Le 1<sup>er</sup> joueur ne peut prendre un ballon dans la caisse départ que si le ballon est arrivé dans la caisse finale. L'équipe gagnante est celle qui a transporté tous les ballons.

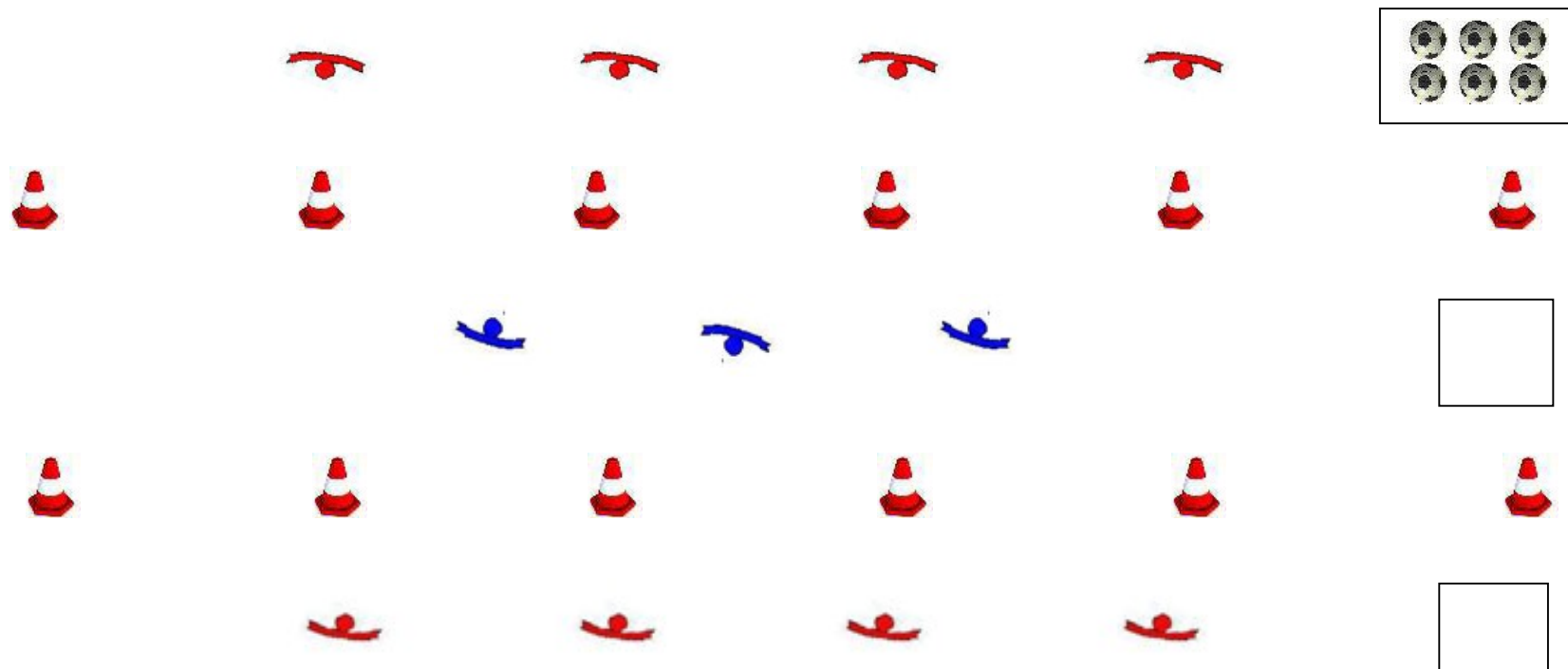


# 7) La rivière aux crocodiles :

But : - se faire des passes sans se faire prendre le ballon  
- essayer d'intercepter un ballon

Matériel : des plots, des ballons, 3 caisses

Déroulement : 2 équipes (les lanceurs, séparés en 2 groupes de chaque côté et les intercepteurs entre les 2 groupes). La 1<sup>ère</sup> équipe doit lancer par-dessus « les crocodiles » les ballons que l'autre équipe doit attraper sans que les crocodiles les interceptent. Les crocodiles doivent intercepter le plus de ballon.



## 8) Vise bien ! :

But : - viser une cible avec un ballon

Matériel : 4 cibles, 4 ballons, des plots, 4 ballons

Déroulement : Chaque enfant essaye de viser et faire tomber les cibles à l'aide des ballons. Les cibles sont de plus en plus loin.

