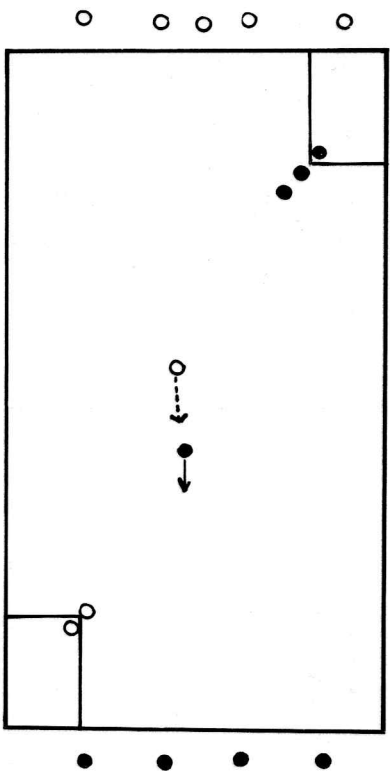


5 - 3 – JEU DE BARRES



Terrain de hand ball

6 à 7 joueurs par équipe

Pour gagner, il faut éliminer la moitié de l'équipe adverse.

Pour engager, un chef d'équipe s'avance jusqu'à la ligne du camp adverse et frappe trois coups dans la main d'un adversaire. Au troisième coup frappé, le joueur choisi poursuit son adversaire et essaie de le toucher avant que celui-ci ne rejoigne son camp.

Un ou plusieurs partenaires du joueur poursuivi peuvent alors intervenir et défendre celui-ci à condition de crier "Barre sur x" (nommer l'adversaire choisi).

En résumé, on ne peut prendre un adversaire que si l'on a "barre sur lui". C'est-à-dire :

- 1 - s'il est sorti de son camp avant soi
- 2 - si l'on crie son nom.

Dès qu'un joueur n'a plus "barre", il doit impérativement rentrer dans son camp.

Un joueur pris se place dans le camp des prisonniers.

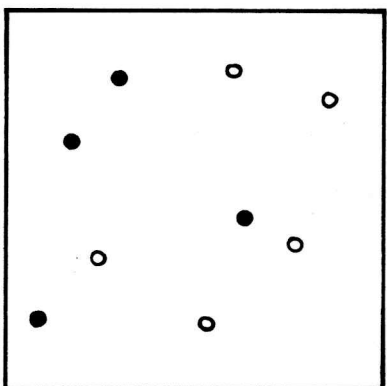
Les prisonniers forment une chaîne. Les joueurs de chaque camp essaieront alors :

- de faire des prisonniers
- de délivrer les leurs
- de protéger les prisonniers
- de se protéger mutuellement

Les joueurs, en cas de prise ou de délivrance, doivent crier "pris" ou "délivré". Un temps d'arrêt est marqué; tous les joueurs regagnent leur camp (excepté les prisonniers non délivrés) et le jeu recommence.

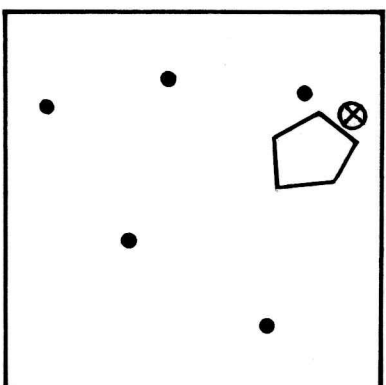
Un joueur menacé peut se réfugier dans le camp adverse, dans ce cas il est intouchable jusqu'à ce qu'il sorte (ce joueur ne peut ni délivrer ni prendre un adversaire avant d'avoir regagné son camp).

5 - 3 LES CINQ PASSES OU (LES DIX PASSES)



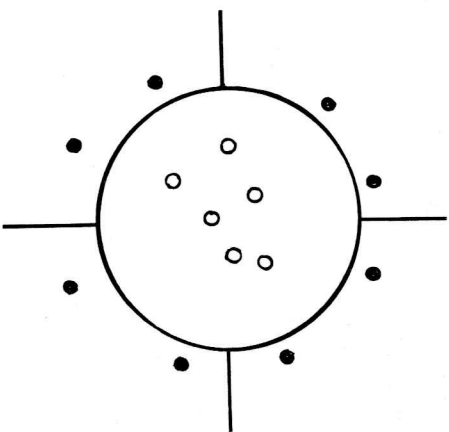
- 2 équipes de 4 à 6 joueurs
- réaliser 10 passes consécutives sans que les adversaires touchent le ballon.
- Si une équipe perd le ballon à la suite d'une interception, son compte de passes devient nul et les joueurs de cette équipe deviennent défenseurs.
- Il est interdit de se déplacer avec le ballon et de toucher un adversaire.
- Quand une équipe a réalisé 10 passes, elle marque un point. La partie peut être jouée en temps, ou bien au nombre de points.

LA PETITE THEQUE



- Un terrain rectangulaire.
- Délimiter un pentagone.
- Une équipe de passeurs ● à l'intérieur du terrain.
- Une équipe de coureurs O disposée comme sur le schéma.
- Le premier des coureurs, lance le ballon ou la balle. Il doit le faire tomber dans le rectangle, à l'extérieur du pentagone. Si-tôt le ballon lancé il entreprend de faire des tours du pentagone en courant. Pendant ce temps, les x récupèrent le ballon et cherchent à le rapporter à son point de départ (x) en se faisant des passes.
- Les ● peuvent se déplacer sur tout le terrain sauf à l'intérieur du pentagone. Interdiction de se déplacer avec le ballon.
- Si O parvient à faire, 1, 2 ou 3 tours du pentagone avant le retour en (x) du ballon, il marque 1, 2 ou 3 points pour son équipe. Quand tous les O sont passés, intervertir les rôles.

ESQUIVE BALLON



Les joueurs ● essaient de toucher, au moyen d'un ballon, les joueurs ○ placés à l'intérieur du cercle.

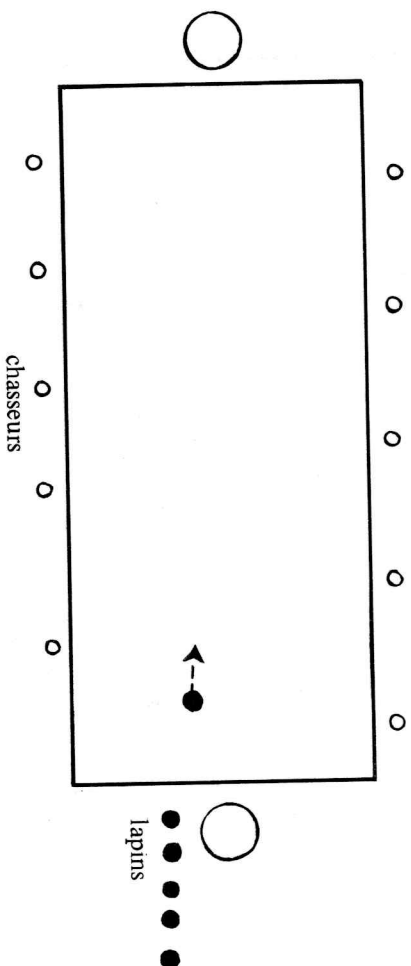
Chaque fois qu'un ○ est touché de volée, un point est accordé à l'équipe des ●

On intervertit les rôles au bout de 5 mn.

Variantes :

- un joueur qui bloque de volée le ballon, récupère 1 point pour son équipe
- faire jouer deux jeux en parallèle avec élimination des joueurs touchés.

LAPINS COULOIR



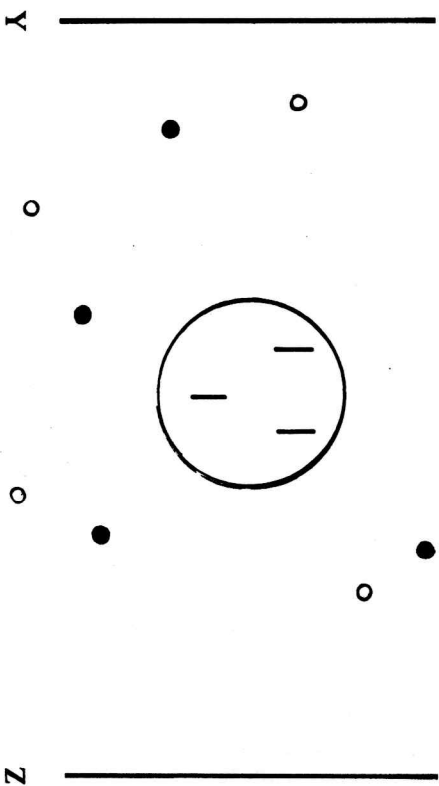
But du jeu :

- Pour les "joueurs lapins" : rapporter tous les objets contenus dans le cerceau opposé un par un.
- Pour les chasseurs : toucher avec les ballons les lapins (1 ballon pour 2 chasseurs vis à vis).

Règles possibles :

- Départ des lapins un par un (relais)
- Ne pas tirer à la tête
- Le lapin touché est éliminé
- Fin de la partie.
- pour les lapins rapporter tous les objets en x passages
- pour les chasseurs éliminer les lapins.

5 - 3 - BALLON PIQUET



- Deux équipes ● et ○ sur un terrain limité en profondeur par deux lignes :

Y est la ligne des ○

Z est la ligne des ●

- But du jeu :

Faire tomber les quilles placées au centre d'un cercle de 3 à 5 m de rayon. Un point est marqué chaque fois que l'objet est renversé. Les joueurs peuvent se déplacer en dribblant. Ils n'ont pas le droit de pénétrer dans le cercle.

Tout contact entre adversaires est interdit.

Quand une équipe intercepte le ballon, elle doit avant de tirer, le ramener derrière sa propre ligne.

La partie se joue au temps ou au nombre de quilles renversées.