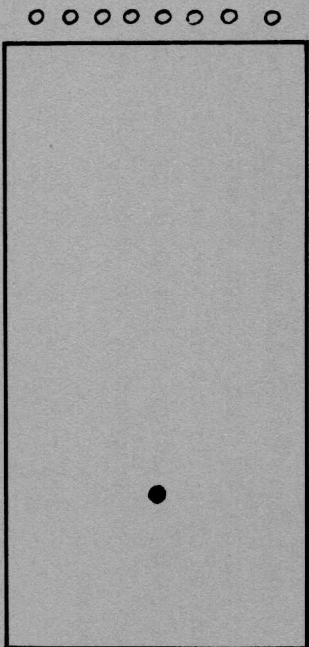


#### 4 - 3 - L'ÉPERVIER



Au signal de l'épervier ●, les joueurs ○ essaient de traverser le terrain sans être touchés par ce dernier.

Les ○ touchés donnent la main à l'épervier pour former une chaîne, dont les extrémités ont droit de prise.

Variantes :

- 1 - préférer à la chaîne collective, la constitution de plusieurs chaînes de 2 à 3 joueurs, dont le rôle sera de freiner la progression des x.
  - 2 - par équipes de 5-6 = 2 chaînes de 3.
  - 4 passages - les joueurs pris sont comptabilisés puis rejoignent
- comparer les scores des différentes équipes.

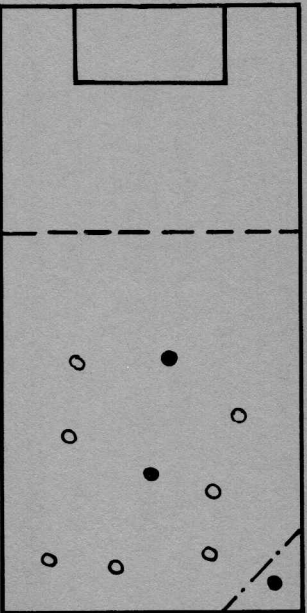
#### LA QUEUE DU DIABLE

Même terrain que pour les Sorciers.

Un joueur est désigné pour faire le diable. On lui glisse un foulard à la ceinture. Le diable tâche de toucher les joueurs qui le poursuivent pour attraper "sa queue".

Tout joueur touché est pétrifié. Cependant si le diable est touché par un pétrifié, ce dernier reprend vie.

Le joueur réussissant à s'emparer de la queue du diable devient diable à son tour. Les pétrifiés reprennent part au jeu.



Le loup (ou les loups) et les moutons se promènent à leur gré sur le terrain.

Les moutons interrogent le loup.

“Loup, quelle heure est-il ?” Celui-ci répond à haute voix une heure de son choix.

La promenade continue jusqu’au moment où le loup répond : “Il est minuit”.

A ce moment tous les moutons doivent se précipiter dans la bergerie, poursuivis par le loup. Ceux qui sont touchés rejoignent le repaire du loup.

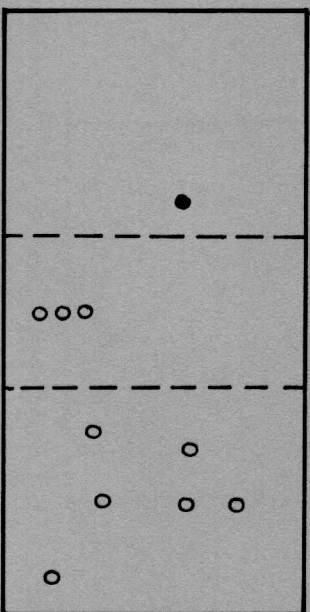
Prévoir une zone neutre devant la bergerie pour amener les moutons à s’éloigner.

Tous les joueurs en dispersion dans un terrain délimité. Le chat (ou les chats) tentent de toucher les souris. Lorsqu’une souris est en danger d’être prise, elle peut donner la main à une autre souris en criant “au secours” ou se percher. Le chat n’a alors plus le droit de la toucher. Dès que le chat est parti, les deux souris doivent se séparer et sont susceptibles à nouveau d’être prises.

**Variante :** Chat coupé

Le chat doit poursuivre la souris qui a coupé sa course alors qu’il poursuivait une autre souris.

## LE MUR CHINOIS

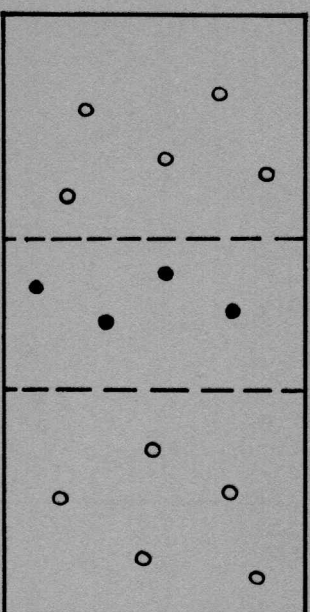


Les joueurs, au signal du gardien de la zone, partent et tentent de la franchir sans se faire toucher par lui.

Les joueurs touchés forment le mur en se plaçant dans la zone, jambes écartées et sans bouger.

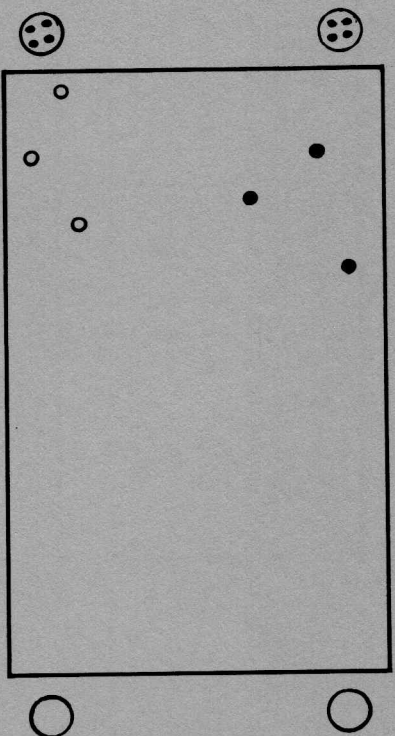
Les joueurs libres peuvent passer entre les jambes des joueurs constituant le mur.

## LA RIVIERE AUX CROCODILES



Les joueurs traversent à volonté la rivière occupée par "des crocodiles" sans se faire toucher.

Les joueurs touchés se placent sur la ligne de fond et peuvent être délivrés par un joueur qui vient de traverser la rivière.

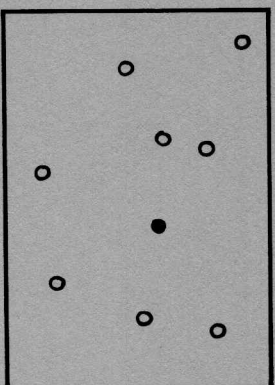


**But du jeu :** transporter les ballons du cerceau 1 dans le cerceau 2 (recherche des différentes possibilités : par équipe, par 3 joueurs...).

**Règles possibles :**

- Interdire de courir avec le ballon
- Le départ du ballon suivant est donné lorsque le précédent est posé dans le cerceau n° 2.

Plus tard, il est possible d'introduire des gêneurs qui s'opposent à la montée du ballon.



**But du jeu :** Les joueurs sont répartis sur le terrain, celui qui s'empare du ballon peut tirer sur n'importe quel autre joueur. Tout joueur touché de plein fouet par un tir, doit s'asseoir. Il devient un joueur prisonnier.

**Règles :** nombreuses possibilités à exploiter en construisant le jeu avec les enfants.

**Par exemple :**

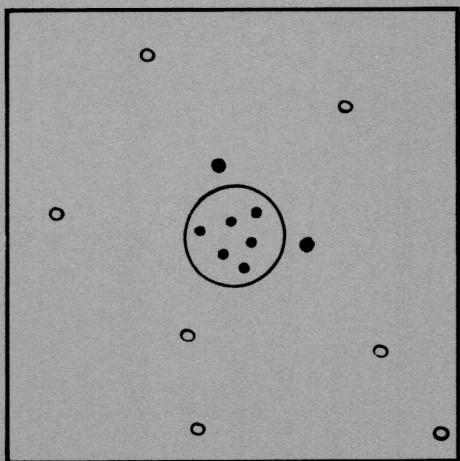
**Le joueur assis**

- a la possibilité de s'emparer du ballon qui passe à sa portée, il est alors délivré et a le choix entre deux actions : passer à un autre prisonnier ou se lever et tirer sur un joueur libre.

**Le joueur libre**

- s'il est touché de volée, il devient prisonnier
- il peut récupérer le ballon dès que celui-ci a touché terre (possibilité de passer à un autre joueur libre).
- il ne peut faire une passe à un joueur assis.

## VIDER - REMPLIR LES CAISSES

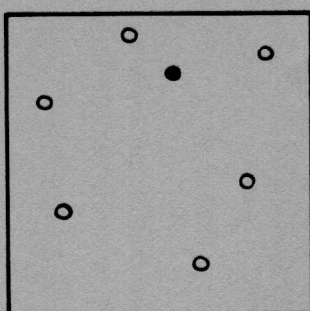


Deux, trois ou quatre joueurs vident une caisse contenant des ballons en les lançant dans la salle.

Les autres joueurs récupèrent les ballons et les rapportent dans la caisse.

**Variante** : ramener les ballons en se faisant des passes ou en dribblant.

## TOUCHE BALLON



La classe est organisée en équipes de 5 à 6 joueurs qui se transmettent un ballon qu'un joueur appelé "le gêneur" tente de toucher ou d'intercepter.

Changer "le gêneur" lorsqu'il touche le ballon.

Interdire de se déplacer le ballon dans les mains.

Les joueurs se trouvent sur une base de départ chacun en possession d'un ballon qu'il fait rebondir. L'épervier évolue sur tout le terrain. Au signal de l'épervier "les dribbleurs" traversent le terrain en évitant de se faire toucher par l'épervier.

Le joueur menacé peut se protéger en s'arrêtant de marcher ou de courir tout en continuant de dribbler.

Variantes :

- adapter de la même façon le jeu "des sorciers"
- inverser les rôles : les joueurs en possession d'un ballon dribblent et tentent de toucher "les éperviers" ou "les sorciers".

Voir "Situations spécifiques de transformation"

On pourra faire jouer :

- les relais en dribble ou passes
- le gagne terrain
- la balle au mur
- ballon couloir
- ballon quilles
- la petite thèque
- méli - mélo
- ballon immortel
- la petite chasse à courre
- la balle aux capitaines 4 contre 4