

LES JEUX DE COUR

la passe à cinq

BUT : Faire cinq passes au sein de l'équipe sans perdre le ballon ni le faire tomber pour marquer un point.

ORGANISATION



2 équipes de 5 ou 6 joueurs



2 × 3 min



20 m × 20 m

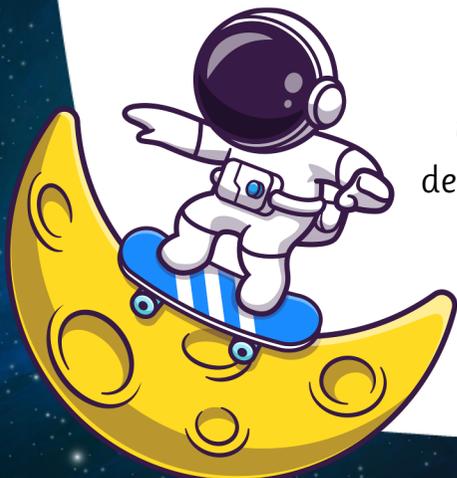


une balle
des chasubles

RÈGLES

- ★ Pas d'agression sur le porteur du ballon.
- ★ Si un ballon sorti du terrain, le ballon est remis à l'adversaire.
- ★ Les déplacements sont interdits avec ballon en main et le dribble est interdit.
- ★ Les passes avec rebond sont autorisées.
- ★ L'équipe qui réussit à faire cinq passes l'emporte.
- ★ La balle est remise à l'équipe perdante pour relancer le jeu.

NOS AJOUTS ET MODIFICATIONS



LES JEUX DE COUR

les sorciers

BUT : Pour les sorciers : toucher et garder le plus grand nombre de joueurs (gazelles).

Pour les gazelles : fuir pour ne pas se faire toucher et libérer les statues.

ORGANISATION



2 équipes de 5 à 7 joueurs



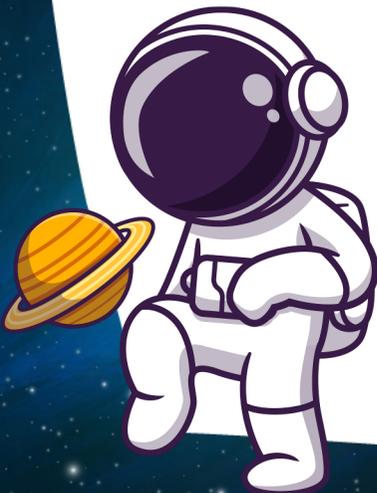
2 min 30



20 m × 20 m



des chasubles



RÈGLES

- ★ Chacune des équipes, à tour de rôle, sera l'équipe des sorciers.
- ★ Les sorciers doivent toucher les gazelles qui deviennent des statues reconnaissables (mains sur la tête, jambes écartées) en restant là où on les a touchées.
- ★ Si on sort des limites, on devient statue.
- ★ Les gazelles peuvent libérer les statues en touchant un pied de la statue avec son propre pied.
- ★ On joue en temps limité (2mn30) et on compte le nombre de statues puis on inverse les rôles.
- ★ L'équipe qui obtient le plus grand nombre de statues a gagné.

NOS AJOUTS ET MODIFICATIONS

LES JEUX DE COUR

le bérêt

BUT : Ramener le foulard dans son camp.

ORGANISATION



2 équipes de nombre égal + 1 maître



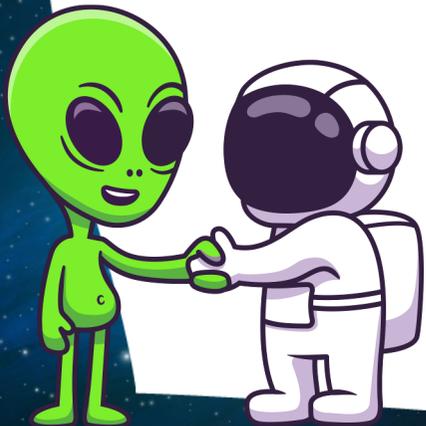
-



-



un foulard



RÈGLES

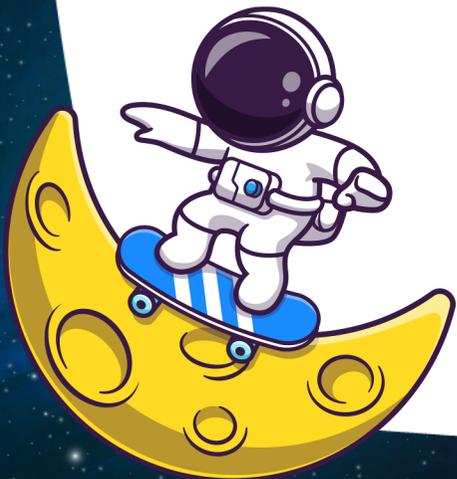
- ★ Chaque joueur de chaque équipe se voit attribuer un numéro.
- ★ Chaque équipe se place face à face, en deux lignes suffisamment éloignées, le bérêt placé au centre.
- ★ A l'appel de son numéro par le maître du jeu, les deux joueurs concernés, une main derrière le dos, s'efforcent de prendre le foulard et de le ramener dans son camp en revenant à sa place.
- ★ Quand le joueur adverse s'est emparé du foulard, on peut l'arrêter en le touchant.
- ★ Pour gagner, il faut soit ramener le foulard avant d'être pris soit toucher le porteur du foulard.

NOS AJOUTS ET MODIFICATIONS

LES JEUX DE COUR

BUT :

ORGANISATION



RÈGLES

NOS AJOUTS ET MODIFICATIONS