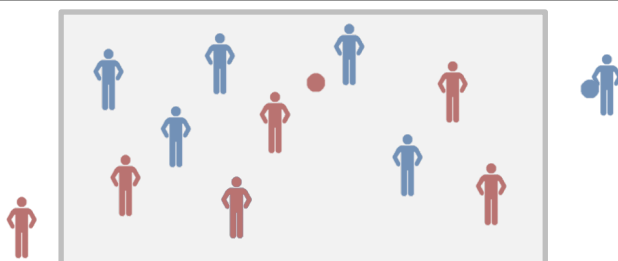


La balle assise joker

Nombre de joueurs	Matériel
2 équipes de 4 à 6 joueurs	2 ballons en mousse de couleur différente des dossards pour repérer les équipes

Préparation du terrain



But du jeu

Toucher le plus d'adversaires possibles avec le ballon.

Déroulement

Les joueurs se placent à l'intérieur du terrain, sauf un joker de chaque équipe qui reste à l'extérieur. Une équipe attaque et l'autre se défend. L'équipe qui attaque essaie de toucher les autres avec le ballon. Les joueurs touchés s'assoient. Si la balle sort, le joker de l'équipe attaquante la récupère. Le joker de l'équipe défenseur a aussi un ballon et peut délivrer les joueurs assis. On joue 5 minutes. On compte le nombre de joueurs touchés, avant de changer les rôles.

Règles

Pour les attaquants :

- Rester dans le terrain
- Interdiction de courir avec la balle à la main
- Se passer la balle seulement à la main

Pour les défenseurs :

- Rester dans le terrain
- S'asseoir sur place dès qu'on est touché
- Ne pas attraper la balle

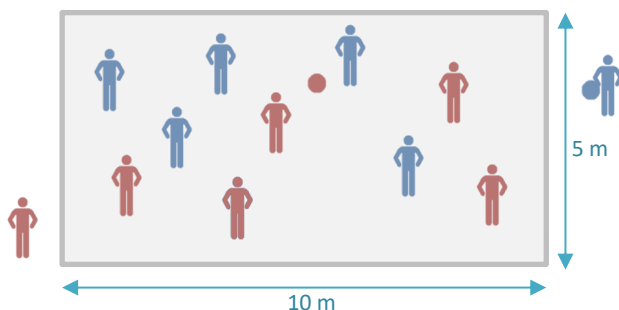
Pour les jokers :

- Rester à l'extérieur du terrain
- Ne récupérer que le ballon de son équipe

La balle assise joker

Nombre de joueurs	Matériel
2 équipes de 4 à 6 joueurs	un ballon en mousse bleu et un rouge des dossards bleus et rouges

Préparation du terrain



But du jeu

Toucher le plus d'adversaires possibles avec le ballon.

Déroulement

Les joueurs se placent à l'intérieur du terrain, sauf un joker rouge et un bleu qui restent à l'extérieur. L'équipe rouge attaque et l'équipe bleue se défend. L'équipe rouge essaie de toucher les joueurs bleus avec le ballon. Les joueurs bleus touchés s'assoient. Si la balle sort, le joker de l'équipe rouge la récupère. Le joker de l'équipe bleue a aussi un ballon et peut délivrer les joueurs bleus assis. On joue 5 minutes. On compte le nombre de joueurs touchés, avant de changer les rôles.

Règles

Pour les attaquants :

- Rester dans le terrain
- Interdiction de courir avec la balle à la main
- Se passer la balle seulement à la main

Pour les défenseurs :

- Rester dans le terrain
- S'asseoir sur place dès qu'on est touché
- Ne pas attraper la balle

Pour les jokers :

- Rester à l'extérieur du terrain
- Ne récupérer que le ballon de son équipe

La balle biathlon

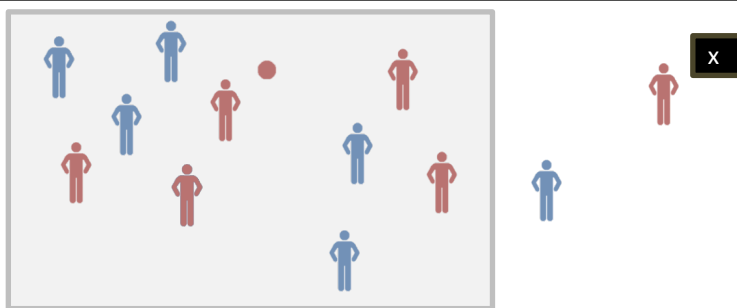
Nombre de joueurs

2 équipes de 6 joueurs

Matériel

un ballon en mousse
une ardoise et de quoi écrire
des dossards pour repérer les équipes

Préparation du terrain



But du jeu

Toucher le plus d'adversaires possibles avec le ballon.

Déroulement

Les joueurs se placent à l'intérieur du terrain. Une équipe attaque et l'autre se défend. L'équipe qui attaque essaie de toucher les autres avec le ballon. Les joueurs touchés vont tracer une croix sur une ardoise située à 4 mètres à l'extérieur du terrain et reviennent dans le jeu. Si la balle sort, un joueur de l'équipe attaquante la récupère. On joue 5 minutes. On compte le nombre de joueurs touchés, avant de changer les rôles.

Règles

Pour les attaquants :

- Rester dans le terrain, sauf pour aller chercher une balle sortie
- Interdiction de courir avec la balle à la main
- Se passer la balle seulement à la main

Pour les défenseurs :

- Rester dans le terrain
- Courir dès qu'on est touché
- Ne pas attraper la balle

La balle biathlon

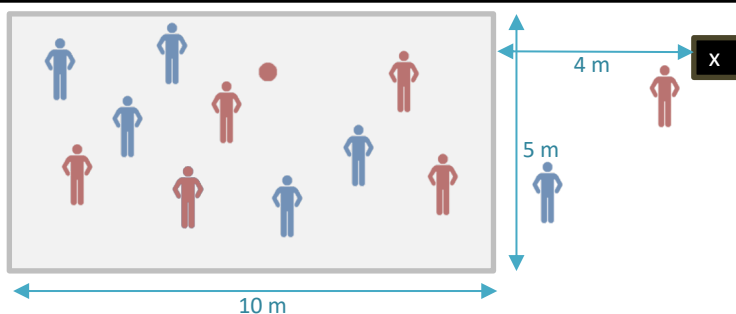
Nombre de joueurs

2 équipes de 6 joueurs

Matériel

un ballon en mousse
une ardoise et de quoi écrire
des dossards bleus et rouges

Préparation du terrain



But du jeu

Toucher le plus d'adversaires possibles avec le ballon.

Déroulement

Les joueurs se placent à l'intérieur du terrain. L'équipe rouge attaque et l'équipe bleue se défend. L'équipe rouge essaie de toucher les joueurs bleus avec le ballon. Les joueurs bleus touchés vont tracer une croix sur une ardoise située à 4 mètres à l'extérieur du terrain et reviennent dans le jeu. Si la balle sort, un joueur de l'équipe rouge la récupère.

On joue 5 minutes. On compte le nombre de joueurs touchés, avant de changer les rôles.

Règles

Pour les attaquants :

- Rester dans le terrain, sauf pour aller chercher une balle sortie
- Interdiction de courir avec la balle à la main
- Se passer la balle seulement à la main

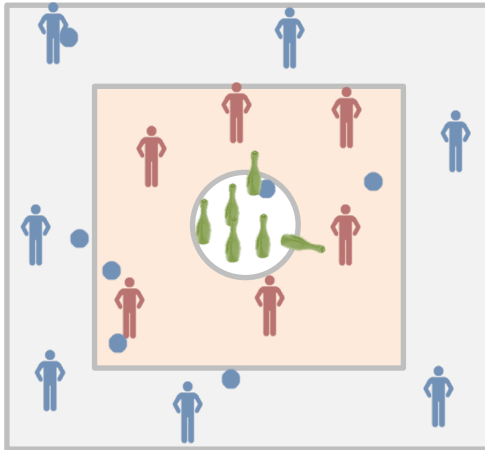
Pour les défenseurs :

- Rester dans le terrain
- Courir dès qu'on est touché
- Ne pas attraper la balle

Détruire les tours du château

Nombre de joueurs	Matériel
2 équipes de 4 à 6 joueurs	4 à 6 ballons en mousse 6 à 8 quilles

Préparation du terrain



But du jeu

Faire tomber le plus de quilles possible.

Déroulement

Les joueurs se placent à l'intérieur du terrain, chaque équipe dans sa zone. Une équipe attaque le château (les quilles), et l'autre le défend.

Chaque joueur de l'équipe qui attaque a un ballon. Les attaquants doivent faire tomber les quilles protégées par les défenseurs en les tirant avec les ballons. Chaque équipe reste dans sa zone. Le jeu s'arrête quand toutes les quilles sont tombées, ou au bout de 3 minutes : on compte le nombre de quilles tombées puis on change les rôles.

Règles

Pour les attaquants :

- Rester dans leur zone, sauf pour aller chercher une balle sortie
- Interdiction de tirer de l'extérieur de la zone
- Se passer la balle seulement à la main

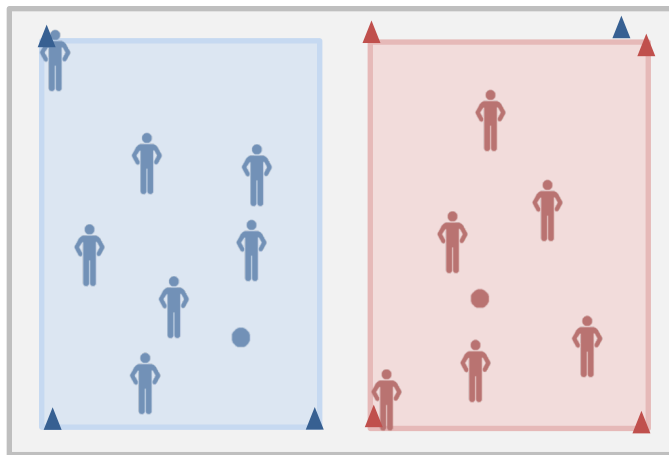
Pour les défenseurs :

- Rester dans leur zone
- Ne pas attraper la balle

Passé et va

Nombre de joueurs	Matériel
2 équipes de 4 à 6 joueurs	2 ballons en mousse

Préparation du terrain



But du jeu

Réaliser le plus de passes possible dans le temps imparti.

Déroulement

Chaque équipe se place dans son camp, avec un ballon par équipe. Le ballon circule entre les joueurs de l'équipe, qui doivent se faire des passes à la main. A chaque fois que l'on a passé le ballon, on doit aller toucher n'importe quel plot. On n'a pas le droit de toucher le même plot deux fois de suite. On compte le nombre de passes réussies. Si la balle tombe, un joueur va la chercher, se place sur le bord du terrain et la lance. On continue le décompte.

Le jeu s'arrête au bout de 2 minutes : il faut avoir fait le plus grand nombre de passes.

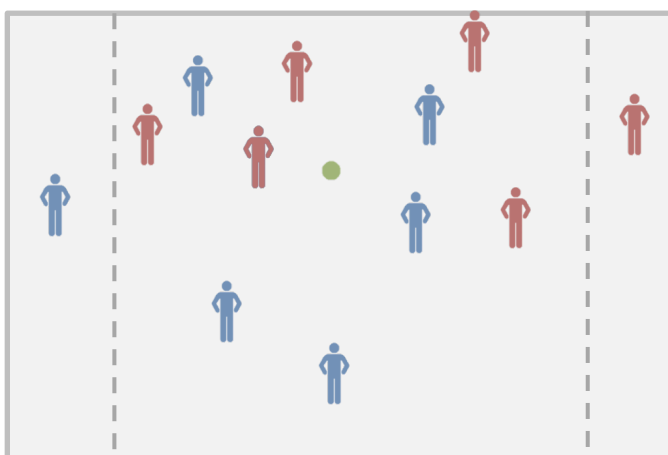
Règles

- Rester dans son camp, sauf pour aller chercher une balle sortie
- Interdiction de tirer de l'extérieur de la zone
- Se passer la balle seulement à la main
- Ne pas toucher le même plot deux fois de suite
- Ne pas marcher avec la balle à la main

La balle au capitaine

Nombre de joueurs	Matériel
2 équipes de 6 à 8 joueurs	un ballon en mousse des dossards pour repérer les équipes

Préparation du terrain



But du jeu

Faire le plus de passes possibles à son capitaine.

Déroulement

Les joueurs se placent à l'intérieur du terrain, sauf leur capitaine, qui se place dans la zone-but. Les joueurs doivent se passer la balle, et la passer à leur capitaine pour marquer un point.

On compte le nombre de points gagnés sur un match, qui dure 5 minutes.

Règles

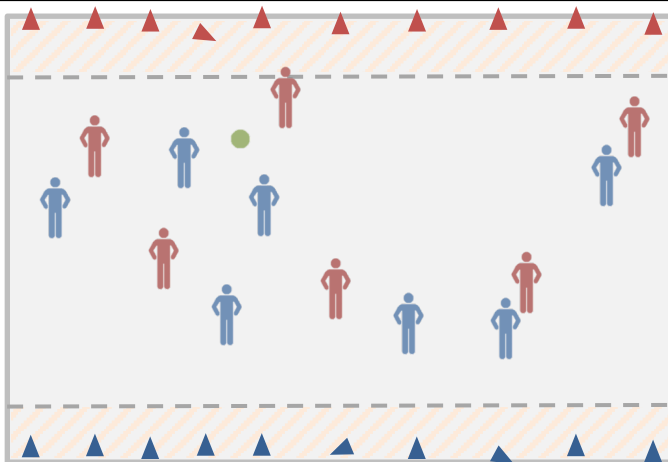
- Rester dans le terrain
- Pour les capitaines, ne pas sortir de leur zone
- Interdiction de courir avec la balle à la main
- Interdiction de toucher un autre joueur
- Se passer la balle seulement à la main

Une équipe perd le ballon si un joueur marche avec le ballon, l'envoie hors du terrain, ou bouscule un adversaire.

A l'attaque

Nombre de joueurs	Matériel
2 équipes de 6 à 8 joueurs	un ballon en mousse des dossards pour repérer les équipes 20 plots

Préparation du terrain



But du jeu

Faire tomber le maximum de plots du camp adverse.

Déroulement

On installe une zone large de 2 mètres avec des plots sur la ligne de fond. Les joueurs se placent à l'intérieur du terrain. Les joueurs doivent se passer la balle, faire tomber un plot de l'équipe adverse pour marquer un point.

On compte le nombre de points gagné sur un match, qui dure 5 minutes.

Règles

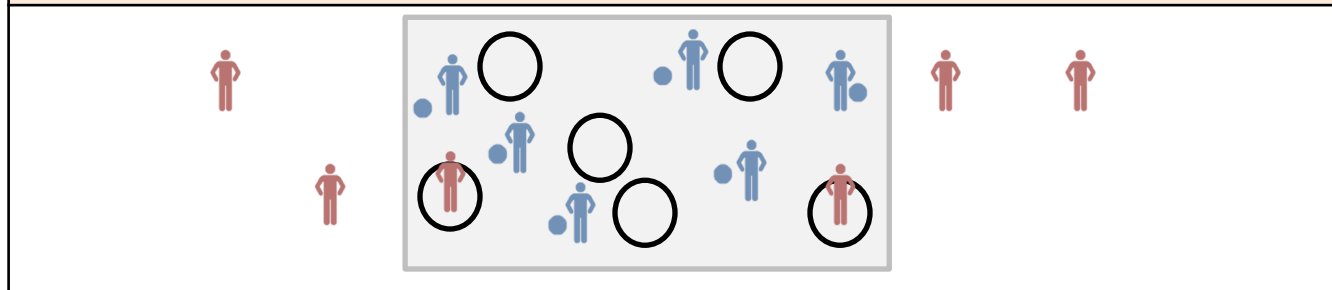
- Rester dans le terrain
- Interdiction d'aller dans les zones des plots
- Interdiction de courir avec la balle à la main
- Interdiction de toucher un autre joueur
- Se passer la balle seulement à la main

Une équipe perd le ballon si un joueur marche avec le ballon, l'envoie hors du terrain, ou bouscule un adversaire.

Les lapins dans leur terrier

Nombre de joueurs	Matériel
2 équipes de 6 joueurs	6 ballons en mousse 6 cerceaux (terriers) des dossards pour repérer les équipes un sifflet

Préparation du terrain



But du jeu

Toucher le plus de lapins possibles avec le ballon, avant qu'ils n'entrent dans leur terrier.

Déroulement

Les lapins se placent à l'extérieur du terrain, dans la forêt. Les chasseurs sont à l'intérieur du terrain. Chacun avec un ballon à la main.

Au signal, les lapins doivent rejoindre leur terrier sans se faire toucher par les chasseurs. Les chasseurs essaient de toucher les lapins avec le ballon, sans se déplacer avec le ballon.

On change les rôles au bout de 3 minutes. 1 point par lapin touché.

Règles

Pour les attaquants :

- Rester à l'intérieur du terrain.
- Essayer de toucher les lapins avec la balle;
- Lancer la balle sans marcher avec.

Pour les défenseurs :

- Rester à l'extérieur du terrain jusqu'au signal.
- Rejoindre le terrier sans se faire toucher.
- Ne pas attraper la balle.