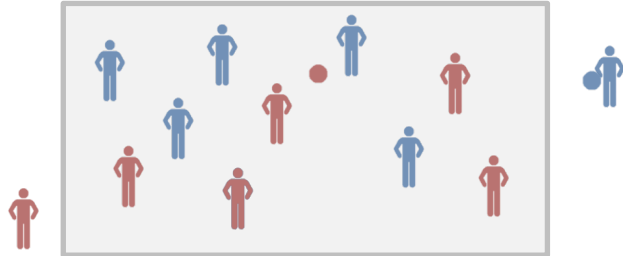



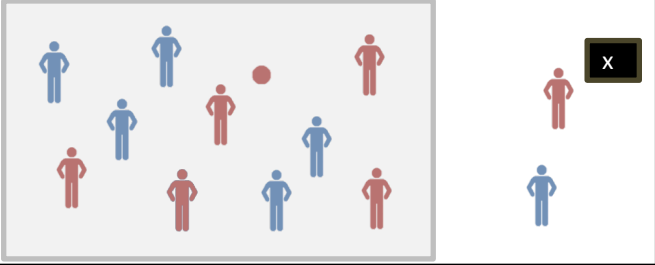
La balle assise joker

Nombre de joueurs	Matériel
2 équipes de 4 à 6 joueurs	2 ballons en mousse des dossards
Préparation du terrain	But du jeu
	Toucher le plus d'adversaires possibles avec le ballon.
Déroulement	
<p>Les joueurs sont à l'intérieur du terrain, sauf un joker de chaque équipe. 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.</p>	

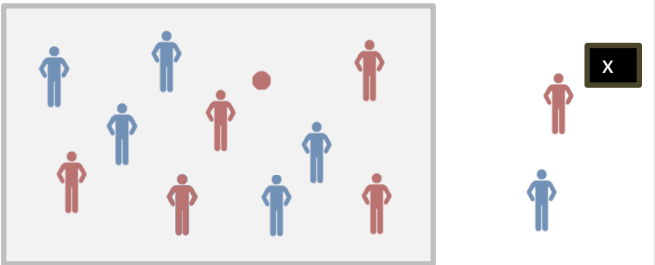
La balle assise joker

Nombre de joueurs	Matériel
2 équipes de 4 à 6 joueurs	2 ballons en mousse des dossards
Préparation du terrain	But du jeu
	Toucher le plus d'adversaires possibles avec le ballon.
Déroulement	
<p>Les joueurs sont à l'intérieur du terrain, sauf un joker de chaque équipe. 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.</p>	

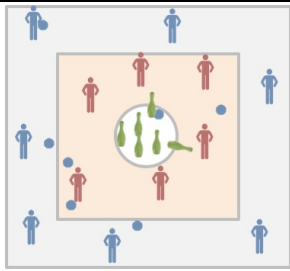
La balle biathlon

Nombre de joueurs	Matériel
2 équipes de 6 joueurs	un ballon en mousse une ardoise des dossards
Préparation du terrain	But du jeu
	Toucher le plus d'adversaires possibles avec le ballon.
Déroulement	
<p>Les joueurs sont 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.</p> <p>Les joueurs touchés vont tracer une croix sur une ardoise située 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.</p>	

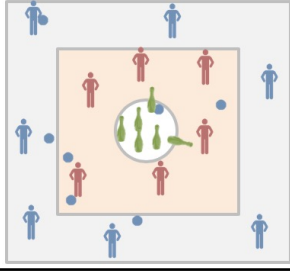
La balle biathlon

Nombre de joueurs	Matériel
2 équipes de 6 joueurs	un ballon en mousse une ardoise des dossards
Préparation du terrain	But du jeu
	Toucher le plus d'adversaires possibles avec le ballon.
Déroulement	
<p>Les joueurs sont 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.</p> <p>Les joueurs touchés vont tracer une croix sur une ardoise située 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.</p>	

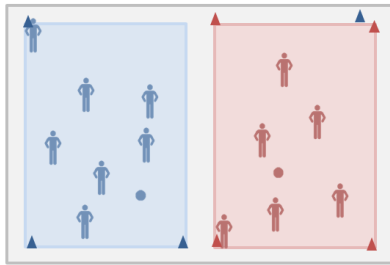
Détruire les tours du château

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	
<p>Les joueurs sont à l'intérieur du terrain, chaque équipe dans sa zone. Une équipe attaque le château, et l'autre le défend.</p> <p>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. 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.</p>	

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	
<p>Les joueurs sont à l'intérieur du terrain, chaque équipe dans sa zone. Une équipe attaque le château, et l'autre le défend.</p> <p>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. 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.</p>	

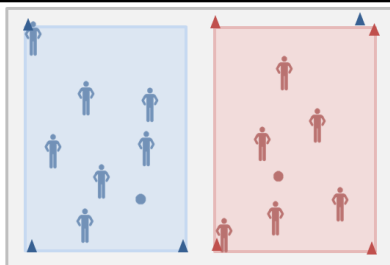
Passe et va

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 qu'on a passé le ballon, on doit aller toucher n'importe quel plot. 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 après 2 minutes : il faut avoir fait le plus grand nombre de passes.

Passe 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.

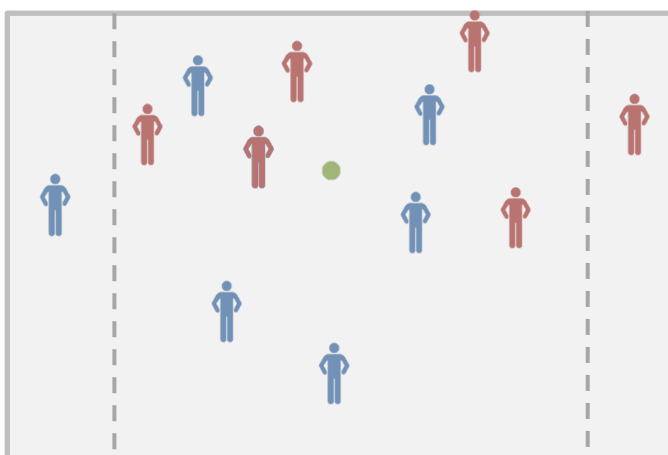
Déroulement

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 qu'on a passé le ballon, on doit aller toucher n'importe quel plot. 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 après 2 minutes : il faut avoir fait le plus grand nombre de passes.

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

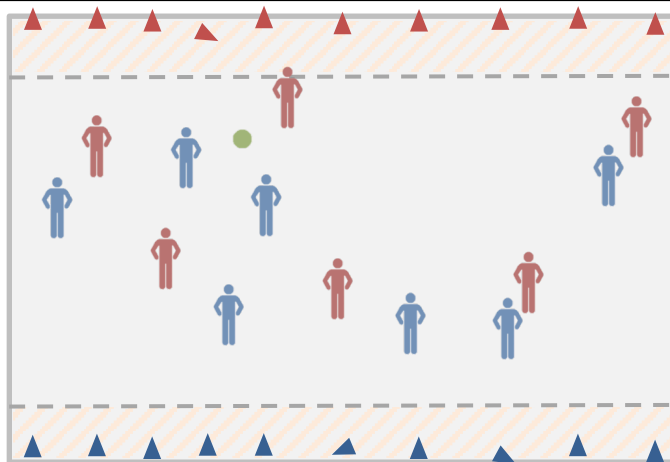
- Rester dans le terrain
- Pour les capitaines, ne pas sortir de leur zone
- Interdiction de courir avec la balle à la main
- Interdiction de toucher un autre joueur
- Se passer la balle seulement à la main

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.