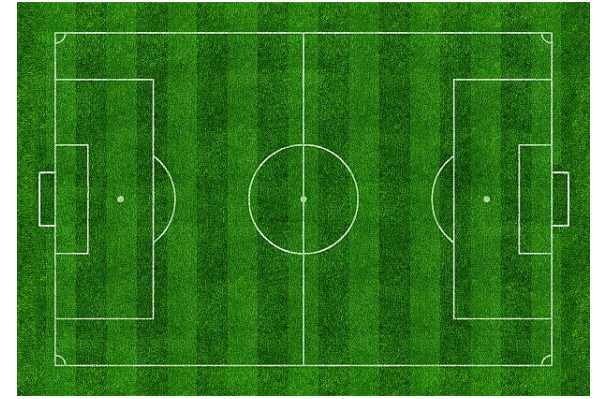




joueur



arbitre



terrain



ballon



dossard



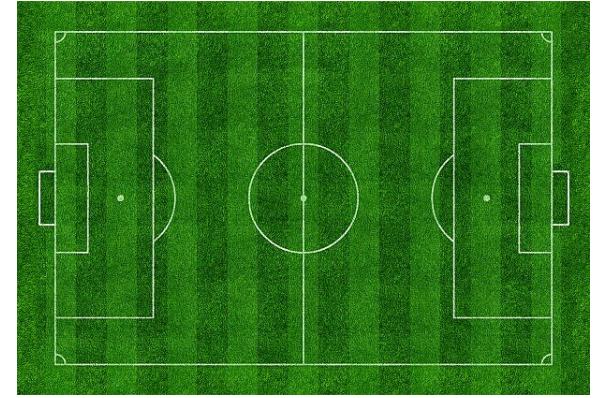
plot



joueur



arbitre



terrain



ballon



dossard



plot



siffler

Définition Les tours de châteaux	
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	

règle



quilles



attaquant



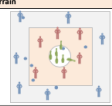
défenseur



observer



sifflet

DÉFINITION Les tours de châteaux	
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 touchant 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 tenir 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	

règle



quilles



attaquant



défenseur



observer



lancer



sauter



courir



passer



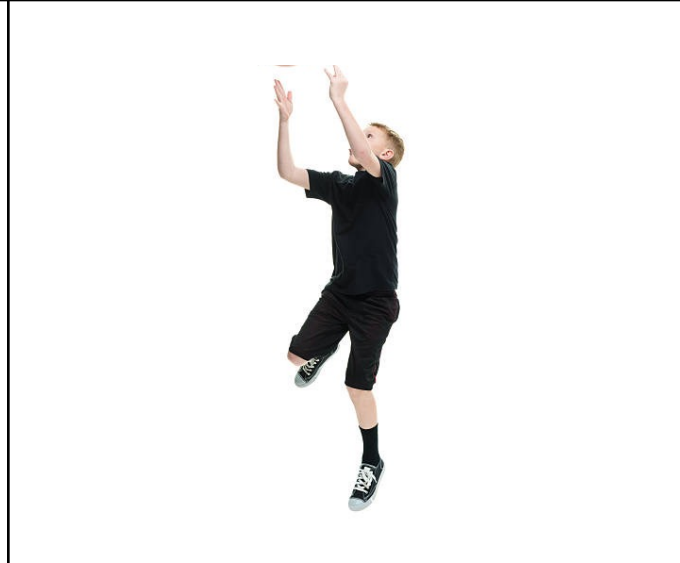
gagner



attraper



lancer



sauter



courir



passer



gagner



attraper