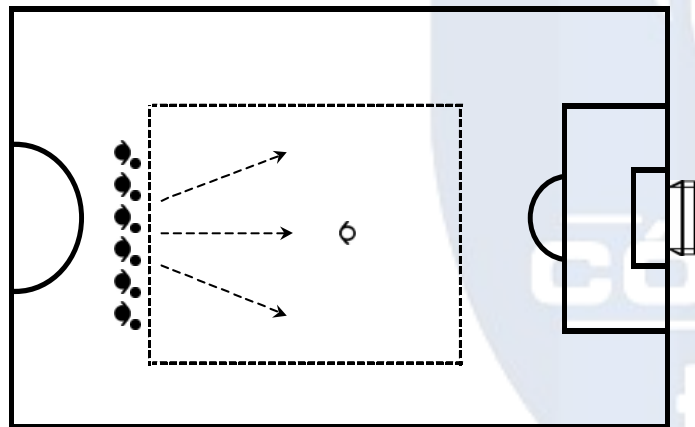


L'épervier

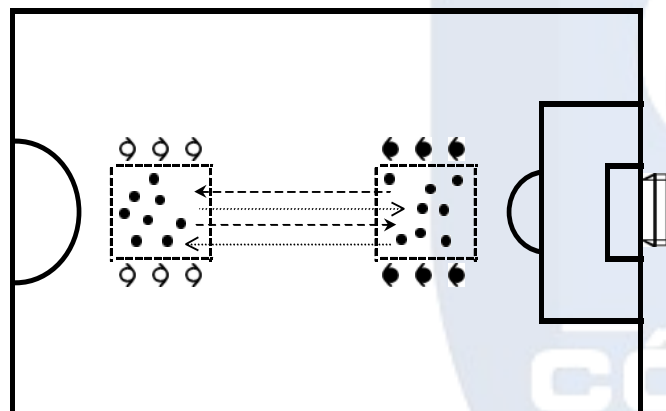


Les éperviers doivent se rendre dans le camp opposé sans se faire toucher par les chasseurs. Tous les éperviers touchés deviennent chasseurs.

Evolution :

- les éperviers ont un ballon dans les mains
- les éperviers conduisent le ballon au pied, les chasseurs doivent faire sortir le ballon en dehors des limites du jeu
- les chasseurs se tiennent par la main, par 2, par 3 ...

Remplir sa maison

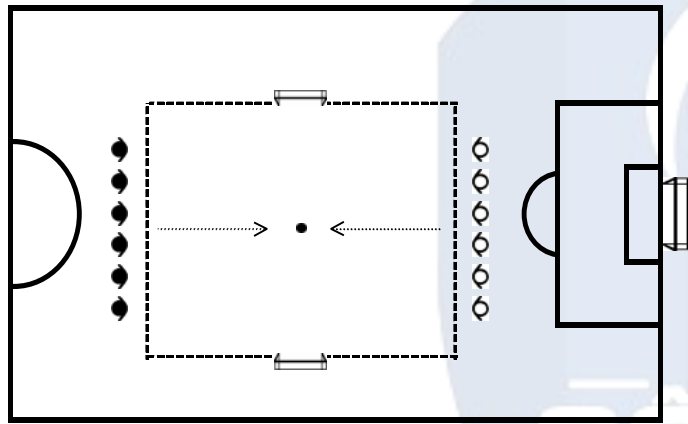


Chaque équipe doit remplir sa maison de ballon. Est vainqueur l'équipe qui a le plus de ballon (séquence de 1 minute environ).

Evolution :

- Amener le ballon à la main
- Amener le ballon en conduite
- mettre des obstacles que les élèves doivent franchir.

Béret



Chaque joueur a un numéro.
L'enseignant appelle un numéro et
les 2 élèves entre en duel pour
rapporter un des 2 ballons dans
leur camp.

Evolution :

- rapporter le ballon à la main
- rapporter le ballon au pied
- appeler plusieurs numéros

Bâche de précision



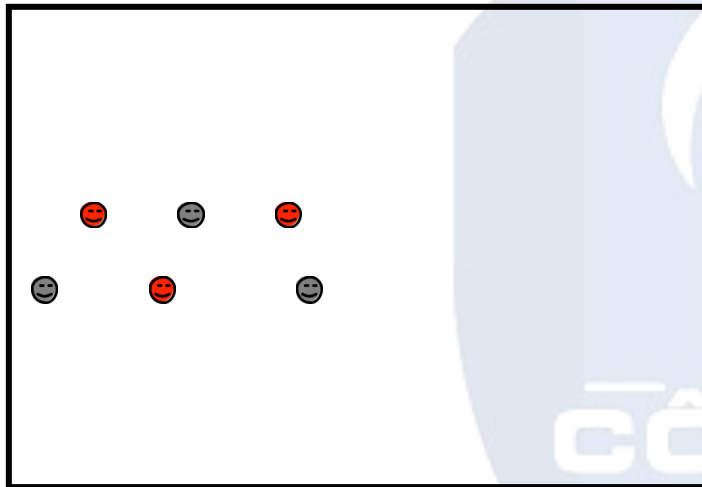
A tour de rôle, chaque élève tire sur la bâche avec comme objectif de réussir le plus de fois possible de mettre son ballon dans une des poches.

Radar de puissance



A tour de rôle, chaque élève tire dans un but avec comme objectif de tirer le plus fort possible.

Chat et souris



Chaque élève à « une queue » (chatable), l'objectif est de faire tomber les queues sans perdre la sienne.

Le vainqueur est celui qui a toujours sa « queue ».

Evolution :

- faire 2 équipes, il faut faire tomber les queues de l'équipe adverse.
- les souris qui n'ont plus de queue reste accroupies.