

Le ballon chasseur

Objectifs du jeu.

- Être rapide.
- Faire preuve de précision.

Déroulement et règles du jeu.

Le terrain de jeux : rectangle de 15 x 20 m, ou plus si les joueurs sont nombreux.

En début de partie, un joueur est désigné pour être le chasseur. Il peut se déplacer comme il veut, et doit toucher les autres joueurs avec le ballon.

Les autres joueurs sont les gibiers. Ils évoluent dans la zone de jeu, mais n'ont pas le droit d'en sortir. Lorsque le chasseur tire sur un gibier, celui-ci peut repousser le ballon, mais uniquement avec les mains ou les avant-bras.

Si le ballon touche une autre partie de leur corps, le gibier touché devient lui aussi chasseur.

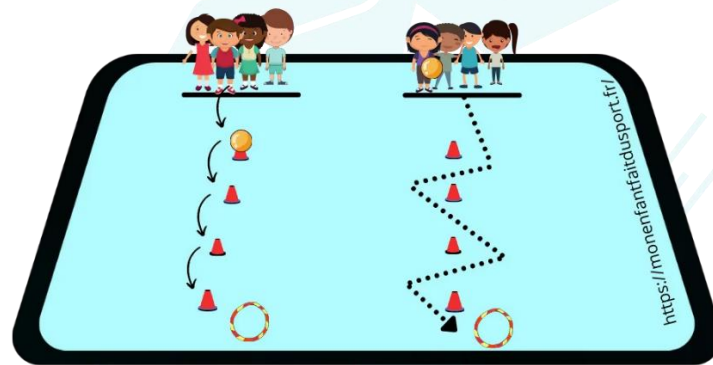
Dès que les chasseurs sont deux, ou plus, il leur est interdit de changer de place. Mais ils peuvent se faire des passes. La partie s'arrête lorsqu'il ne reste plus qu'un gibier entouré de chasseur.

Le gibier restant a gagné.

Conseil.

Utiliser de préférence un ballon, ou une balle, souple.

La balle vivante



Article L111-1 - Code de la propriété intellectuelle
<https://monenfantfaitdusport.fr/>

Le but du jeu ?

Être la 1^{re} équipe à poser la balle dans le cerceau.

Au «TOP DÉPART», le 1^{er} enfant de chaque équipe court et pose la balle sur le 1^{er} plot puis revient dans son camp.

Le 2^e enfant part à son tour, slalome le 1^{er} plot, récupère la balle et va la poser sur le 2^e plot puis revient dans son camp.

Ainsi si de suite jusqu'au dernier qui pose la balle dans le cerceau.

La 1^{re} équipe qui pose la balle dans le cerceau remporte 1pts.

Faites plusieurs manches et comptez le nombre de points.

Pour chaque nouvelle manche, changer la position des enfants dans l'équipe afin qu'ils puissent tous avoir le même temps de jeu.

Variante du Jeux :

Passage dans la l'équipe :

Le 1^{er} devient dernier

Le 2^e devient 3^e

Le 3^e devient 4^e

Le 4^e devient 1^{er}

Augmenter la distance entre les plots.

Diminuer la distance entre les plots.

Disposer les plots en quinconce (diagonale)

Après avoir posé la balle sur un plot, revenir en slalomant.

Faire le jeu en sens inverse (ramener la balle dans son camp)