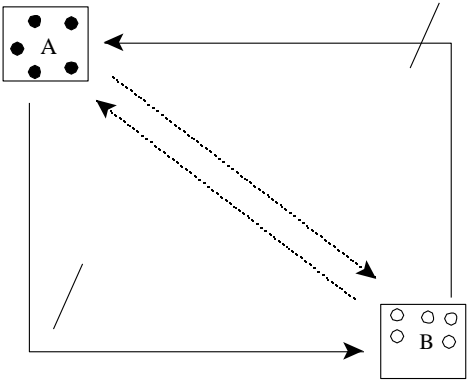
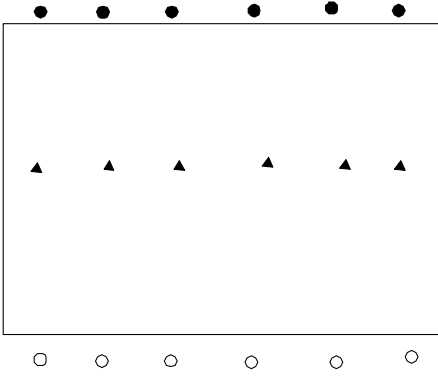
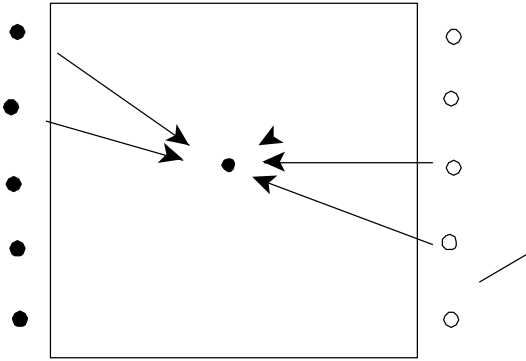


# CONSTRUCTION DE LA CIBLE

## Jeux sur cibles fixes et mobiles

TACHES	ORGANISATION
<p><b>N°1</b></p> <p><b>But du jeu :</b> Déplacer les ballons chez l'adversaire</p> <p><b>Consignes</b> Au signal, chaque joueur part avec son ballon pour le déposer dans la maison des adversaires, et recommence. <u>Tous les joueurs partent ensemble.</u> Les joueurs doivent suivre le cheminement précis.</p> <p><b>Règles :</b> Au stop, l'équipe qui a le moins de ballon a marqué 1 Pt .</p> <p><b>Variantes :</b> Installer des obstacles sur le chemin pour travailler la conduite de balle ...</p>	
<p><b>N°2</b>      <b><u>ABATTRE LES QUILLES</u></b></p> <p><b>But du jeu:</b> Pour chaque couple de joueurs de toucher le plus grand nombre de fois le cône avec un ballon lancé à la main (séquences de 2 min).</p> <p><b>Consignes</b> Constituer 2 équipes d'un nombre égal de joueurs. Former des couples de joueurs dans chaque équipe, et placer les joueurs face à face à égale distance d'un cône placé entre eux.</p> <p><b>Règles</b> 1 pt par cône tombé</p> <p><b>Variables :</b> Même règle et même principe, mais les joueurs doivent jouer le ballon au pied.</p>	
<p><b>N° 3</b>      <b><u>CHASSE BALLON</u></b></p> <p><b>But du jeu:</b> Tirer sur le ballon du milieu pour le faire rouler chez l'adversaire</p> <p><b>Consignes :</b> On ne tire que de son camp Tous les joueurs possèdent 1 ballon</p> <p><b>Règles :</b> Marque 1 pt l'équipe qui a réussi à faire passer le ballon chez l'adversaire ou qui se trouve le plus proche de la ligne adverse au coup de sifflet.</p> <p><b>Variations :</b> On envoie à la main puis au pied</p>	

N°4

### BALLES BRÛLANTES

**But du jeu :**

Envoyer tous les ballons qui sont dans son camp, dans le camp des adversaires.

**Consignes :**

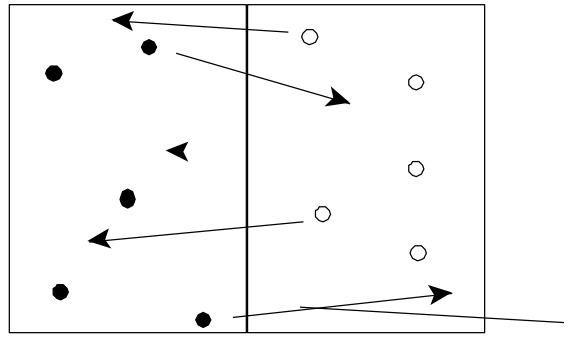
Interdit de lever la balle  
Au sifflet, on ne tire plus

**Règles :**

Marque 1 point l'équipe qui en a le moins au coup de sifflet

**Variables**

On envoie à la main, puis au pied



N°5

### BALLE AUX CHASSEURS

**But du jeu:**

Les chasseurs doivent toucher (avec le ballon) le plus possible de lapins en 2 minutes. Inverser.

**Consignes :**

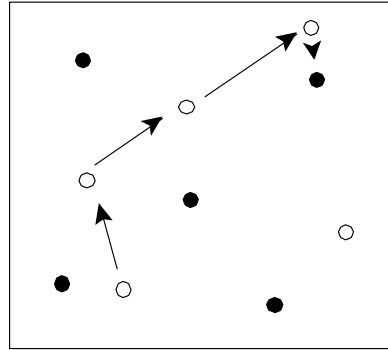
On ne court pas avec la balle en main  
Le lapin touché n'est pas éliminé

**Règles:**

Gagne l'équipe qui a touché le plus de lapins.

**Variables:**

Si un lapin bloque la balle de volée, son équipe devient chasseur



N°6

**But et Règles**

Les lièvres blancs doivent à tour de rôle traverser la zone en conduite de balle ; les défenseurs noirs doivent toucher les ballons pour marquer 1 Pt

**Consignes :**

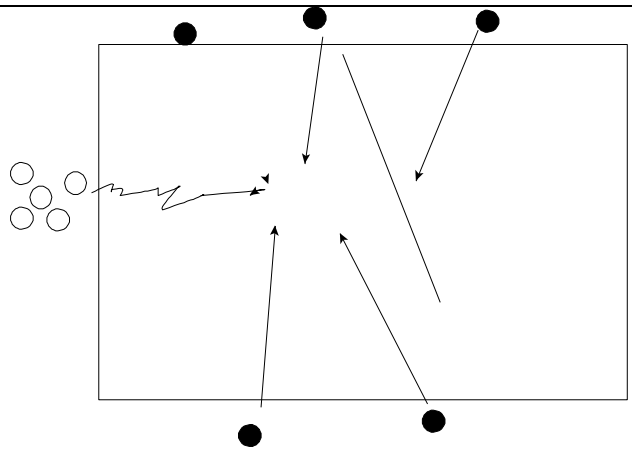
Interdiction de lever le ballon  
Les tireurs ne suivent pas leur ballon  
Le second lièvre part lorsque le 1er est arrivé ou touché.

**Règles :**

Ballon touché = 1 Pt aux défenseurs  
Ballon non touché = Pt aux attaquants

**Variable :**

Départ à la main pour les tireurs puis au pied (essayer de toucher le ballon du lièvre).



N°7

### L'EPERVIER

**But du jeu**

Traverser l'espace sans se faire toucher

**Consignes :**

Tous les joueurs sont placés au départ sur une même ligne.  
Face à eux dans la zone à traverser se trouve un épervier. Au signal de l'éducateur, les joueurs doivent franchir la zone en évitant d'être pris par l'épervier. Pour ce dernier, l'obligation est de capturer un maximum de joueurs.

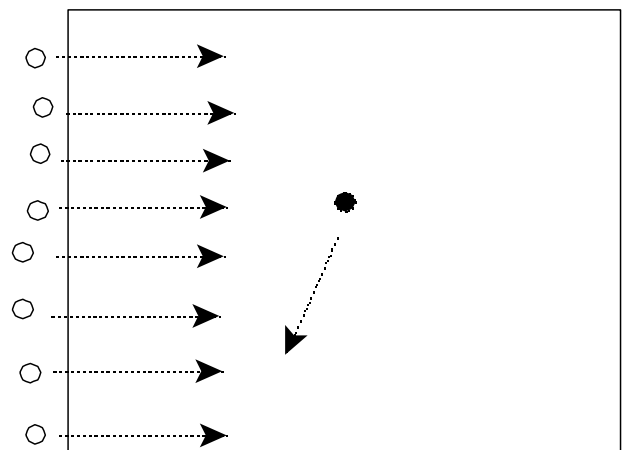
Les joueurs qui franchissent la zone sans être touchés se replacent sur la ligne opposée prêts pour un nouveau départ. Les joueurs capturés constituent une chaîne pour barrer le chemin aux joueurs restant

**Règles :**

Mesurer le temps entre 2 équipes

**Variable :**

A la main, puis ballon à la main, puis ballon au pied



N°8

### ESQUIVE BALLON

#### But et Règles

Eviter de se faire toucher et permettre à son partenaire de faire le tour du carré (1 tour = 1 point).

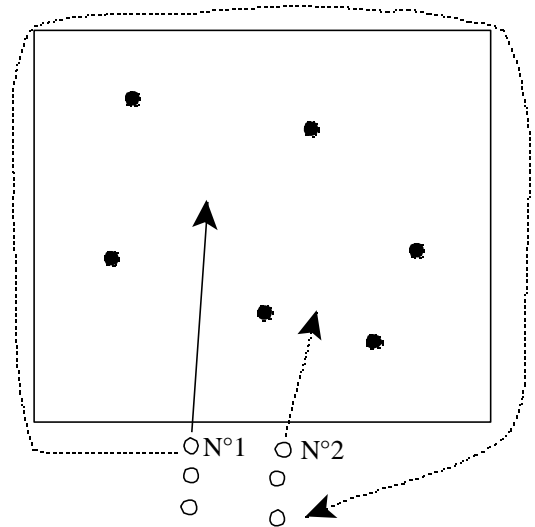
#### Consignes :

Un carré de 15 \* 15 délimité par 4 cônes  
12 ou 16 joueurs et un ballon.

Un groupe de joueurs se trouve à l'intérieur du carré, et un groupe à l'extérieur. Le joueur n°1 du groupe qui est à l'extérieur, expédie le ballon dans le carré et court autour du carré. Au même moment, le joueur n°2 pénètre dans le carré et devient la cible des joueurs qui s'y trouvent. Le joueur n°2 doit éviter le ballon le temps que met le n°1 pour effectuer le tour du carré.

#### Variable :

Quelques séquences jouées à la main puis au pied.



N°9

#### But du jeu

Toucher le ballon qui traverse

#### Consignes :

Quand le blanc fait rouler son ballon, les noirs tirent dessus pour le faire sortir du chemin  
Changer le lanceur et les tireurs

On ne peut tirer que de son camp

On ne suit pas son ballon; on récupère ceux de l'autre équipe

Les joueurs d'une équipe ont tous un joueur

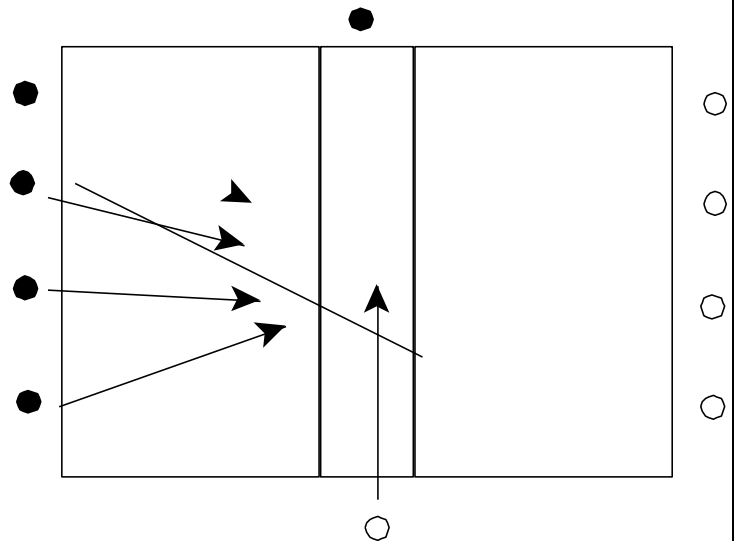
#### Règles :

ballon qui traverse = 1 pt

ballon touché = 1 pt

#### Variable :

Au départ à la main, trajectoires à rebonds, puis au pied, + ou - vite



N°10

### Les Oiseaux de proie

#### But du jeu

Aller chercher des ballons et les ramener dans son nid

#### Consignes :

4 équipes se placent à chaque angle du carré du jeu ("nids").

Les ballons sont placés au milieu du carré.

Au signal de l'éducateur, les "oiseaux de proie" se précipitent sur les ballons et tentent d'en ramener à tour de rôle, le plus grand nombre dans leurs nids respectifs.

#### Règles :

L'équipe qui a ramené le plus de ballons est déclarée vainqueur.

#### Variation :

Dans un premier temps à la main

Puis au pied

Puis suivre un itinéraire pour ramener le ballon

