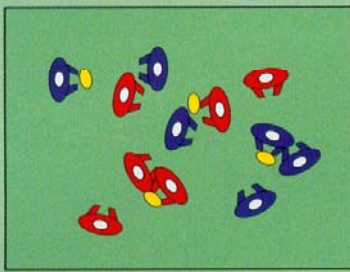
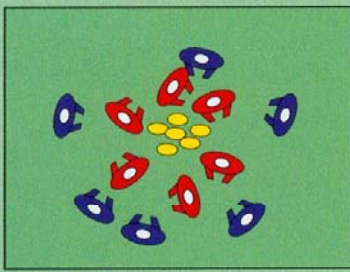









BUT	DISPOSITIF	LANCEMENT	CONSIGNES	VARIABLES
-----	------------	-----------	-----------	-----------



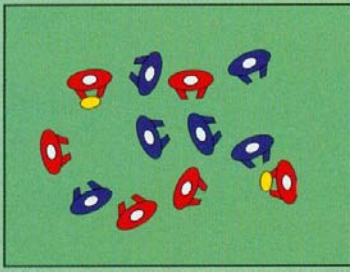









LES AUTO TAMPONNEUSES

<p>Courir, faire des passes et se toucher.</p>	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Les joueurs trottinent dans l'espace en se mélangeant et en se faisant des passes entre partenaires Au signal on poursuit l'exercice en se donnant des petits coups d'épaule... 	<p>On se donne un petit coup d'épaule que lorsqu'on croise un autre joueur et qu'on se regarde dans les yeux.</p> <p>Respect de la règle :</p> <ul style="list-style-type: none"> ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal 	<ul style="list-style-type: none"> Réduire ou augmenter l'espace. Augmenter le nombre de joueurs. Se donner des coups d'épaules et se croisant avec ou sans ballon. Ne se touchent que ceux qui ont des maillots de même couleur ou de couleurs différentes.
--	---	--	--	--

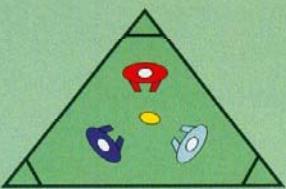
LES POULES ET LES RENARDS

<p>Conserver ou récupérer le ballon</p>	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Les joueurs  ont un ballon chacun et courent avec les  dans l'espace. Au signal les  doivent se regrouper à 4 pattes et faire un cercle avec les ballons au milieu d'eux, les  doivent essayer de récupérer les ballons. 	<ul style="list-style-type: none"> Les  et les  doivent rester à 4 pattes. Jeu dans un temps donné. Un point pour les  par ballon récupéré. <p>Respect de la règle :</p> <ul style="list-style-type: none"> ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal 	<p>Se regrouper en faisant un cercle debout</p>
---	--	---	---	---

LES CHATS ET LES OISEAUX

<p> : ne pas se faire attraper avec le ballon</p> <p> : attraper et faire tomber les porteurs de balle</p>	<p>2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Les  ont 2 ballons, se font des passes entre eux. les  doivent essayer d'attraper les joueurs  porteurs de balle. 	<ul style="list-style-type: none"> Un  pour un . Les  n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer). Jeu dans un temps donné. Un point par  tombé. <p>Respect de la règle :</p> <ul style="list-style-type: none"> ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal 	<ul style="list-style-type: none"> Les  peuvent faire tomber autant de  qu'ils le veulent. Réduire l'espace du terrain. Augmenter le nombre de joueurs.
--	---	---	---	--

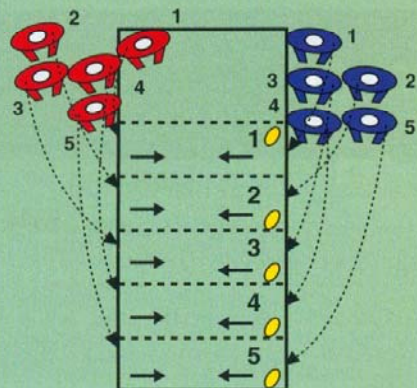
LE TRIANGLE

<p>Défendre sa cible et poser le ballon dans l'une des 2 autres cibles</p>	<p>6 à 10 m de côté, cibles marque 1,5 de côté.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Envoi au centre, les 3 joueurs groupés. Le jeu débute par lancer de balle au-dessus des têtes. 	<ul style="list-style-type: none"> Chaque joueur défend sa cible et peut marquer dans les autres cibles. Le premier joueur qui obtient 3 ou 5 points devient arbitre. 	<p>Les points encaissés sont décomptés du total des points marqués.</p>
--	---	---	---	---

BUT**DISPOSITIF****LANCEMENT****CONSIGNES****VARIABLES**

MULTI BALLONS DU 1 CONTRE 1 À N CONTRE N

Jouer des 1 contre 1, et évoluer pour assurer le soutien au porteur du ballon



Les joueurs et les ballons sont numérotés de 1 à 5.
Au signal chaque utilisateur va ramasser son ballon et tenter de marquer l'essai malgré son opposant direct.

Faire attention, pour des problèmes de sécurité, à ce que les joueurs restent dans leur couloir de jeu.

Penser à varier les numérotations pour que les distances de courses soient équilibrées entre les différents joueurs.

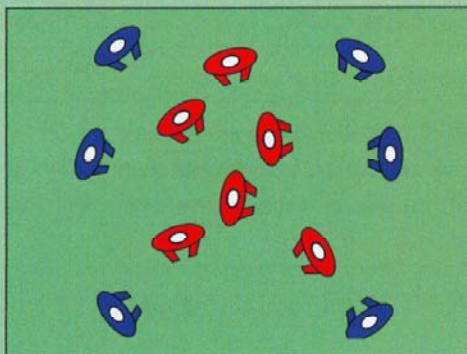
Si les joueurs se gênent trop dans la course au ramassage, les faire partir d'une position axiale par rapport aux terrains.

Variations de consignes :

- 1) On annonce le numéro de 2 ou 3 ballons, à l'insu des opposants. Les joueurs correspondant à ces numéros vont ramasser le ballon ou défendre, les autres joueurs utilisateurs se répartissent à leur choix, les autres joueurs opposants se répartissent en fonction des menaces créées.
- 2) Un ou des numéros de ballon est (sont) annoncé (s) à l'insu des opposants. N'importe quel joueur utilisateur peut le (s) ramasser, les autres s'adaptent en soutien défensif ou défensif.

LE GRAND DÉMÉNAGEMENT

Lutter, repousser l'adversaire, résister à la poussée de l'adversaire



Les trottent dans tous les sens.
Au signal les doivent les faire sortir du terrain.

Bien redéfinir les modalités d'intervention en interdisant tout ce qui est dangereux.
Réglementer en tenant compte des différents cas de figure comme la chute par exemple (laisser le joueur se relever ? possibilité de le traîner ?...)
Privilégier les actions de poussée par rapport aux actions de tirage. La taille du terrain doit être adaptée aux ressources des joueurs.

Les régulations s'orientent sur la répartition des tâches (poussées qui se contredisent, poussées à l'inverse de ce qui est recherché) et sur la qualité des attitudes au contact.

Le score peut s'établir soit en comptant le nombre de joueurs « déménagés » en un temps donné, soit en comparant le temps consommé pour « déménager » l'ensemble des adversaires.