

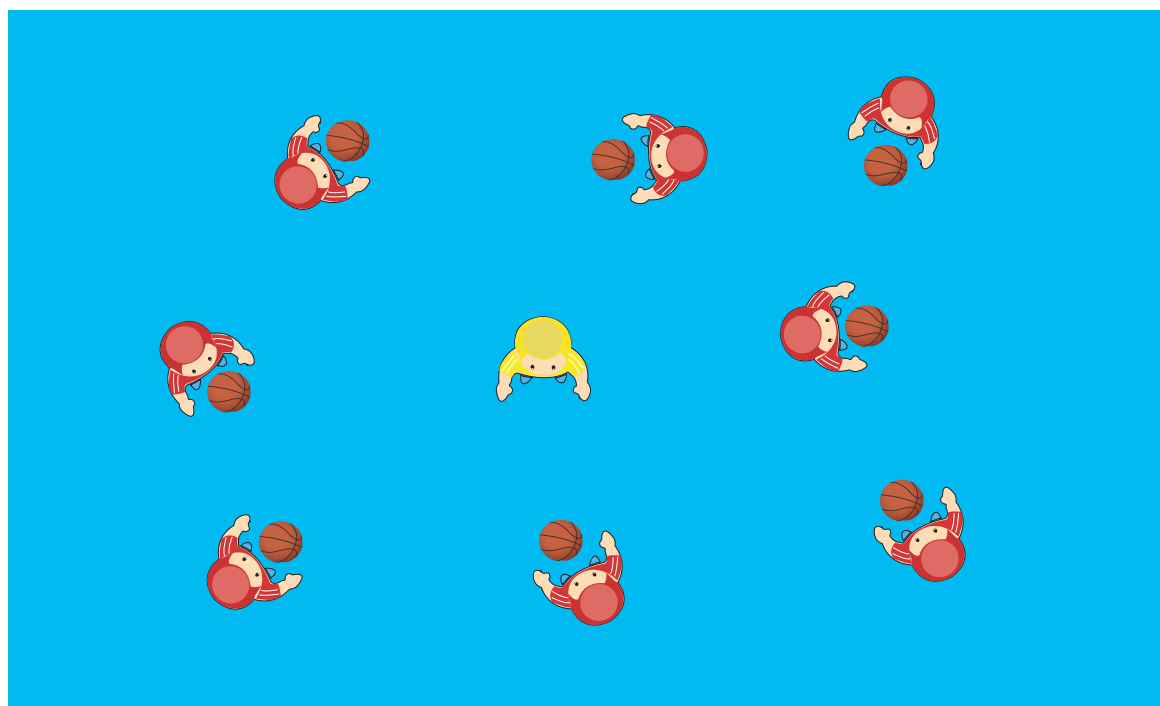
Le labyrinthe



ESPACE : Terrain de basket.

EFFECTIF : De 12 à 15 joueurs.

MATÉRIEL : 12 à 15 ballons, 2 à 3 maillots de couleur, les lignes d'une salle de sport.



CONSIGNES :

- Au signal de l'enseignant, les joueurs se déplacent sur les lignes du terrain (ils peuvent se croiser).
- Les joueurs touchés doivent se rendre dans le clapier (rond central)
- Le loup, en se déplaçant sur ces mêmes lignes, doit les toucher.
- Les joueurs libres doivent taper la main des prisonniers pour les libérer.

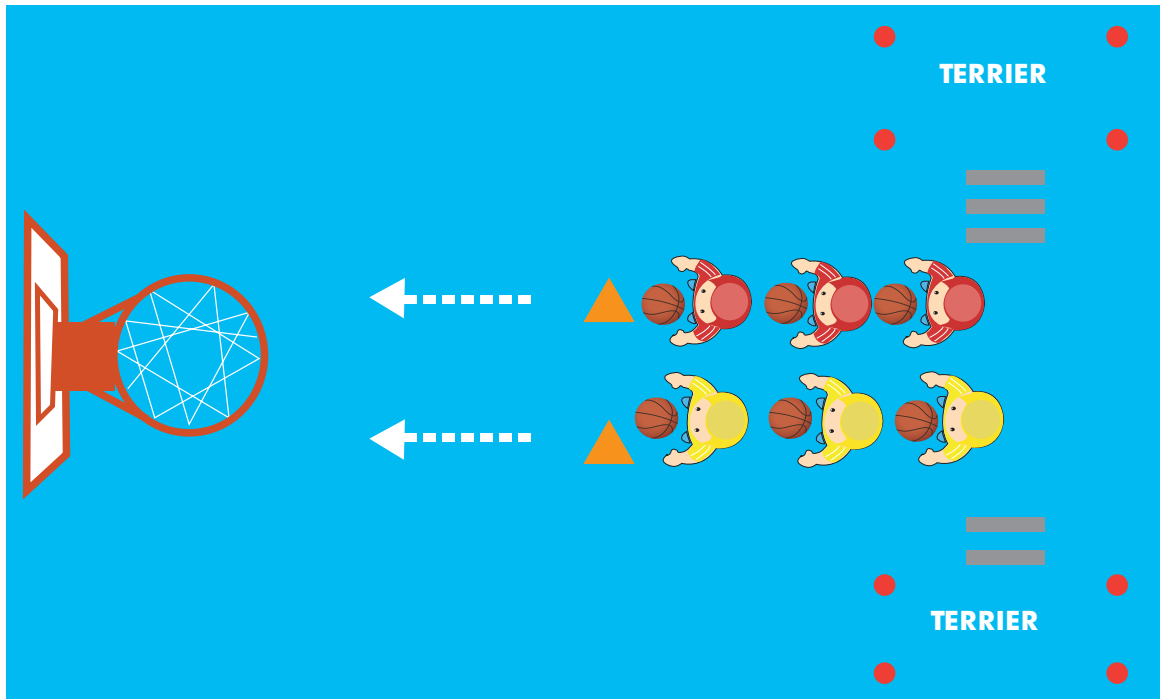
VARIANTES :

- Les joueurs se déplacent en dribblant.
- Augmenter le nombre de loups.
- Les joueurs ne peuvent plus se croiser et doivent faire demi-tour.
- Les joueurs touchés doivent marquer un panier pour revenir dans le jeu.



EFFECTIF : De 10 à 12 joueurs.

MATÉRIEL : Plots de couleurs, 10 à 12 ballons, des lattes, 1 panier.



CONSIGNES :

- Au signal de l'enseignant, le joueur se déplace vers le panier, s'il marque, il revient avec une latte et la pose sur le terrier. S'il ne marque pas, il tente à nouveau un tir, si celui-ci est raté, il peut ramener une latte quand même.
- Pour remporter la partie, il faut rapporter le plus rapidement possible 10 lattes.

VARIANTES :

- Aller au panier en courant et/ou dribblant.
- Ajouter un parcours d'obstacles.
- Recommencer le parcours si le panier est loupé.

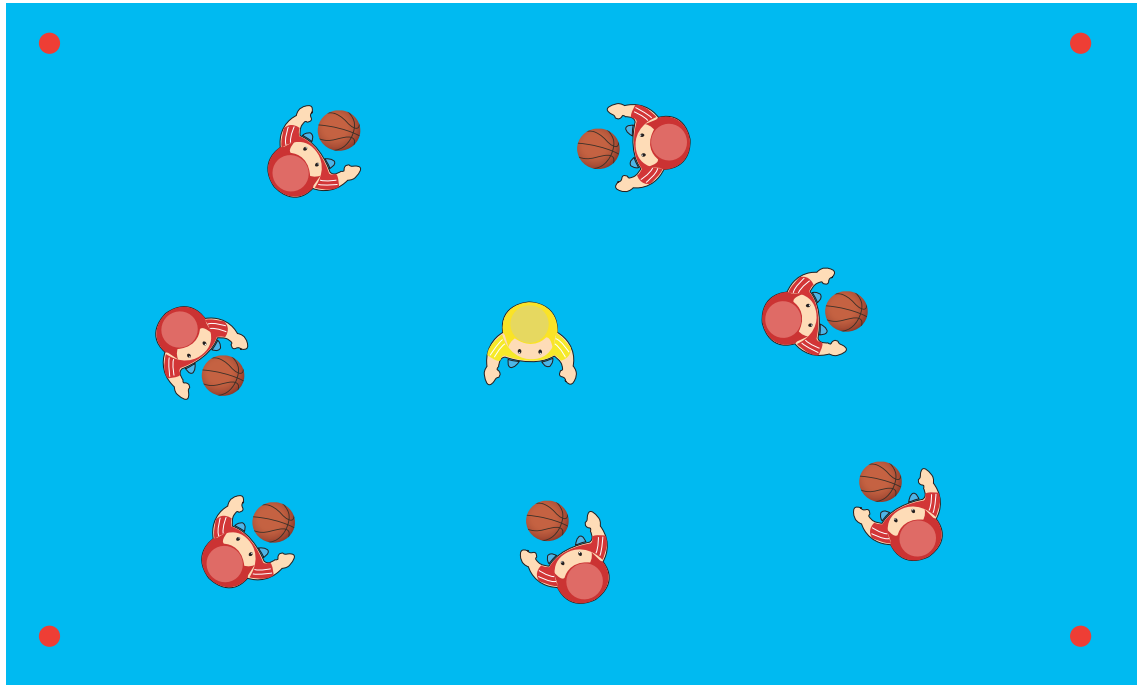
Les moutons



ESPACE : Terrain de 20m x 20m.

EFFECTIF : De 10 à 12 joueurs.

MATÉRIEL : Plots de couleurs, 3 à 4 maillots de couleurs, 10 à 12 ballons.



CONSIGNES :

- Chaque joueur se déplace avec 1 ballon dans l'espace de jeu.
- Au signal de l'enseignant; les loups doivent récupérer les ballons aux moutons. Les moutons touchés doivent mettre leur ballon au-dessus de la tête et écarter leurs jambes.
- Pour être libéré, un partenaire doit passer entre leurs jambes. Le loup ne peut pas toucher un mouton qui est entre les jambes d'un partenaire.

VARIANTES :

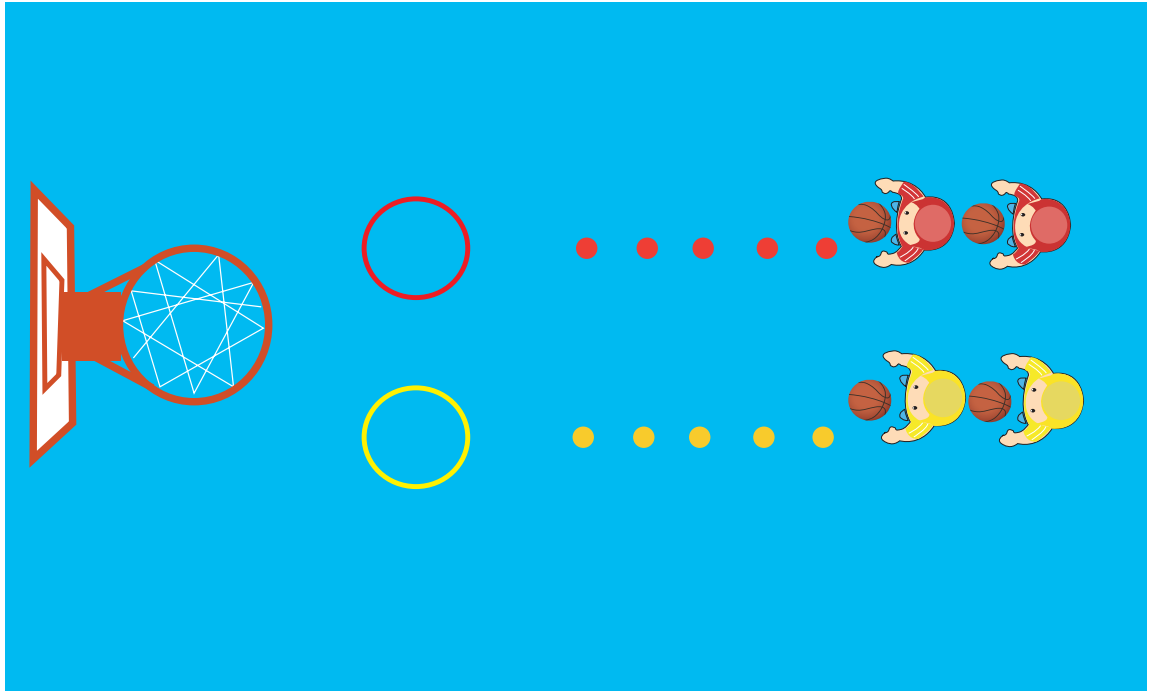
- Augmenter le nombre de loups.
- Réduire l'espace de jeu.
- Pour être délivré, le mouton doit marquer un panier avant de revenir dans le jeu.



ESPACE : Terrain de basket.

EFFECTIF : De 10 à 12 joueurs.

MATÉRIEL : 10 à 12 ballons, 2 cerceaux, des plots, des coupelles.



CONSIGNES :

- Au signal de l'enseignant, le premier joueur de chaque équipe passe entre les coupelles et tire au panier une fois arrivé dans le cerceau. Si le panier est marqué, le plus rapidement possible, il revient taper dans la main du joueur suivant. Si il loupe, il retente sa chance une deuxième fois, puis retourne taper dans la main du suivant.
- La première équipe à avoir fait participer tous ses joueurs remporte le jeu.

VARIANTES :

- Augmenter le nombre de passages par joueurs.
- Ajouter des obstacles (banc, cerceaux...)
- Varier les positions de départ (à genoux, assis...)