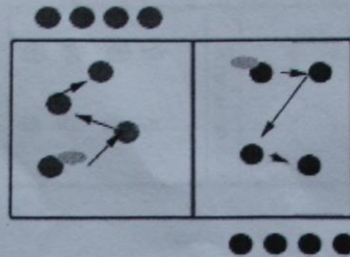


# Situations globales

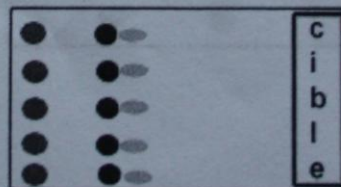
## La passe à cinq

- Deux jeux en parallèle
- A la mise en jeu, chaque équipe doit réussir 5 passes consécutives vers l'arrière (règle de l'en-avant). La première ayant terminé a gagné
- Evolution : Un opposant tente, sur chaque terrain, de faire échouer les passes en ceinturant (plaquant) le porteur du ballon



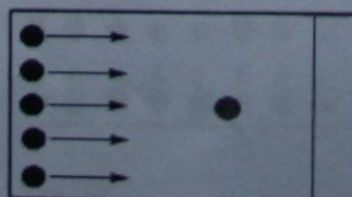
## Lions et gazelles

- Les lions (rouge) sont alignés derrière leur ligne de départ
- Les gazelles (bleus) sont alignées avec leur ballon à leur ligne de départ. Une zone cible située à peu près à 20 m de la ligne des lions. Les deux lignes de départ sont espacées de 3 m
- Au signal, les gazelles essaient d'atteindre la cible pour y déposer leur ballon
- Les lions poursuivent les gazelles pour les toucher (ceinturer, plaquer) = 1 pt avant la zone cible
- Changer de rôle
- But : Marquer plus de points que l'équipe adverse



## L'épervier

- Au signal du meneur de jeu, les joueurs traversent le terrain. L'épervier essaie d'en plaquer ou d'en ceinturer le plus possible, car ils deviennent épervier à leur tour
- Au signal du meneur de jeu, les joueurs traversent le terrain. L'épervier essaie d'en plaquer ou d'en ceinturer le plus possible, car ils deviennent épervier à leur tour

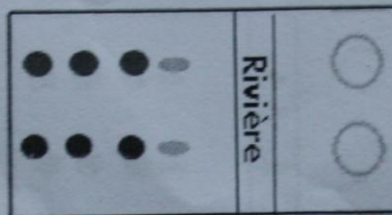


## Jeux de relais

Au signal, les joueurs possédant le ballon doivent :

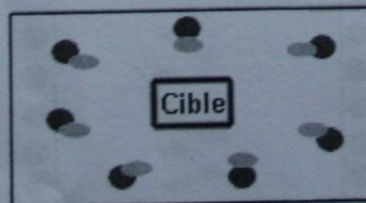
- Aller le déposer dans la rivière
- Aller toucher la cible et faire demi-tour
- Reprendre le ballon dans la rivière
- Rejoindre la zone départ et donner le ballon à l'équipier qui peut démarrer

- Le jeu s'arrête lorsque le dernier participant termine son parcours
- But : Terminer avant l'équipe adverse



## Atteindre des cibles

- Les enfants se déplacent avec leur ballon sans dépasser les limites du terrain
- Au signal, ils doivent aller déposer le ballon sur la cible centrale
- Un (ou 2,3...) "chasseur" entre au signal et tente de toucher les porteurs de ballons les obligeant ainsi à gagner la cible
- Chaque joueur touché est éliminé



## Béret-Ballon 2/2

- Les deux équipes sont derrière leur ligne
- Les joueurs sont deux par deux et un numéro est attribué à chaque binôme de chaque équipe
- A l'appel de leur numéro les binômes de chaque équipe sortent et tente de s'emparer du ballon pour le ramener en se faisant des passes (règle de l'en-avant) derrière leur ligne
- Le binôme adverse essaie de toucher (ceinturer, plaquer) le porteur de ballon
- Un point pour la touche. Deux points pour le déposer de ballon derrière sa ligne

