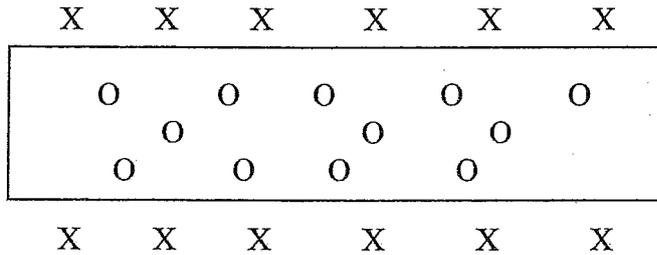


LA CHASSE AUX MOINEAUX

- Cadre matériel :**
- 1 terrain délimité.
 - 1 ballon par chasseur.
 - 2 équipes : les chasseurs répartis de chaque côté du terrain.
les moineaux au centre.



X = chasseurs
O = moineaux

But du jeu : Les chasseurs essaient de toucher le plus grand nombre de moineaux dans un temps donné.

Règles :

- les chasseurs doivent toujours être à l'extérieur du terrain.
- les moineaux à l'intérieur.
- l'équipe de chasseurs a chacun un ballon.

Déroulement :

- Au signal, les chasseurs essaient de toucher le maximum de moineaux pendant un temps déterminé (ex 3 mn).
- Les moineaux touchés sortent du terrain. Faire l'inventaire du nombre de moineaux touchés.
- Inverser les rôles.

Le jeu se joue en 2 manches.

Gain : L'équipe qui a touché le plus de moineaux gagne 3 points.

L'équipe perdante : 1 point.

Variantes :

- les moineaux ont le droit d'intercepter le ballon et de le relancer loin hors du terrain, ce qui fait perdre du temps aux chasseurs. Dans ce cas, ils ne sont pas considérés comme touchés.
- diminuer le nombre de ballons.

LA CHAÎNE DES POMPIERS

CADRE MATERIEL :

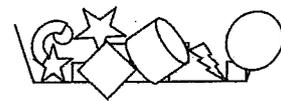
- 2 équipes disposées en ligne.
- 2 caisses vides.
- 2 caisses remplies d'objets divers : ballons – anneaux – balles – quilles etc...

Equipe A



caisses vides

XXXXXXXXXXXXXXXX



caisses pleines

Equipe B



OOOOOOOOOOOOOO



BUT DU JEU : Remplir le plus vite possible la caisse.

REGLE : Se passer les objets 1 à 1, de main en main.

DEROULEMENT DU JEU :

Au signal, les joueurs de chaque équipe vident la caisse remplie au départ pour remplir celle qui est à l'autre bout de la chaîne.

L'équipe qui en premier a vidé le panier et rempli le deuxième a gagné.

GAIN :

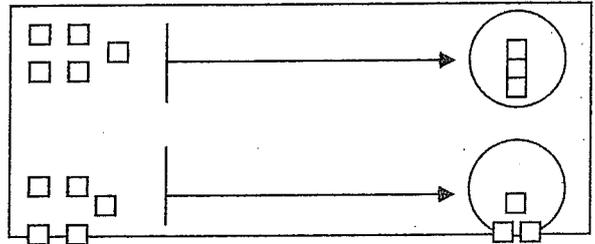
L'équipe la plus rapide gagne 3 points.

L'équipe la moins rapide gagne 1 point.

LES BATISSEURS

CADRE MATERIEL :

- 2 équipes.
- 2 cerceaux de couleurs différentes
- 20 briques « asco » par équipe.



BUT DU JEU :

Chaque équipe doit construire une tour dans son cerceau en empilant des briques.

REGLES :

- ne pas transporter 2 briques à la fois.
- La tour doit tenir debout toute seule.

DEROULEMENT DU JEU :

- Le stock de briques se trouve à environ 10 m des 2 cerceaux.
- Au signal les enfants de chaque équipe vont chercher 1 brique et vont construire une tour dans leur cerceau.
- Temps chronométré : 3 mn – jeu en 3 manches.

GAIN :

L'équipe qui a construit la tour la plus haute gagne 3 points.

Celle qui a perdu gagne 1 point.

