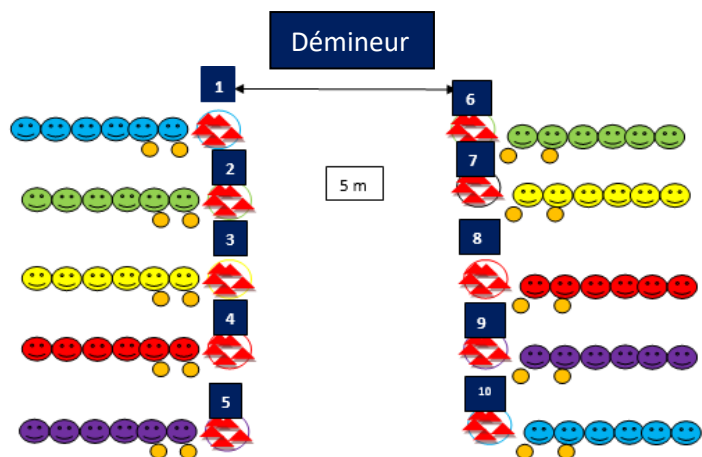


BASKET ATELIERS (22 minutes)

Avant de jouer

Vérifier la propreté des chaussures : **afin de préserver le sol de toute détérioration (produite notamment par les cailloux coincés dans les semelles de chaussures), enfants et adultes ne doivent pas rentrer dans la salle sans une vérification préalable des semelles des chaussures (enlever les potentiels cailloux).**

- Accueillir les équipes (vérification des équipes présentes à l'aide du collier mémo « enseignant » remis le jour J)
- Répartir les équipes (une sous-équipe par ligne de départ) Repère 1 à 18
- Eviter que 2 équipes de la même école ne se rencontrent.



LE DEMINEUR (7 minutes)

8 à 10 sous-équipes de 4 à 7 joueurs
Temps d'une partie : 1 à 2 minutes

Position de départ

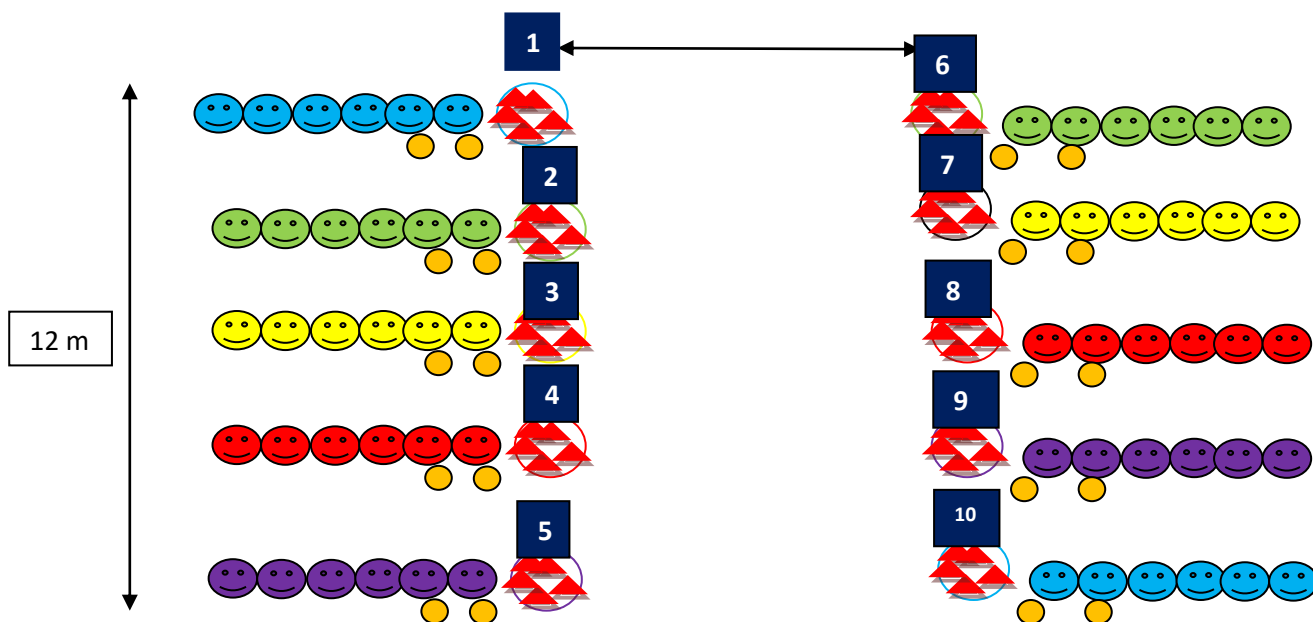
En file indienne, derrière la ligne de départ

Ce qu'ils doivent faire :

- Les joueurs doivent prendre une mine (coupelle) et venir la déposer dans le camp des adversaires sans arrêter leur dribble.
- Tous les déplacements se font en dribble (avec la mine dans une main).

A l'issue du temps de jeu (1 à 2 minutes), l'équipe qui a le moins de mine dans son camp (cerceau) remporte la partie.

Faire plusieurs parties. Changement d'adversaire possible, avec le terrain d'à côté.



BASKET ATELIERS (22 minutes)

LA TIRELIRE (7 minutes)

8 à 10 sous-équipes de 4 à 7 joueurs

Position de départ

En file indienne, derrière la ligne de départ

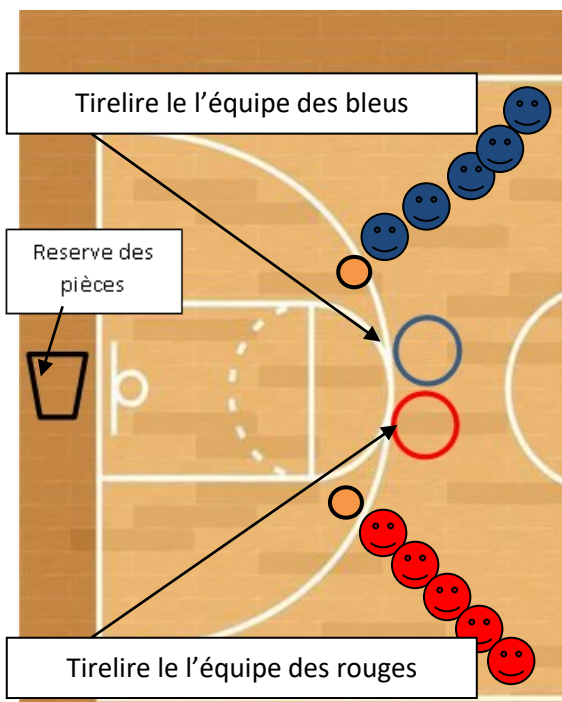
Ce qu'ils doivent faire :

Au signal, les porteurs du ballon se rapprochent du panier en dribblant, puis lancent le ballon vers la cible :

- Si le panier est réussi : ils vont chercher un plot dans la réserve et toujours en dribblant, le ramènent dans leur tirelire et vont ensuite transmettre le ballon à un de leurs partenaires.
- Si le panier est manqué : ils vont tout de suite transmettre le ballon à un partenaire.

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de plots dans la réserve.

Comparer le nombre de plots de chaque tirelire pour désigner l'équipe vainqueur.

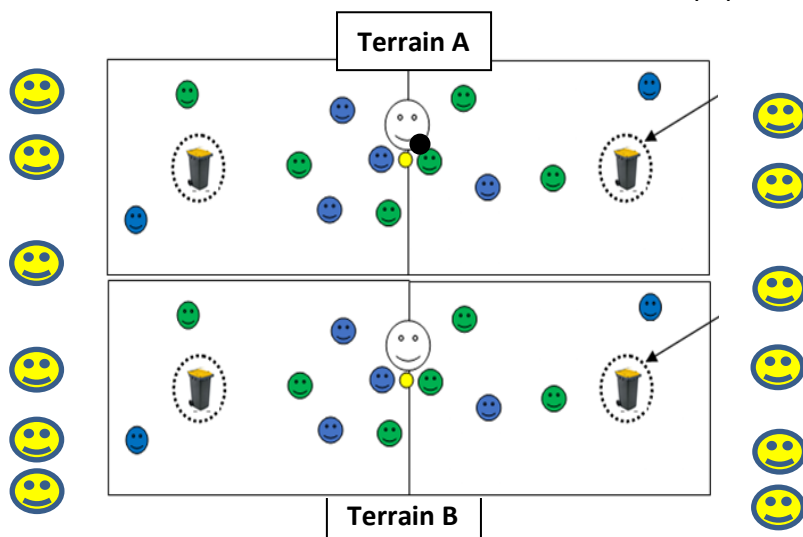


BASKET – POUILL BALL (25 minutes)

- Sur chaque terrain, accueillir les 3 équipes (de 8 à 13 joueurs)
(vérification des équipes présentes à l'aide du collier mémo « enseignant » remis le jour J)
- Equiper de chasubles 2 équipes (sur les 3) qui s'affrontent sur le 1^{er} match (ex : vert vs bleu)
- Demander aux équipes de se mettre en sous équipe (sous-équipe A ; sous-équipe B)
- Répartir les 6 sous-équipes sur les terrains A et B, comme dans l'exemple suivant :
 - Equipe verte (équipe 1) : La sous-équipe A sur le terrain A / la sous-équipe B sur le terrain B.
 - Equipe Bleue (équipe 2) : La sous-équipe A sur le terrain A / la sous-équipe B sur le terrain B.
 - Equipe jaune (équipe 3) : La sous-équipe A sur le terrain A, à l'extérieur du terrain / la sous-équipe B sur le terrain B, à l'extérieur du terrain.

MATCHS (4 à 5 minutes)

- Equipe Verte – Equipe Bleue
(ramasseur de balle équipe Jaune)
- Equipe Verte – Equipe Jaune
(ramasseur de balle équipe Bleu)
- Equipe Jaune – Equipe Bleue
(ramasseur de balle équipe Verte)



Matches 4 vs 4 ; 5 vs 5 ou 6 vs 6 (en fonction du nombre de joueurs dans chaque sous-équipe)

Dès que le ballon, lancé en l'air par le meneur, est récupéré par les joueurs d'une équipe, ces derniers essaient de le faire progresser vers une des 2 cibles, à l'aide de passes, à la main (avec ou sans rebond).

Les cibles ne sont attribuées à aucune équipe !

Une équipe marque des points si après au moins 3 passes consécutives, sans rentrer dans la zone interdite, un de ses joueurs arrive à faire entrer le ballon dans la poubelle, après l'avoir lancé à la main.

1 point marqué = les 2 équipes applaudissent (Fair-play) !

Ce qui est interdit :

- Tirer en direction de la poubelle avant d'avoir effectué 3 passes consécutives.
- Garder le ballon en main plus de 3 secondes.
- Se déplacer/Effectuer plus de 2 pas, ballon en main.
- Dribbler.
- Pénétrer dans une zone interdite (poser ne serait-ce qu'un pied dedans).
- Être à moins d'1 mètre d'un adversaire, pour les défenseurs (équipe qui n'a pas le ballon).
Un joueur ne doit pas bloquer, tenir, pousser, charger, accrocher un adversaire !

Engagement en début de match (par le meneur du jeu) :

Le ballon est lancé en l'air au centre du terrain, entre 2 adversaires qui essaient de le passer de volée à un partenaire.

Réengagement (la défense recule de 3 pas) :

- **Après qu'1 équipe ait marqué** : au centre du terrain, le ballon est donné à un joueur de l'équipe qui n'a pas marqué de point. Dès lors, il peut transmettre le ballon à un partenaire.
- **Après que le ballon soit sorti des limites du terrain** : un joueur de l'équipe « non fautive » se place derrière la ligne, là où le ballon est sorti du terrain, et effectue une passe à un partenaire sur le terrain, puis rentre en jeu.
- **Après une faute** : remise en jeu par un joueur adverse à l'endroit de la faute.

En fonction de la gravité de la faute, l'auteur peut être exclu temporairement voire définitivement !

Cas particuliers :

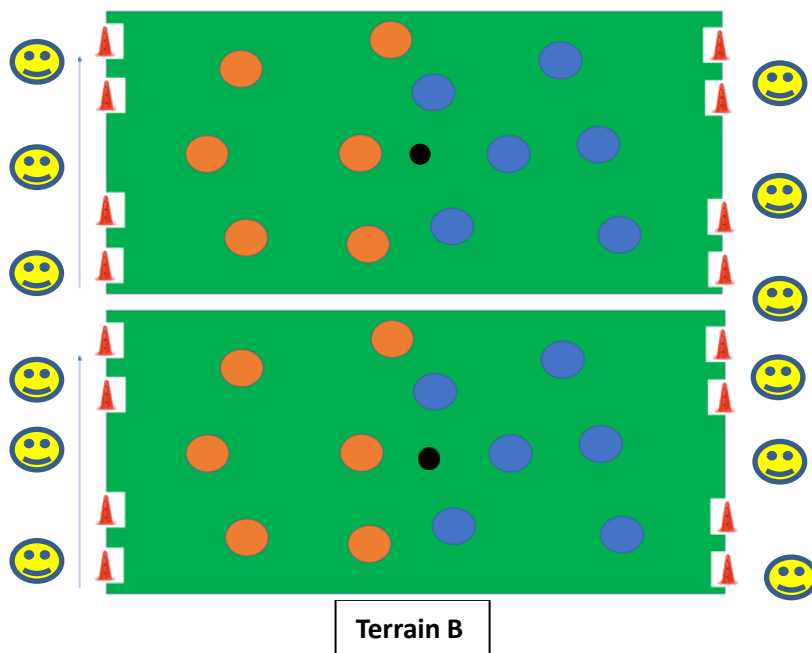
- Si un ballon s'arrête dans une zone interdite, un joueur de l'équipe qui ne l'a pas lancé va le chercher, sort de la zone interdite, s'immobilise puis effectue une passe à l'un de ses partenaires.
- Après 3 passes réalisées, si le tir vient à être manqué mais qu'un partenaire récupère la balle, ce dernier peut à nouveau tirer directement !

FOOTBALL - FOOT 2 BUTS (25 minutes)

- Sur chaque terrain, accueillir les 3 équipes (de 8 à 13 joueurs)
(vérification des équipes présentes à l'aide du collier mémo « enseignant » remis le jour J)
- Equiper de chasubles 2 équipes (sur les 3) qui s'affrontent sur le 1^{er} match (ex : orange vs bleu)
- Demander aux équipes de se mettre en sous équipe (sous-équipe A ; sous-équipe B)
- Répartir les 6 sous-équipes sur les terrains A et B, comme dans l'exemple suivant :
 - Equipe Orange (équipe 1) : La sous-équipe A sur le terrain A / la sous-équipe B sur le terrain B.
 - Equipe Bleue (équipe 2) : La sous-équipe A sur le terrain A / la sous-équipe B sur le terrain B.
 - Equipe jaune (équipe 3) : La sous-équipe A sur le terrain A, derrière les buts / la sous-équipe B sur le terrain B, derrière les buts.

MATCHS (5 minutes)

- Equipe Orange – Equipe Bleue (ramasseur de balle équipe Jaune)
- Equipe Orange – Equipe Jaune (ramasseur de balle équipe Bleu)
- Equipe Jaune – Equipe Bleue (ramasseur de balle équipe Orange)



Matches 4 vs 4 ; 5 vs 5 ou 6 vs 6 (en fonction du nombre de joueurs dans chaque sous-équipe)

Un point est marqué lorsque le ballon franchit la ligne du but adverse, entre les deux cônes.

A chaque point marqué, le ballon est remis en jeu par un engagement au centre du terrain en faveur de l'équipe qui vient d'encaisser un but.

Quand le ballon sort des limites du terrain, les touches (remises en jeu) se font au pied à l'endroit de la sortie.

Le porteur du ballon peut utiliser la **règle de l'invincible** : lorsqu'il pose le pied sur le ballon en écartant les bras, il devient invincible et l'ensemble des adversaires reculent de 5m. Il a ensuite 3 secondes pour jouer (passer ou conduire le ballon). Chaque joueur peut utiliser 2 fois la règle de l'invincible à chaque fois que son équipe est en possession du ballon.

C'est autorisé :

- Marquer dans l'un des deux buts adverses.

C'est interdit :

- Tacler, pousser, contester, être irrespectueux (de l'arbitre, des partenaires et adversaires).

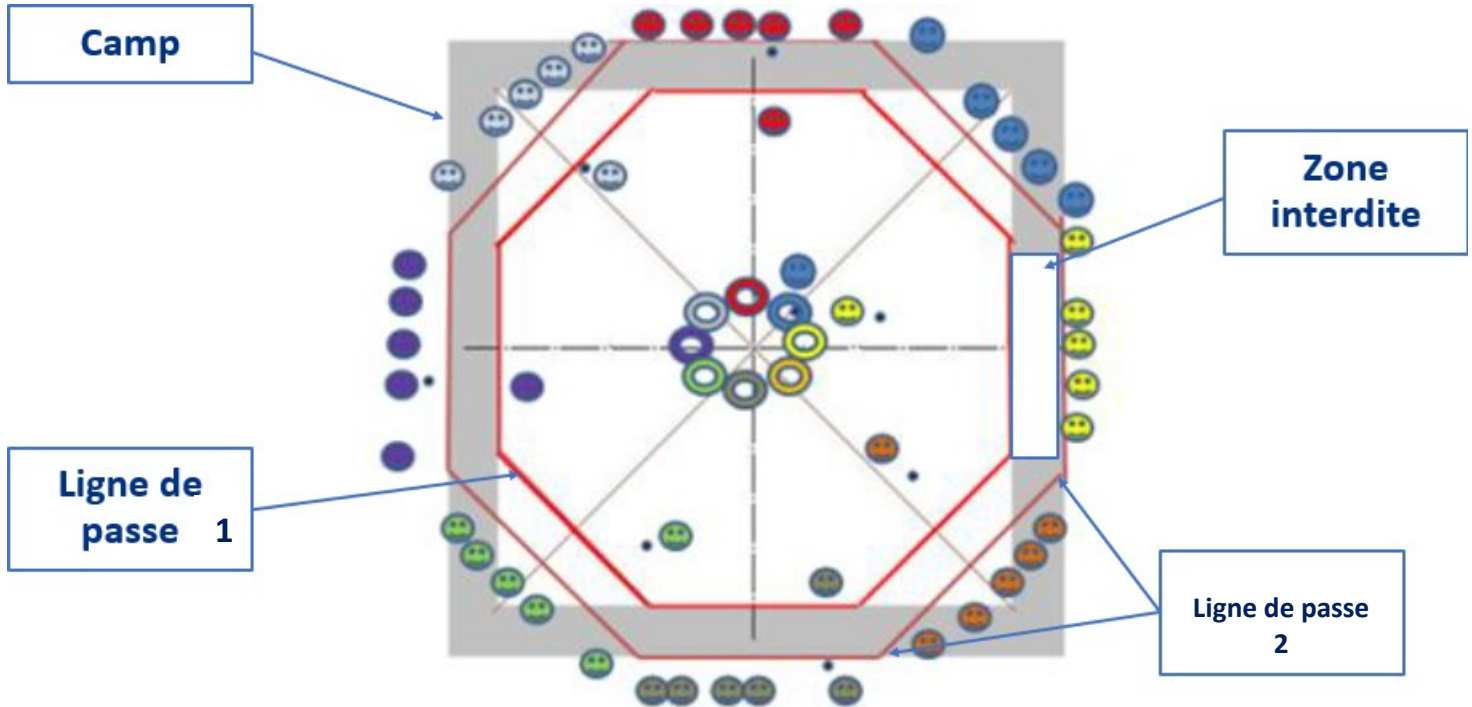
Deux façons de gagner en "Bingo/Banco" :

- "BINGO" : l'équipe qui a marqué le plus de points au terme du match = 1 point
- "BANCO" : l'équipe qui a le plus de marqueurs différents = 1 point

Ajouter "BINGO" et "BANCO" : une sous-équipe peut marquer 0, 1 voire 2 points (si elle gagne BINGO + BANCO).

FOOT 2 BUTS (25 minutes)

- Sur chaque terrain, accueillir les 6 équipes (de 8 à 13 joueurs)
(vérification des équipes présentes à l'aide du collier mémo « enseignant » remis le jour J)
- Demander aux équipes de se mettre en sous équipe (sous-équipe A ; sous-équipe B)
- Répartir les 12 sous-équipes sur le terrain de jeu. Chaque sous-équipe se positionne sur une même ligne (ex : sous-équipe bleue sur le schéma ci-dessous)



- Au sein de chacune des 12 sous-équipes, attribuer un numéro à chacun des joueurs.
- Dans les sous-équipes où 1 joueur en moins : attribuer 2 numéros à un des joueurs – par équité !
- Au signal de départ (l'enseignant appelle à haute voix un numéro), dans chaque sous-équipe, à l'appel de son numéro, le joueur court chercher le ballon situé dans le cerceau de son équipe, le ramène (conduite de balle au pied) puis, sans entrer dans la zone interdite, effectue une passe (au pied) à chacun de ses coéquipiers restés dans leur camp.
- Une fois que tous ses coéquipiers ont reçu une passe, le joueur va replacer le ballon dans le cerceau en le conduisant avec son pied

Attention : le nombre de joueurs par équipe n'étant pas forcément le même : par équité, il est nécessaire de faire le même nombre de passes par équipe (exemple : 6 passes). Dans l'équipe où 1 partenaire en moins : faire 2 passes à un même joueur.

Remarque : lorsqu'un joueur dans le camp a renvoyé le ballon, au pied, à son partenaire : il s'assoit aussitôt.

Une fois les passes terminées, le joueur appelé redépose son ballon dans son cerceau (conduite de balle au pied). 1 point est attribué à la 1ère équipe à avoir terminé (immobilisation du ballon dans le cerceau).

C'est autorisé :

- Conduire le ballon avec le pied de son choix (alternance possible).
- Faire les passes à ses coéquipiers dans l'ordre de son choix.
- Pour le joueur appelé : aller récupérer le ballon dans la zone interdite pour le ramener derrière la ligne de passe, en le conduisant toujours au pied.

C'est interdit :

- Effectuer une passe depuis la zone interdite.
- Déposer son ballon dans le cerceau alors que tous ses partenaires n'ont pas encore reçu de passe.
- Pour les joueurs du camp : aller chercher le ballon dans la zone interdite.

JEUX DU MONDE UGSEL (55 minutes)

- Sur chaque terrain, accueillir les 3 équipes (de 8 à 13 joueurs)
(vérification des équipes présentes à l'aide du collier mémo « enseignant » remis le jour J)
- Equiper les équipes de chasubles
- Terrain 15 x 15 m
- 3 encadrants

Remarque :

éviter d'avoir trop d'élèves à jouer en même temps, au centre du terrain.

LE MOULIN HOLLANDAIS

Proposition d'organisation (privilégier la variable 2 avec passage entre les jambes) :

La couleur de chasuble ne sert qu'à simplifier l'organisation. Ex : *Un meunier rouge peut toucher un voleur bleu.*

Partie N°1 (30 seconde à 1 minute maximum à partir du moment où les foulards sont distribués)

- **L'équipe Rouge** joue et fait une ronde au centre du terrain. Désigner **1 meunier (chasuble)** + 2 foulards
- **L'équipe Bleue** joue et fait une ronde au centre du terrain. Désigner **1 meunier (chasuble)** + 2 foulards
- **Equipe jaune** (ou autre couleur) observe/**arbitre** à l'extérieur du terrain de jeu.

Partie N°2 : **Equipe Rouge + Equipe Jaune** = jouent / **Equipe Bleue** = arbitre

Partie N°3 : **Equipe Bleue + Equipe Jaune** = jouent / **Equipe Rouge** = arbitre

Si restait du temps, refaire une partie !

DANS LE VILLAGE CANDIEN

Proposition d'organisation :

Partie N°1 (30 secondes à 1 minute maximum)

- **L'équipe Rouge** joue : Sous-équipe A = « **sorciers** » ; Sous-équipe B = « **lutins** » avec les cerceaux
(Remarque : la sous-équipe "sorciers" à la partie N°1 devient « lutins » à la partie N°5 ...)
- **L'équipe Bleue** (sous-équipes A et B) joue = les « **villageois** »
- **Equipe jaune** (ou autre couleur) observe/**arbitre** à l'extérieur du terrain de jeu

Partie N°2 : **Equipe Rouge (villageois) + Equipe jaune (sorciers/lutins)** = jouent / **Equipe bleue** = arbitre

Partie N°3 : **Equipe Jaune (villageois) + Equipe Bleue (sorciers/lutins)** = jouent / **Equipe rouge** = arbitre

Partie N°4 : **Equipe Rouge (villageois) + Equipe Bleue (sorciers/lutins)** = jouent / **Equipe Jaune** = arbitre

Partie N°5 : **Equipe jaune (villageois) + Equipe Rouge (sorciers/lutins)** = jouent / **Equipe bleue** = arbitre

Partie N°6 : **Equipe Bleue (villageois) + Equipe Jaune (sorciers/lutins)** = jouent / **Equipe rouge** = arbitre

Variable : possibilité d'utiliser des ballons pour toucher les villageois.

LA BALLE AMERICAINE PAR EQUIPE

Partie N°1 (3 minutes environ) : au lancement de la partie :

- **Equipe rouge sous-équipe A sur le terrain + Equipe rouge sous-équipe B « prisonniers »**
- **Equipe Bleue sous-équipe A sur le terrain + Equipe bleue sous-équipe B « prisonniers »**
- **Equipe Jaune sous-équipe A sur le terrain + Equipe jaune sous-équipe B « prisonniers »**

Partie N°2 : même organisation mais inverser les sous-équipes en « prison » et sur le terrain.

Partie N°3 : au lancement de la partie :

- les filles des 3 équipes (**Rouge/Bleu/Jaune**) sur le terrain
- les garçons des 3 équipes (**Rouge/Bleu/Jaune**) en « prison »

Partie N°4 : même organisation mais inversion : filles en « prison » et garçons sur le terrain.

Poser les chasubles par couleur (à l'endroit) avant le partir.

Le moulin hollandais

Tiré du jeu *Moulin à vent* De Spelles - www.despelles.nl <https://www.youtube.com/watch?v=6n-Y9sMXJeQ>

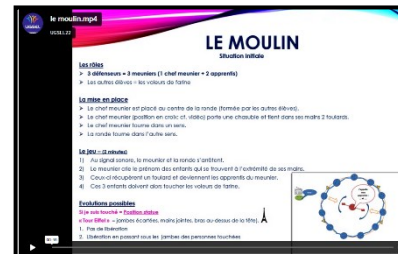


• **But du jeu :**

- ✓ Pour les 3 meuniers (1 chef meunier + 2 apprentis) du moulin : toucher un maximum de voleurs de farine.
- ✓ Pour les voleurs de farine : ne pas se faire toucher par les meuniers.
tout joueur touché doit s'immobiliser (cf. évolutions possibles).

• **Matériel nécessaire - pour 1 moulin :**

- ✓ 1 chasuble (pour le chef meunier)
- ✓ 2 foulards (pour les 2 apprentis meuniers)
- ✓ 10 coupelles (uniquement pour l'évolution n°3 – ci-dessous)



• **Déroulement/Descriptif** (1 partie = 2 minutes environ)

Pour chaque moulin :

Désigner 1 chef meunier (met une chasuble). Tous les autres joueurs forment 1 ronde.

Le chef meunier se place au centre de la ronde. Il tient dans chaque main 1 foulard (position en croix : cf. vidéo).

Le chef meunier tourne dans un sens ; la ronde dans l'autre sens.

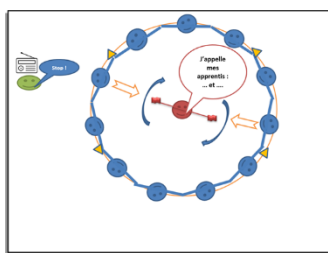
1. Au signal sonore « stop », le meunier et la ronde s'arrêtent.
2. Le meunier crie le prénom des 2 enfants qui se trouvent dans la direction de ses bras tendus.
3. Le meunier leur remet un foulard. Tous 2 deviennent aussitôt les apprentis du meunier.
4. Les 3 meuniers doivent alors toucher les voleurs de farine (tous les autres joueurs de la ronde).

Fin de la partie (pour le jeu de base, ainsi que les évolutions N°1 et N°2) :

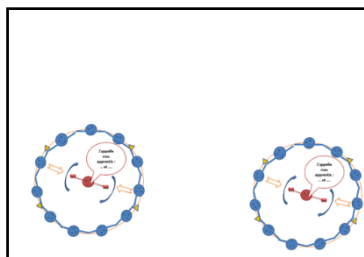
- ✓ Quand tous les voleurs de farine sont touchés : féliciter l'équipe de meuniers !
- ✓ ou A l'issue du temps de jeu, le meneur crie « Stop ». Comptabiliser tous les voleurs de farine immobilisés. L'équipe de meuniers marque autant de points que de voleurs de farine en position « Tour Eiffel » au signal de fin de partie. Réaliser une autre partie, en changeant les rôles. A l'issue du jeu, l'équipe de meuniers déclarée gagnante est celle qui a le plus points.

• **Représentation du jeu (avant son lancement) :**

Jeu avec 1 moulin à vent (= 1 ronde)



Jeu avec 3 moulins à vent (= 3 rondes)



Les meuniers des 2 moulins s'allient pour toucher un maximum de voleurs de farine !

• **Evolutions possibles :**

• **N°1 : Pas de libération**

Si je suis touché = faire la statue, position « Tour Eiffel » (jambes écartées, mains jointes au-dessus de la tête).

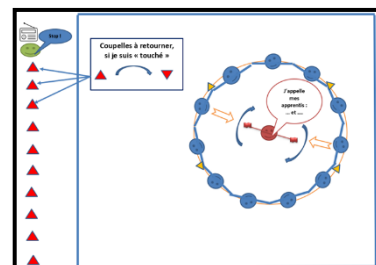
• **N°2 : Libération (1 joueur « en jeu » peut libérer un joueur « touché » en passant entre ses jambes)**

• **N°3 : Libération (pour tout joueur touché = retourner 1 des 10 coupelles « vie » pour pouvoir rejouer)**

Avant de jouer : créer une « zone de vies » en dehors du terrain de jeu.

Lorsque je suis touché, tout en levant 1 bras, je me déplace vers la « zone de vies ». Une fois dans celle-ci, je retourne une des 10 coupelles « vie » afin de pouvoir revenir en jeu !

Fin de partie : quand les 10 coupelles sont retournées = plus de « vie » disponible.



Dans le village canadien

Tiré du jeu Pencil Tag <https://fkhk.sportmanitoba.ca/node/309>



• But du jeu :

- ✓ Pour les sorciers (1/5 à 1/6 de l'effectif = 3 à 5 sorciers) : toucher un maximum de villageois.
- ✓ Pour les lutins (1/5 à 1/6 de l'effectif = 3 à 5 lutins) : libérer les villageois, à l'aide de leur cerceau magique.
- ✓ Pour les villageois (tous les autres joueurs) :
 - Ne pas se faire toucher par les sorciers.
 - Lorsqu'un villageois est touché par un sorcier : s'immobiliser et attendre qu'un lutin le délivre.

• Matériel nécessaire :

- ✓ Coupelles pour délimiter l'espace de jeu (1 terrain = 15 x 15 m environ pour 30 enfants)
- ✓ 1 chasuble pour identifier chaque sorcier
- ✓ 1 cerceau pour chaque lutin
- ✓ 1 ballon pour chaque sorcier (uniquement pour l'évolution – ci-dessous)

• Déroulement/Descriptif (1 partie = 1 minute environ) :

Avant le lancement du jeu, attribuer un rôle à chaque joueur :

- ✓ Sorcier : revêtir une chasuble puis se positionner en dehors du village.
- ✓ Lutin : prendre un cerceau puis se positionner dans le village.
- ✓ Villageois : se positionner dans le village.

Au signal de départ :

- Les sorciers entrent dans le village pour toucher les villageois.
- Les villageois tentent d'échapper aux sorciers.
- Les lutins se tiennent prêts à libérer les villageois touchés.

En tant que villageois, lorsque je suis touché ou sorti du village :

0 - Si je suis sorti du village : revenir dans le village.

1 - Faire la statue, position « fusée » (pieds joints, mains jointes au-dessus de la tête).

2 - Attendre qu'un lutin vienne passer son cerceau magique, le long de mon corps, de haut en bas.

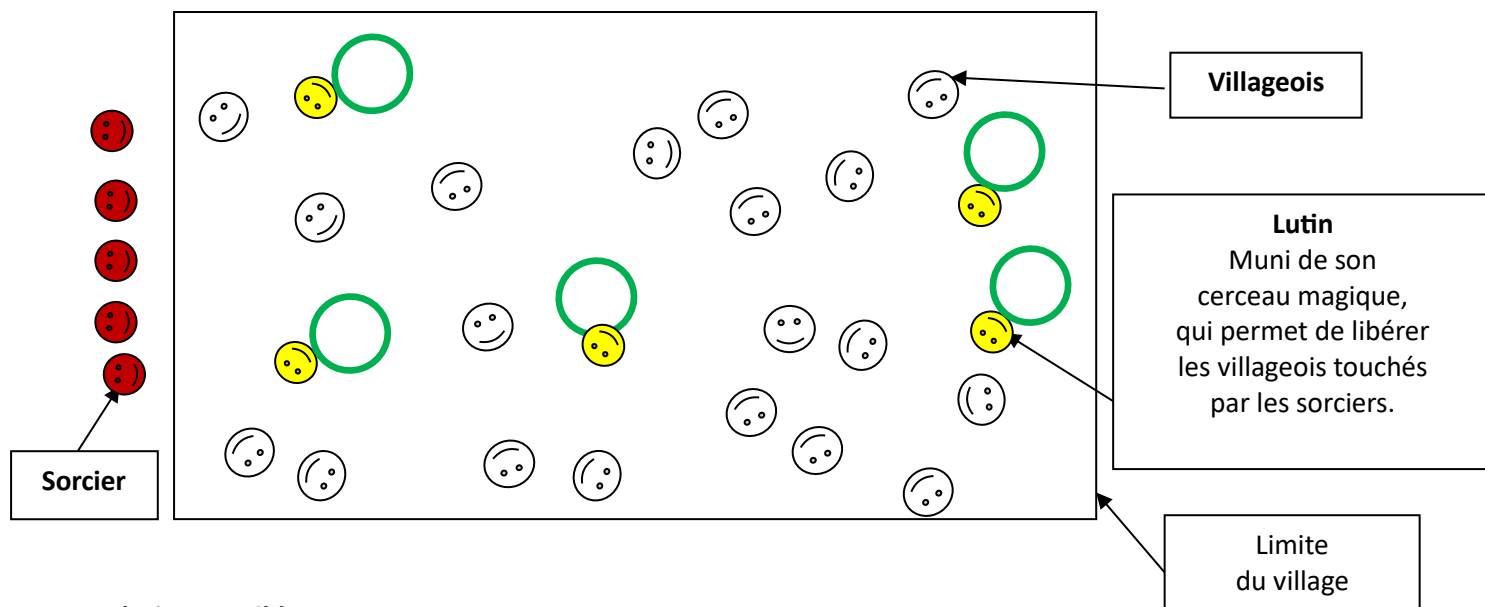
Me voilà libéré ! Je peux à nouveau me déplacer dans le village, en restant sur mes gardes !



Fin de la partie :

A l'issue du temps de jeu, le meneur crie « Stop ». Comptabiliser tous les villageois en position « fusée ». L'équipe de sorciers marque autant de points que de villageois en position « fusée » au signal de fin de partie. Réaliser une autre partie, en changeant les rôles. A l'issue du jeu, l'équipe de sorciers déclarée gagnante est celle qui a le plus points.

• Représentation du jeu (avant son lancement) :



• Evolution possible :

Chaque sorcier doit désormais essayer de toucher les villageois en lançant son ballon.

La balle américaine – par équipe



Matériel nécessaire :

- Des coupelles pour matérialiser le terrain
- 3 petits ballons souples (taille d'un ballon de handball)
- 3 lots de chasubles (1 lot par équipe)

Avant de jouer :

- Quel que soit l'effectif, constituer 3 équipes de même nombre de joueurs ou approchant. 1 lot de chasuble par équipe.
- Tous les joueurs des 3 équipes se positionnent à l'intérieur du terrain.

Déroulement :

Le jeu commence dès que l'arbitre lance les 3 ballons sur le terrain. Les joueurs essaient aussitôt d'attraper un ballon, à la main, puis de toucher un joueur d'une équipe adverse en le lançant.

- Si le joueur visé est « touché » (*le ballon le touche directement puis rebondit au sol*) : il lève 1 bras au ciel (pour montrer qu'il a été touché), puis sort du terrain, sans emporter le ballon.
- Si le joueur visé « n'est pas touché » (*le ballon ne l'a pas touché ou l'a touché après avoir rebondi au sol*) ou réussit à bloquer le ballon « de volée » (= avant qu'il ne rebondisse au sol) : il reste sur le terrain, essaie de récupérer le ballon pour le lancer à son tour, à la main, en direction d'un adversaire ou d'un partenaire (sur ou en dehors du terrain).

Comment revenir à l'intérieur du terrain, pour un joueur qui a été « touché » ?

Pour réintégrer le terrain, le joueur « touché » (à l'extérieur du terrain), en possession du ballon (récupéré après sa sortie du terrain ou réceptionné suite à la passe d'un partenaire), doit le lancer à la main et toucher un adversaire, à l'intérieur du terrain.

IMPORTANT :

- Pour le lanceur, il est interdit de viser la tête d'un adversaire. Un joueur touché à la tête est donc considéré comme « non touché ». Dans ce cas, il garde sa place sur le terrain.
- Les joueurs sur le terrain ne peuvent pas se déplacer avec le ballon ; les joueurs en dehors, si.
- Un joueur en possession d'un ballon ne peut pas être touché.
- Une fois le ballon en main, le joueur dispose de 3 secondes pour le lancer en direction d'un adversaire ou effectuer une passe à un partenaire (sur ou en dehors du terrain).
- Il est interdit d'arracher le ballon des mains ou d'avoir 2 ballons en mains.

Cas particuliers :

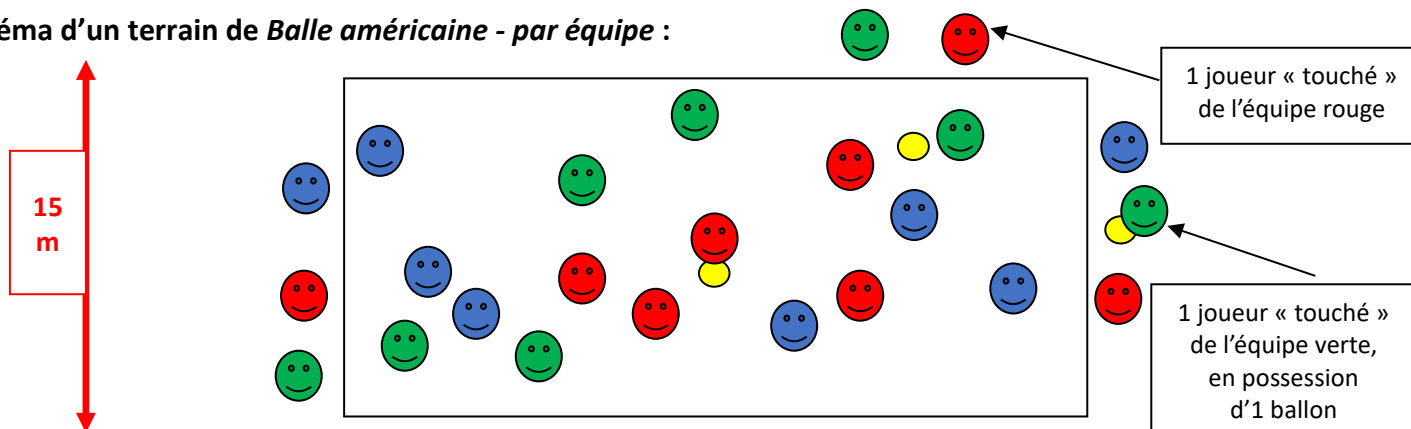
- Quand, avant de rebondir au sol, le ballon touche un joueur puis un autre (qu'ils soient ou non de la même équipe) : les 2 joueurs sont « touchés » et sortent du terrain, en levant 1 bras au ciel.
- Lorsqu'un joueur à l'intérieur du terrain est touché directement par un ballon lancé par un de ses partenaires (passe ou tir) et que ce dernier vient ensuite à rebondir au sol, il est considéré comme « touché ». Il sort aussitôt du terrain, en levant 1 bras au ciel.

Fin de la partie :

- **Dès qu'il n'y a plus qu'1 équipe sur le terrain** : celle-ci est déclarée gagnante.
- **A l'issue du temps de jeu (3 à 5 minutes)**, le meneur crie « Stop ». Tous les joueurs s'immobilisent.

Il comptabilise ensuite, pour chacune des 3 équipes, le nombre de joueurs à l'intérieur du terrain. L'équipe gagnante est celle qui a le plus de joueurs sur le terrain.

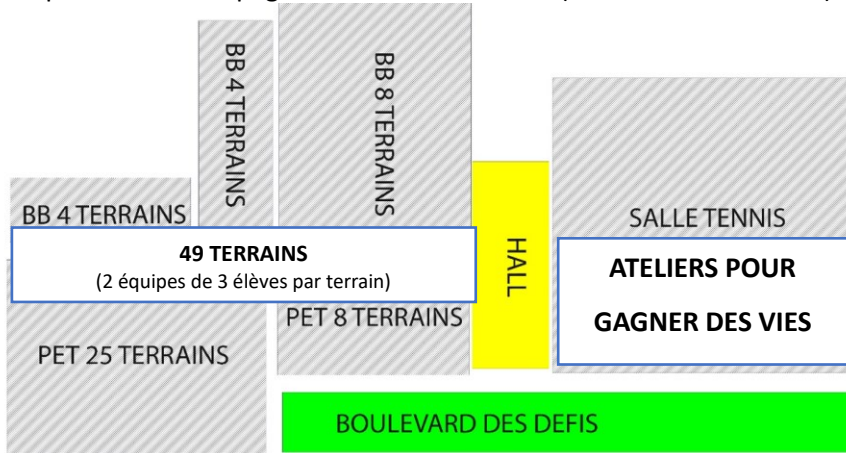
Schéma d'un terrain de Balle américaine - par équipe :



PETANQUE - BOULEVARD DES DEFIS (55 minutes)



- Accueillir les 36 équipes (de 8 à 13 joueurs) (vérification des équipes présentes à l'aide du collier mémo « enseignant » remis le jour J)
- Pour chaque équipe : se diviser en trinômes (ou binômes si besoin). Pour chaque trinôme/binôme, désigner un capitaine.
- Répartir les élèves (cf. collier « rotation ») / trinômes ou binôme.
- Répartir les accompagnateurs sur les terrains (cf. collier « rotation »).



Matériel :

- des tickets pour matérialiser les « vies »
- des réserves de boules à côté du cercle de lancer (=1 seau numéroté par terrain/par atelier)

Les enfants ne se déplacent pas avec les boules. Seul, l'enfant qui doit lancer et qui est placé dans le cercle de lancer peut prendre une boule.

Une fois jouées (ateliers) ou à la fin de la mène (matches), les boules sont posées dans le seau.

But :

- Quand on a au moins un ticket « vie » : mettre un ticket « vie » en jeu en défiant une autre équipe sur le boulevard des défis prévu à cet effet.
- Quand on n'a plus de ticket « vie » : gagner un ticket « vie » en réussissant les situations de l'atelier « vies ».

Consignes générales :

- Les parties sont jouées en 3 mènes. L'équipe ayant cumulée le plus de points sur les 3 mènes remporte la partie et récupère le ticket « vie » de l'autre équipe.
- Pour débiter une nouvelle partie, l'équipe gagnante doit obligatoirement effectuer un passage par le boulevard des défis pour qu'un nouvel adversaire lui soit attribué.
- Les équipes n'ayant plus de ticket « vie » ne peut rester dans la zone « boulevard des défis ». Elles doivent se rendre dans la zone « ateliers vies » pour gagner un nouveau ticket « vie ». Pour cela, ces dernières doivent réussir au moins 2 ateliers sur 3. Un atelier est considéré comme réussi pour l'équipe lorsque 2 joueurs sur 3 l'ont validé. 3 lancers par joueur.

LA PRESQUE PETANQUE

But : En trinôme ou binôme, marquer plus de points que l'équipe adverse, en 3 mènes.

Dispositif : 2 équipes de 3 joueurs, 1 boule par joueur.

Déroulement : Le lancement du « but » (= cochonnet) (entre 4 et 8 mètres) se fait par tirage au sort.

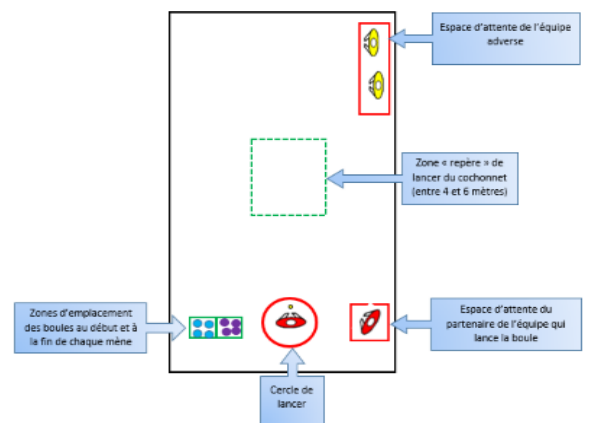
L'équipe qui n'a pas le point joue.

Quand toutes les boules ont été jouées (mène terminée), on compte la (ou les) boule(s) d'une même équipe la (ou les) plus proche(s) du « but ».

Ex : 2 de nos boules sont les plus proches du « but ». Mon équipe marque donc 2 points sur cette mène. A l'issue des 3 mènes, faire le total des points accumulés sur chacune d'elles.

L'équipe qui a marqué le plus de points à l'issue des 3 mènes a gagné et remporte le ticket « vie » de l'autre.

Terrain de « presque pétanque » :



Attention : Arrêter les ateliers 5 minutes avant la fin de la rotation pour laisser le temps aux enfants de se regrouper auprès de leurs accompagnateurs.

1. demander aux accompagnateurs de se répartir au niveau de l'accueil et de lever la banderole de leur équipe.
2. Demander aux enfants de se regrouper en file indienne devant l'accompagnateur.

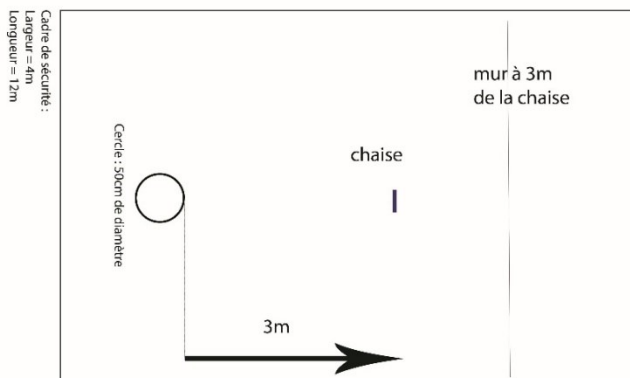
ATELIERS "VIES" POUR GAGNER UN TICKET "VIE"

ATELIER 1 : PASSE PAR-DESSUS

Consignes :

Joueur : Lance depuis le cercle de lancer.

Doit faire passer sa boule au-dessus de la chaise et s'arrêter avant de toucher le mur.

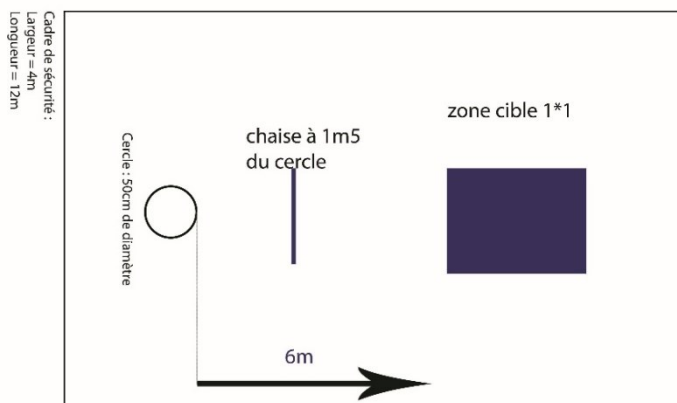


ATELIER 2 : PASSE PAR-DESSOUS

Consignes :

Joueur : Lance depuis le cercle de lancer.

Doit faire passer sa boule sous la chaise et s'arrêter dans la zone.



ATELIER 3 : FAIS TOMBER LA QUILLE

Consignes :

Joueur : Lance depuis le cercle de lancer.

Le but est de faire tomber la quille.

