



POUR les JEUX avec ballons

Cycle 2
Cycle 3

Le camp Ruiné

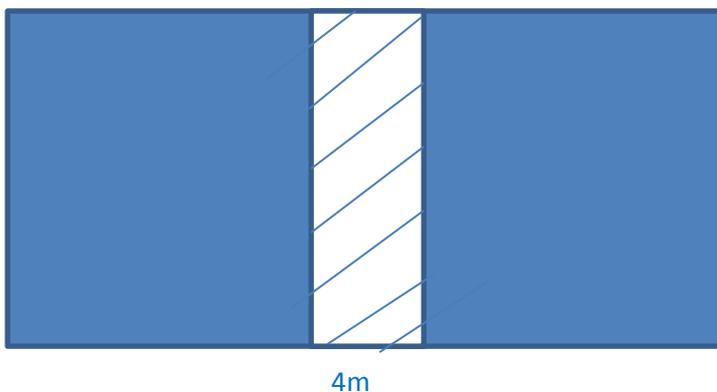
➔ But du jeu

Etre la première équipe à changer de camp.

➔ Espace

Cour de l'école.

2 espaces de 15 par 15, séparés par une zone neutre.



➔ Nombre de joueurs

2 x 10 à 15 joueurs.

➤ Matériel

1 ballon
Chasubles

➤ Organisation / Déroulement

Dans chaque équipe, un joueur se détache et va se placer dans le camp adverse.
Après tirage au sort, un des joueurs détachés reçoit le ballon qu'il lance vers un de ses partenaires.

- ✓ Si celui-ci le bloque, il le rejoint en emportant le ballon et le jeu continue.
- ✓ Si c'est un joueur adverse qui l'intercepte, il essaie à son tour de faire venir un partenaire en lui faisant une passe.
- ✓ Si le ballon roule au sol, le premier qui l'attrape le relance.

Interdiction de se déplacer avec le ballon en main, les passes sont permises.
Il est interdit de gêner le lanceur

