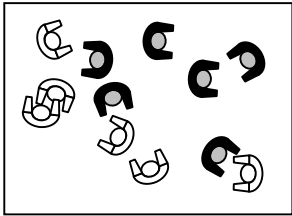


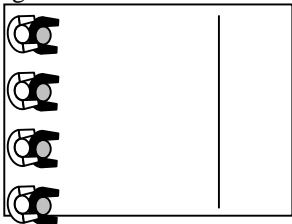











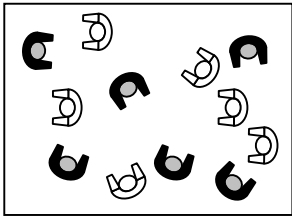












N°	BUT	DISPOSITIF LANCEMENT CONSIGNES			VARIABLES
CEINTURER					
E 4	Courir et entrer en contact avec un autre joueur	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. Maillots de 2 couleurs différentes. 	Les élèves trottaient dans l'espace en se mélangeant.	Lorsqu'un élève croise un autre élève, ils s'attrapent tous les 2 par la taille. Une équipe ceinture l'autre Respect de la règle : ne pas faire mal, ne pas se faire mal, ne pas se laisser faire mal	<ul style="list-style-type: none"> - Réduire ou augmenter l'espace. - Augmenter le nombre d'élèves. - Se donner des coups d'épaules en se croisant avec ou sans ballon, et seulement quand celui à qui on donne le coup d'épaule nous regarde dans les yeux. - Ne se touchent ou s'attrapent que ceux qui ont des maillots de mêmes couleurs, ou de couleurs différentes.
LES LAPINS ET LES RENARDS					
E 5	 : attraper et mettre au sol.  : franchir la ligne.	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Ligne à 3 mètres. 	Les  sont à 4 pattes. Les  à genoux ceinturent les  Au signal les  doivent rejoindre la ligne.	Utiliser l'ensemble des bras pour ceinturer Les  doivent rester à 4 pattes. Jeu dans un temps donné. Un point pour les  si la ligne franchie. Respect de la règle : idem 4	<ul style="list-style-type: none"> - Départ côte à côte sans contact préalable. - Départ debout avec ou sans ballon pour les  - Départ debout avec ou sans prise préalable pour les  - Eloigner ou rapprocher la ligne d'arrivée.
LES COYOTES ET LES KANGOUROUS					
E 6	 : se déplacer pieds joints sans se faire attraper  : attraper et faire tomber les 	2 équipes de 6 à 10 joueurs. Terrain de 10x10 à 15x15. 	Les  se déplacent pieds joints, les  se déplacent à 4 pattes sans sortir de l'espace.	Un  pour un  Les  n'attrapent pas plus haut que la ceinture (ceinturer). Les  tombés sortent de l'espace (sécurité). Jeu dans un temps donné. Un point par  tombé. Respect de la règle : idem 4	<ul style="list-style-type: none"> - Les  ont un ballon dans les mains. - Les  peuvent faire tomber autant de  qu'ils le veulent. - Réduire l'espace du terrain. - Augmenter le nombre de joueurs.