

## Le Gagne-terrain

Deux équipes s'opposent en lançant en alternance une balle ou un ballon, le plus fort possible contre le mur.

L'équipe qui reçoit doit le faire le plus tôt possible et relancer rapidement afin de faire perdre du terrain à son adversaire.

★ Le joueur qui reçoit la balle hors limite est éliminé le temps de la partie.

★ Le joueur qui perd la balle donne un point à son équipe. Au bout de 5 points, l'équipe est déclarée perdante.

## Jeu de balle au mur



Chaque joueur frappe alternativement la balle du plat de la main pour l'envoyer contre le mur.

- Il peut le faire avant ou après rebond.
- Différentes limites, au sol ou au mur, peuvent être tracées.
- Toute balle sortie des limites est comptée faute. (1 point par faute)
- Le premier joueur arrivé au contrat de points prévu a perdu.

### VARIANTES :

la balle peut être lancée :

- avec instruments : gant, raquette, crosse, chistera...

## Jeu de balle avec jonglage

### Partie simple à 1 balle :

Le joueur frappe la balle au mur en chantant sa ritournelle et en effectuant les différents jonglages.

S'il échoue, il cède sa place et reprendra la partie là où il a échoué.

S'il réussit, il continue en respectant les contrats suivants.

### « Ritournelle »

Partie simple  
Sans parler  
Sans rire  
Sans bouger  
D'une main  
De l'autre  
D'un pied  
De l'autre  
Petite tapette  
Grande tapette  
Petit rouleau  
Grand rouleau

### Contrats suivants :

1. Sans parler
2. Sans rire
3. Sans bouger
4. D'une main
5. De l'autre
6. D'un pied
7. De l'autre
8. Petite tapette
9. Grande tapette
10. Petit rouleau
11. Grand rouleau

### VARIANTES :

\* même jeu à deux balles

\* même jeu à trois balles

### INFORMATIONS :

\*petite tapette : taper dans ses mains

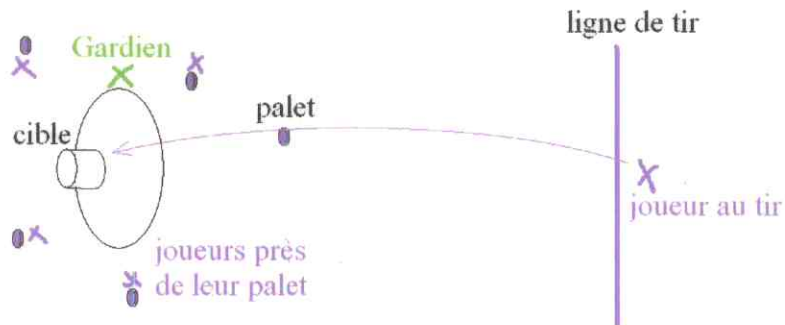
\*grande tapette : taper dans ses mains, derrière le genou droit puis derrière le genou gauche

\* petit rouleau : tourner ses mains l'une autour de l'autre

\*grand rouleau : faire un tour sur soi-même

## La galoche

Jeu de cible combiné à un jeu de poursuite

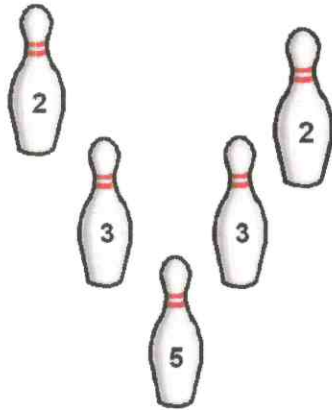


- ★ La cible est placée dans un petit cercle
- ★ Un gardien la remet en place si nécessaire
- ★ Chaque joueur a un palet qu'il lance de la ligne de tir. S'il rate, il se place près de son palet
- ★ Quand un joueur réussit à abattre la galoche, c'est la poursuite
- ★ Les joueurs sur le champ de jeu ramassent leur palet et essaient de rejoindre la ligne de tir, sans se faire toucher par le gardien qui, après avoir ramassé la galoche, part à leur poursuite.
- ★ Le premier touché remplace le gardien.

### INFORMATION :

La ligne de tir est à situer entre 3 et 4 m au début, puis la faire évoluer vers les 5 à 6 m.

## Les Dauphines canadiennes



- ★ Une boule, 5 quilles disposées en triangle et espacées d'au moins la hauteur d'une quille.
- ★ Les quilles ont des valeurs différentes : la reine 5 points, les médianes 3 points, les arrières 2 points.
- ★ La série est de 3 boules consécutives.
- ★ Les quilles abattues ne sont pas relevées, sauf s'il y a ABAT ou RESERVE.
- ★ L'ABAT ⇒ 15 points : toutes les quilles sont à terre au 1<sup>er</sup> lancer (il reste encore 2 boules à jouer)
- ★ La RESERVE ⇒ 15 points : toutes les quilles sont à terre après le 2<sup>ème</sup> lancer (il reste encore une boule à jouer).
- ★ Une partie se joue généralement en 10 séries (un peu long pour les enfants)
- ★ Prévoir une feuille de marque.

# La grille



Du repère de jeu, avec sa canne, faire glisser son (ou ses) palet dans les cases qui portent différentes valeurs.

- comptabiliser le meilleur score
- l'ordre de passage se fait en rabuttant\*
- on a la possibilité de chasser le (ou les) palet de ses adversaires
- 1 à 5 palets par joueur

- 10		
6	8	1
7	3	5
2	4	9
- 10		

\* rabutter : pour savoir qui commence, chacun lance sur la grille. Le plus loin ou le plus petit nombre débute le jeu... etc.

LANCER

Chrono



choisir votre temps

## La pyramide : jeu de lancer en opposition individuelle ou collective



Faire glisser son (ou ses) palet dans les cases qui portent des valeurs différentes.

Comptabiliser le plus grand nombre de points.

- ★ On a le droit de chasser le palet de ses adversaires
- ★ On joue le palet poussé à la main
- ★ On peut alterner le jeu sur les différentes cibles
- ★ Pour connaître l'ordre de passage, on rabutte\*

### VARIANTE :

- palet poussé avec le pied

\* rabutter : pour savoir qui commence, chacun lance son palet. Le plus éloigné ou le plus petit nombre débute le jeu... etc.

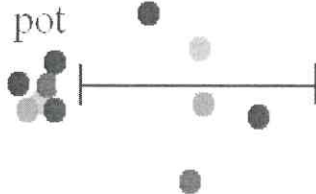
# LANCER

Chrono



choisir votre temps

## Le Râteau : jeu de lancers, de défis, de gains et de hasard



Une ligne droite est tracée au sol (30cm), barrée d'un trait à chaque extrémité. C'est la cible.

A quelques mètres, on trace la ligne de tir. Le but du jeu est de lancer le plus près possible de la ligne, voire sur la ligne. Chaque joueur possède 5 palets (par exemple).

Les palets lancés à l'extérieur du râteau constituent le pot.

Pour savoir l'ordre de passage, on « rabutte ».

Après la 1<sup>ère</sup> série de lancers, ceux qui le souhaitent peuvent rejouer autant de palets qu'ils veulent pour améliorer leur position.

A l'issue du jeu, chaque joueur ne conserve sur l'aire de jeu que son meilleur palet, les autres sont mis dans le pot.

Le partage des palets joués commence alors : le joueur placé le plus près de la ligne prend les palets du pot dans ses mains, les jette à terre et conserve tous ceux qui sont côté « face ». Le suivant répète la même opération avec les palets restants, puis le 3<sup>ème</sup>, etc. jusqu'à épuisement du pot.

ligne de tir

\* rabutter : chacun lance un palet, le plus éloigné de la cible commence le premier le jeu.

\* tixer : percuter directement un palet avec le sien.

\* stratégie : garder toujours au moins un palet pour être sûr de pouvoir jouer la partie suivante.