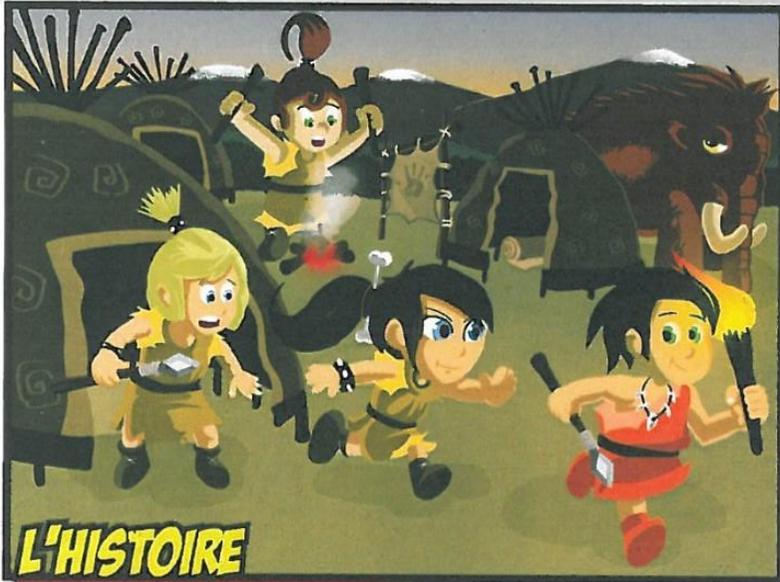


# 3 LE FEU SACRE

*Eviter un défenseur*

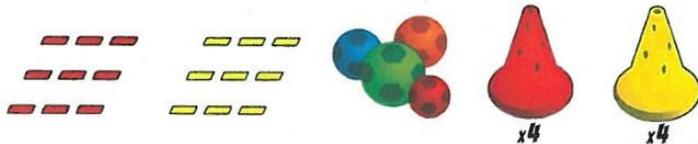
★  
6 - 10 JOUEURS



## L'HISTOIRE

« Les hommes préhistoriques veulent ramener le feu chez eux, malgré leurs ennemis qui tentent de le leur voler. »

## Matériel



## Comment ça marche ?

Le joueur prend un ballon (le feu), traverse le territoire de ses ennemis sans se faire « attraper la vie » (symbolisée par la chasuble accrochée à sa ceinture) et le lance dans sa caverne.

## Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ le positionnement de la vie (chasuble).
- ◆ le moment d'entrée de l'ennemi.
- ◆ un seul porteur à la fois.

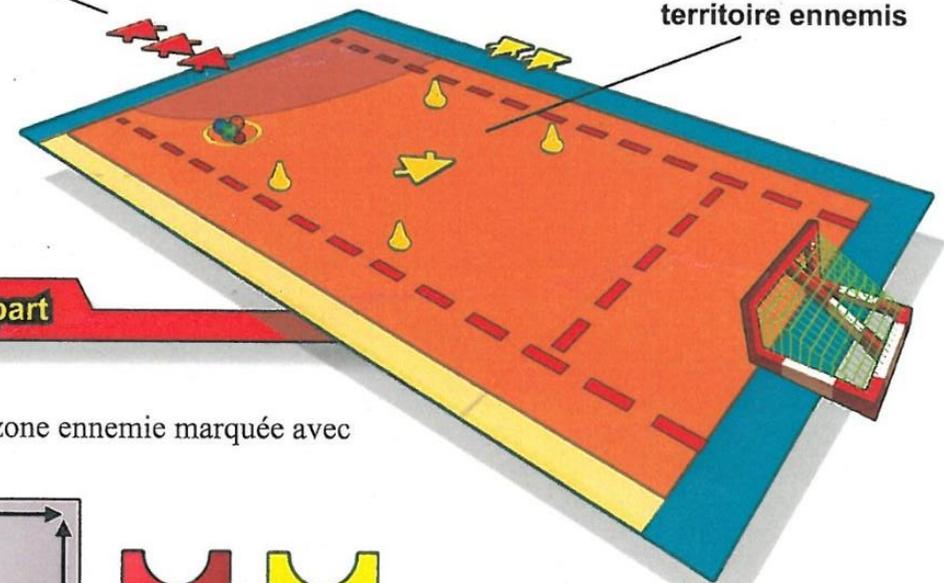
**2 points** : l'attaquant parvient à atteindre la cible et est toujours en possession de sa chasuble.

**1 point** : l'attaquant a perdu sa chasuble mais est parvenu à atteindre la cible.

**1 point** : le défenseur a réussi à piquer la chasuble.

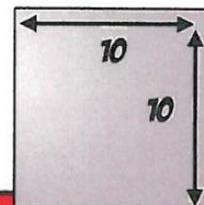
voleur de feu

territoire ennemis



## Dispositif de départ

- ◆ 1 but couché
- ◆ 1 zone de lancer, 1 zone ennemie marquée avec des plots.



# 3 LE FEU SACRE

*Eviter un défenseur*

★  
6 - 10 JOUEURS



## LES EVOLUTIONS

*pour amener le jeu et/ou aller plus loin*

### 1<sup>ER</sup> temps :

Le joueur traverse le terrain en dribbles et lance dans le but.

### 2<sup>EME</sup> temps :

Introduire un voleur de feu et peut-être enlever le dribble.  
Varier le point de départ du voleur de feu.  
Au signal, le voleur va toucher un plot avant d'agir.

### 3<sup>EME</sup> temps :

Possibilité de mettre un ennemi devant le but pour empêcher le feu d'entrer dans la caverne.

### 4<sup>EME</sup> temps :

Mettre un passeur neutre sur lequel s'appuie le porteur de feu.

### 5<sup>EME</sup> temps :

Mettre un deuxième défenseur dans la deuxième partie de terrain pour empêcher le tir.

### 6<sup>EME</sup> temps :

Permettre un deuxième attaquant.

## COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Si les porteurs de feu arrivent facilement à passer



- ◆ Rapprocher les plots jaunes pour réduire l'espace de passage obligatoire.
- ◆ Rajouter le dribble en acceptant les reprises.

2

Si les porteurs de feu ont du mal à passer sans perdre leur vie



- ◆ Le chasseur va toucher un plot au moment du départ du porteur de feu.
- ◆ Augmenter l'espace de passage obligé (plots jaunes).  
Passer la zone ennemie sans le feu, il doit le récupérer à la sortie de la zone.



