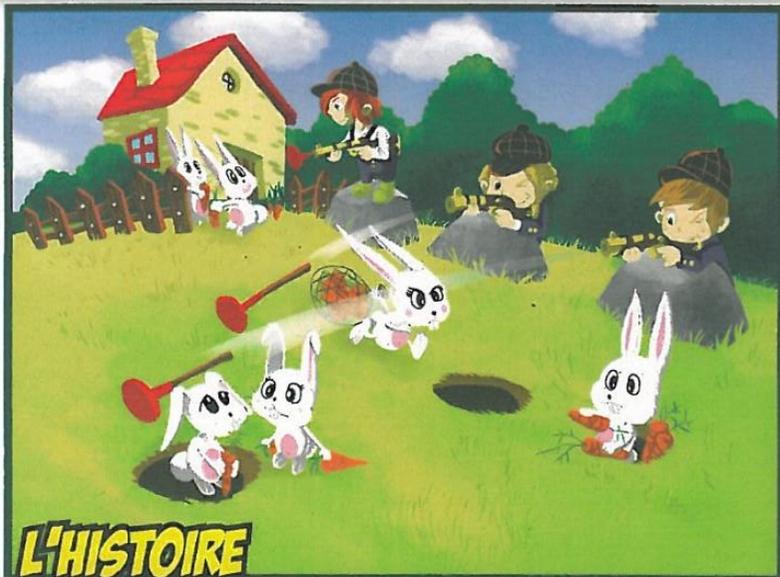


7 LES LAPINS 2

Récupérer une balle et tirer sur une cible en mouvement - Eviter des projectiles

★ ★
6-10 JOUEURS



L'HISTOIRE

« Les lapins veulent ramener des carottes dans leur terrier. Mais les chasseurs sont à l'affût... »

◆ Comment ça marche ?

◆ Mise en place :

- . 3 chasseurs répartis sur leur rocher avec une réserve de 2 ballons à 1,5 m de ce dernier
- . 5 lapins répartis dans les 3 terriers (pas plus de 2 par terriers)

◆ Au signal :

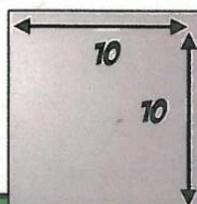
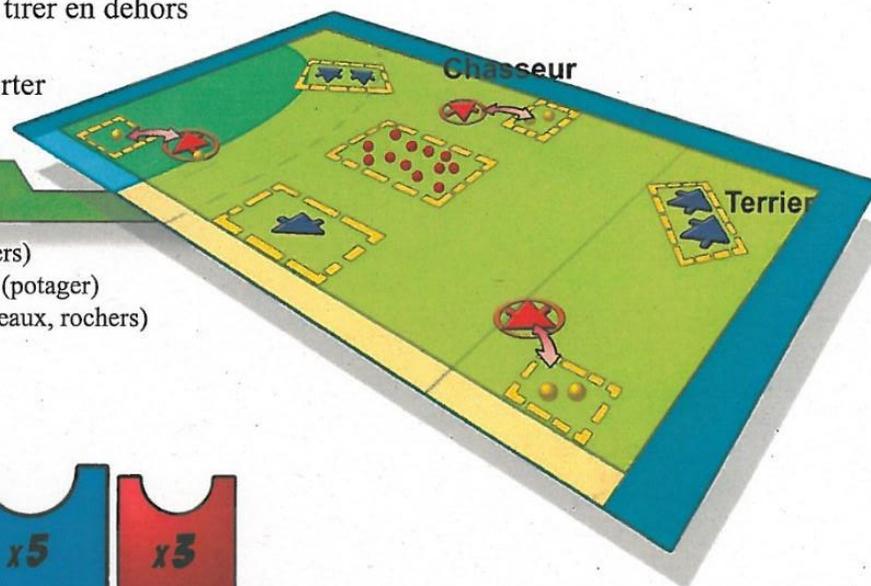
- . Les lapins doivent récupérer les carottes pour les ramener dans un des 3 terriers.
- . Les chasseurs sortent de leur rocher pour chercher une balle dans leur réserve et reviennent un pied dedans et dehors pour tirer sur les lapins en possession d'une carotte.
- . Les lapins touchés entre le potager et leur terrier déposent leur carotte au pied du chasseur.
- . Les lapins qui n'ont pas été touchés laissent leur carotte dans leur terrier.

◆ Ce qu'il faut surveiller pendant l'action

- ◆ Les chasseurs ne peuvent pas tirer sur les lapins dans les terriers lors du trajet vers le potager et à l'intérieur de ce dernier.
- ◆ Les chasseurs ne peuvent pas tirer en dehors de leur rocher.
- ◆ Les lapins ne peuvent transporter qu'une seule carotte.

◆ Dispositif de départ

- ◆ 3 espaces pour les attaquants (terriers)
- ◆ 1 espace pour la réserve de ballons (potager)
- ◆ 3 espaces pour les défenseurs (cerceaux, rochers)
- ◆ 5 attaquants
- ◆ 3 espaces avec 2 ballons chacun



◆ Matériel



7 LES LAPINS 2

Récupérer une balle et tirer sur une cible en mouvement - Eviter des projectiles

★★
6-10 JOUEURS



LES EVOLUTIONS

pour amener le jeu et/ou aller plus loin

1^{ER} temps :
Jeu libre

2^{EME} temps :
Ramener le ballon en dribble

3^{EME} temps :
Ramener le ballon à 2. Le joueur sans ballon ne peut pas se faire tirer dessus.

4^{EME} temps :
Autoriser le chasseur à sortir de son rocher et de toucher le lapin balle en main.

COMPORTEMENTS OBSERVES

1

Les lapins n'arrivent pas à ramener les ballons dans leur camp



- ◆ Augmenter la distance de lancer
- ◆ Faire partir 3 attaquants (ou plus) en même temps
- ◆ Ne donner qu'une munition

2

Les chasseurs n'arrivent pas à toucher les lapins



- ◆ Réduire la distance de lancer
- ◆ Demander un type de déplacement au lapin pour le ralentir

