1-2-3 USEP Elem'
Rencontre du 1er trimestre

Jeu d'esquive

Les 3 rectangles

But du jeu

Marquer le plus de points possible en touchant à la volée les joueurs des équipes adverses.

Organisation matérielle

3 équipes de 6-8 joueurs, terrain rectangulaire de 4m x 7m en 3 parties, ballon de mini-hand.

Déroulement du jeu

3 équipes, chacune dans un camp, se tirent dessus avec un ballon, depuis leur camp. L'équipe au centre débute. Toucher un joueur à la volée d'une des équipes adverses apporte 1 point. Dès qu'une équipe atteint 10 points, on tourne afin que chacune passe en partie centrale. Après 3 matchs, on totalise les points marqués par chaque équipe.
L'équipe qui réalise le plus fort total a gagné (score max : 30 points)

Règles particulières

Si le joueur (ou un autre) bloque la balle, on ne compte pas de point. Si le ballon touche 2 joueurs avant de toucher le sol, on compte 2 points. Tout joueur sortant du terrain est considéré comme touché. Le point est attribué à l'équipe en possession du ballon. Si la balle sort d'un camp, elle est jouée par ce camp. Il est interdit d'aller chercher le ballon chez l'adversaire.

Arbitrage : Chaque équipe additionne ses points au fur et à mesure de la partie sur la réglette de marque. Un adulte peut aider.

LE JEU DURE 30 MINUTES

Le mölkky a été inventé en 1996 par une entreprise Finlandaise

1-2-3 USEP Elem'
Rencontre du 1er trimestre

Jeu de précision, d'adresse et de force

Le mölkky

But du jeu

Faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser **exactement 50 points** gagne la partie.

Organisation matérielle

Faire 2 équipes de 2 joueurs, 1 cerceau (zone de lancer) à 3 mètres des quilles. Placement des quilles (voir au verso).

Déroulement du jeu

2 équipes de 2 joueurs. Effectuer un tirage au sort pour connaitre l'équipe qui commencera à lancer. Un joueur lance le mölkky (effectuer le lancer du bâton pas plus haut que le coude). Il y a 2 façons de marquer des points : si un joueur fait tomber **une seule quille**, il gagne **autant de points que le nombre inscrit dessus** ; si un joueur fait tomber **plusieurs quilles**, il gagne **autant de points que de quilles tombées**. Ex : un joueur vise la quille n°12 et la fait tomber seule : il marque 12 points. S'il fait tomber la n°12 et la n°4, il ne marque que 2 points.
Lorsqu'une quille a été abattue, le joueur la relève juste là où elle se trouve, sans la soulever. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

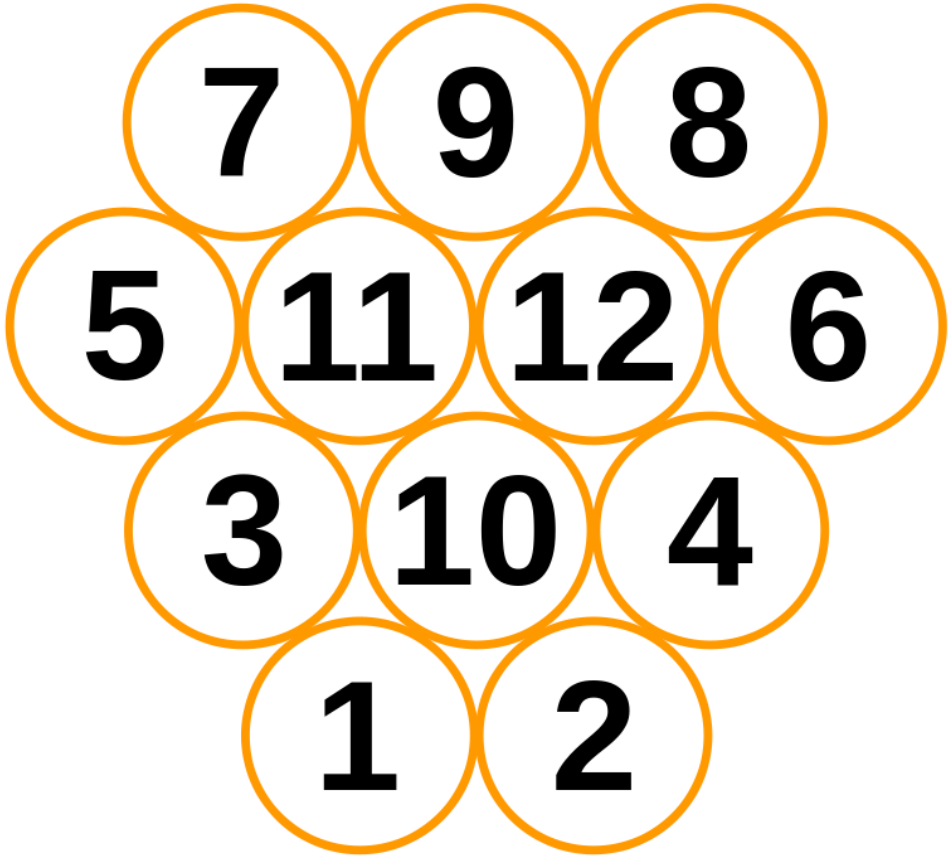
Attention une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée **ENTIEREMENT** et ne repose sur aucune autre. L'équipe gagnante est celle qui totalise **exactement 50 points**. Si une équipe dépasse le score, elle retombe à 25 et la partie continue.

Début de la partie : joueur1 de l'équipe A commence, puis le joueur 1 de l'équipe B puis le joueur 2 de l'équipe A puis le joueur 2 de l'équipe B et ainsi de suite

Arbitrage : Chaque équipe additionne ses points au fur et à mesure de la partie sur la feuille de score. Un adulte peut aider.

LE JEU DURE 30 MINUTES

Le placement des quilles



Le poull ball a été inventé en 2009 par François Poull en Belgique

1-2-3 USEP Elem'
Rencontre du 1er trimestre

Nouveau sport fair play et mixte

Découverte du poull ball

But du jeu

Renverser le cube de mousse placé sur un support.

Organisation matérielle

2 équipes de 5-6 joueurs. Terrain rectangulaire de 15 x 10m. 1 cube et son support à 1m50 du sol. 1 ballon de 55 cm. Cercle de 2 mètres autour du cube.

Déroulement du jeu

1 – atelier de passe et va / shoot

2 – Mini matchs – 2 équipes de 5-6 enfants avec 1 seul cube. La mise en jeu se fait derrière la ligne de fond par une passe entre équipiers. Il faut absolument 3 passes avant de faire tomber le cube. Les joueurs sont libres de se placer où ils le désirent sur le terrain, excepté dans le cercle (zone infranchissable). Pas de dribble. Un joueur ne peut rester plus de 5 secondes avec le ballon en main et ne peut pas faire plus de 3 pas en possession du ballon. Un défenseur ne peut pas subtiliser le ballon (aucun contact avec le porteur de ballon), il peut simplement gêner sans le toucher, intercepter une passe ou contrer un shoot. Quand le ballon sort sur les côtés du terrain, il y aura une touche à l'endroit de la sortie du ballon. On marque 1 point quand le cube de mouse placé sur un support est renversé.

Arbitrage : un arbitre enfant sur le terrain. Un adulte peut aider.

LE JEU DURE 30 MINUTES