

L'ARTILLEUR

Gagne-terrain

A partir de :	7 ans	Effectif +/- :	10 minimum
Durée :	10 min	Lieu :	extérieur/grande salle
Intérêts :	stratégie - précision - coopération - rapidité		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	de quoi diviser un terrain en deux camps - des balles pouvant servir de projectiles sans danger.		
Déroulement / Règles :	<p>✚ But du jeu : envoyé dans le camp adverse un maximum de projectiles.</p> <p>✚ Constituer deux équipes. Chaque équipe désigne un lanceur (l'artilleur) qui se place à l'intérieur d'un cercle tracé au sol dont il n'a pas le droit de sortir.</p> <p>✚ L'artilleur lance dans le camp adverse des balles que lui transmettent ses partenaires.</p> <p>✚ Au début du jeu, ces balles sont prises dans le réservoir attribué à l'équipe. En cours de jeu s'y ajoutent les balles envoyées par l'équipe adverse et qu'il s'agit de relancer.</p> <p>✚ L'équipe gagnante est celle qui détient le moins balles dans son camp à l'arrêt du jeu.</p>		
Variante :	les passeurs de balles ne peuvent pas changer d'appui lorsqu'il passe la balle à leur artilleur. La zone, dans laquelle peut évoluer l'artilleur, est plus ou moins grande.		

