

CARRES RUINES**Tirs**

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	8 minimum
Durée :	10 min	Lieu :	extérieur/grande salle
Intérêts :	rapidité - évitement - stratégie - précision		
Conseils sécurité :	-		
Matériel :	de quoi symboliser 4 zones sur un terrain carré - 1 ballon		
Déroulement / Règles :	<p>✚ But du jeu : « ruiner » les carrés adverses, c'est-à-dire les vider de leurs joueurs.</p> <p>✚ Le joueur en possession du ballon tire sur un des joueurs d'un autre camp. Si celui-ci est touché de voler, il quitte son camp et rejoint celui du tireur. S'il bloc le ballon lancé par le tireur, c'est le tireur qui rejoint le camp du joueur ayant bloqué le ballon.</p> <p>✚ Le ballon est donné au joueur qui vient ainsi de changer de camp.</p> <p>✚ La partie est terminée quand trois carrés sont ruinés et que tous les joueurs sont dans le même camp.</p>		
Variante :	Par équipes : les joueurs sont répartis en 4 équipes occupant chacun un carré. 2, 3 ou 4 ballons circulent simultanément. Un joueur « retenue » dans un camp adverse peut être libéré si l'un de ses coéquipiers lui fait une passe. L'équipe gagnante est celle qui retient le plus d'adversaires dans son camp à l'issue du temps donné.		
Conseil :	-		

