

**DAUPHIN-DAUPHINE**
**Passes**
**A partir de :**

7 ans

**Effectif +/- :**

5 minimum

**Durée :**

10 min

**Lieu :**

extérieur/grande salle

**Intérêts :**

stratégie - apprentissage des prénoms - course

**Conseils sécurité :**

-

**Matériel :**

1 ballon en mousse ou en plastique de préférence.

**Déroulement / Règles :**

 ➤ **But du jeu :** être le dernier participant en jeu : le dauphin ou la Dauphine.

➤ Au début un joueur a le ballon. Les autres participants se placent librement autour de lui.

➤ Le joueur lance le ballon en chandelle et crie au choix le prénom d'un autre joueur.

➤ Celui-ci devra rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol. S'il réussit c'est à lui de lancer le ballon dans les mêmes conditions. Par contre, si le ballon touche le sol, le joueur appelé devra crier « stop » dès qu'il aura attrapé le ballon.

➤ À ce signal, tous les joueurs doivent s'immobiliser en statut.

 ➤ Le joueur en possession du ballon a alors le droit de faire 3<sup>e</sup> pas et d'essayer de toucher en lançant le ballon un joueur immobilisé de son choix.

➤ Avant de lancer le ballon il doit annoncer à haute voix le prénom de sa cible.

➤ s'il réussit il élimine le joueur touché ; s'il rate, il est lui-même éliminé.

**Variante :**

au signal « stop ! » les joueurs peuvent bouger, mais pas de leurs appuis. Si le joueur visé peut bloquer le ballon, c'est le lanceur qui est éliminé.

**Conseil :**

-

