

BALLE AU PAYS

A partir de :	6 ans	Effectif +/- :	6 minimum
Durée :	au moins 10 minutes	Lieu :	intérieur / extérieur
Intérêts :	réagir un signal verbal. Exercer son adresse (lancée et réception d'un ballon)		
Conseils sécurité :	1 ballon - une dizaine de foulards		
Matériel :			
Déroulement / Règles :	<p>✚ But du jeu : à l'appel du nom d'un pays, le joueur correspondant doit rattraper le ballon et le relancer en appelant le joueur d'un autre pays.</p> <p>✚ Les joueurs se placent en cercle délimité par des foulards. Chaque joueur prend le nom d'un pays.</p> <p>✚ L'animateur prend la balle et se place à côté du cercle.</p> <p>✚ L'animateur lance la balle en l'air, au milieu du cercle, en criant le nom d'un pays. Celui qui a choisi ce nom doit rattraper la balle.</p> <p>✚ s'il y parvient avant qu'elle ne touche le sol, il crie alors le nom d'un autre pays et lance la balle en l'air.</p> <p>✚ S'il n'attrape la balle au vol, tous les autres joueurs s'échappent dès que la balle touche le sol. Il crie « <i>halte!</i> » Lorsqu'il l'a attrapé et tous les joueurs doivent s'arrêter sur place. Il essaye de toucher un joueur avec la balle, sans sortir du cercle. Les autres joueurs peuvent se baisser pour éviter la balle, mais ils n'ont pas le droit de bouger les pieds. Quand un joueur est touché, on reforme le cercle et l'animateur relance la balle en appelant un nouveau pays.</p> <p>✚ Le compte des points : 1 point gagné pour le lanceur de balle s'il touche un joueur - 1 point perdu pour le lanceur s'il manque sa cible - 1 point perdu par un joueur qui est touché. À la fin, chaque joueur signale son ombre : en plus en moins.</p>		
Variante :	<p>pour des joueurs plus âgés : au lieu d'appeler le nom des pays, on peut lancer celui de ville ou de personnages célèbres de ces pays.</p> <p>en jeu de connaissances on peut remplacer les pays par les prénoms.</p> <p>les joueurs touchés peuvent s'asseoir et être éliminés ou mis en prison jusqu'à ce qu'un autre joueur se fasse toucher.</p>		
Conseil :	veiller à ce que tous les joueurs s'arrêtent au moment où la trappeur cris « <i>halte!</i> ».		

