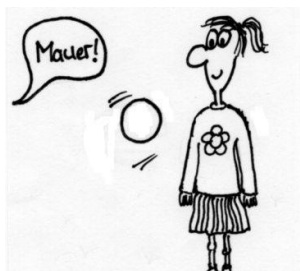


Bonjour



Un jeu plein d'action qui ne nécessite rien d'autre qu'un ballon et des joueurs qui aiment bouger.

Matériel

- un ballon

Réalisation

- Tous les joueurs se trouvent dans une zone de jeu déterminée (pas trop petite).
- Au début, chaque joueur a un certain nombre de points (par ex. 5).
- L'un d'entre eux lance le ballon en l'air en criant : "**Hallihallo pour** (*nom d'un coéquipier*)!".
- Pendant que les autres s'enfuient, celui qui est appelé essaie d'attraper le ballon le plus vite possible.
- Une fois qu'il a le ballon en main, il peut encore faire trois pas en avant.
- Il choisit un coéquipier. Il lui donne une consigne (*voir ci-dessous*).
- L'objectif du lanceur est de faire tomber le coéquipier lors de l'exécution de la consigne ou, dans le cas de la consigne "*panier*", d'entrer dans celui-ci. Si le lanceur y parvient, le joueur concerné reçoit un point négatif et peut effectuer le prochain "*Hallihallo*" afin de désigner le prochain lanceur. Si le lanceur n'y parvient pas, il reçoit lui-même un point négatif et doit lancer le prochain "*Hallihallo*".
- Celui qui n'a plus de points est éliminé.
- Celui qui reste à la fin a gagné.

Instructions possibles

Panier

Le coéquipier forme un panier avec les mains devant son corps. Le lanceur essaie d'y entrer avec le ballon.

Pudding

L'appelé peut se déplacer librement sur le terrain, c'est-à-dire qu'il peut par exemple se baisser et pencher son corps sur le côté, mais ne peut pas quitter l'endroit où il se trouve. Le lanceur essaie de faire tomber son coéquipier.

Mur

L'appelé ne doit pas bouger et doit se tenir droit. Le lanceur essaie de toucher son coéquipier avec le ballon.

Sans oiseau

L'appelé peut se déplacer librement sur le terrain. Le lanceur tente de faire tomber le coéquipier qui s'enfuit.

Mention des sources

- Photo de couverture : MariES