

## Quiz en anglais

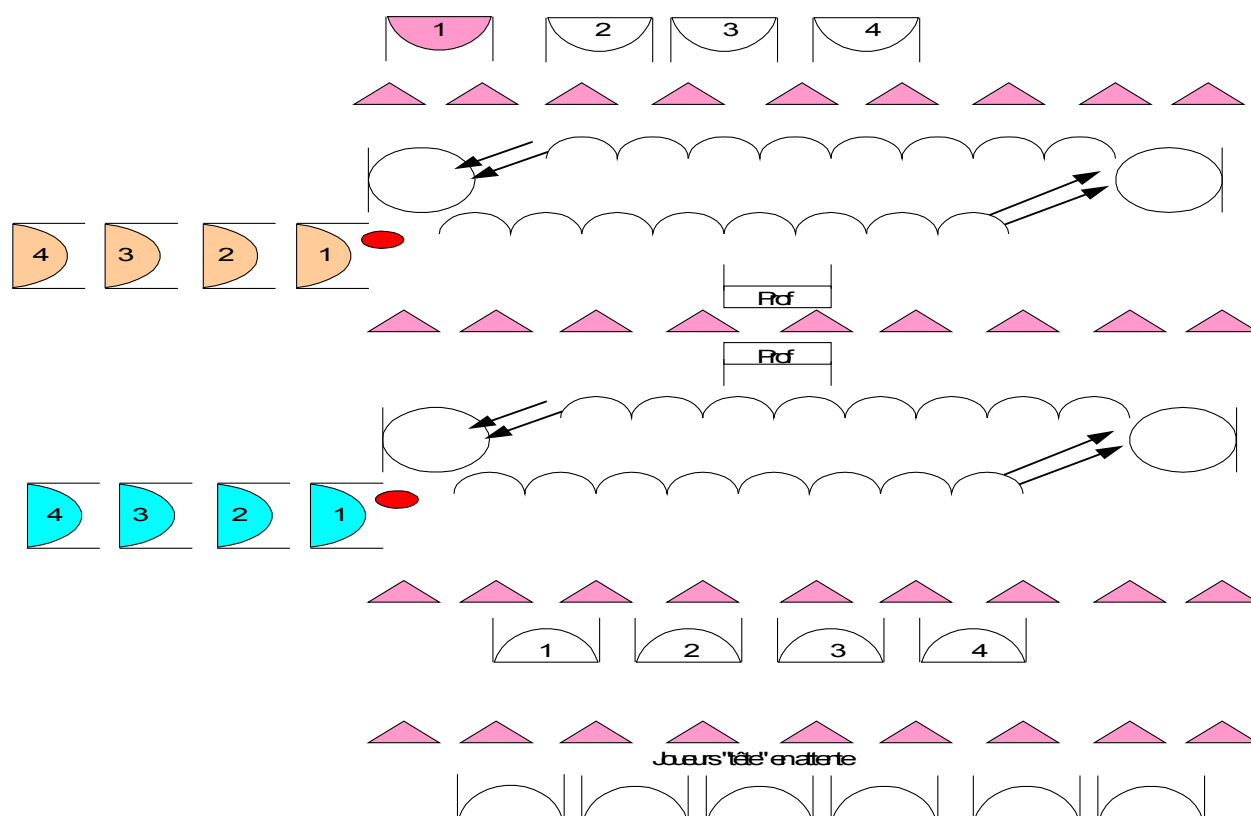
**Objectif :** Répondre à un quiz en anglais

Possibilité d'égalité

*Attribution des points :*

0 faute	1 faute	2 fautes	3 fautes	4 et plus
5 points	4 points	3 points	2 points	1 point

## Tir BB



**Objectif :** Marquer le plus de panier en 2' en faisant des allers retours sur le petit terrain de basket. Les joueurs ont la possibilité de marquer sur le panneau de l'aller mais aussi sur le retour. Le relais s'effectue sur le rebond du dernier tir.

Les profs accompagnateurs se chargent de faire l'arbitrage et de donner les résultats à M. Mons. Chaque panier marqué vaut 1 point.

Le déplacement d'un point à un autre se fait en dribble.

### **Poule de 4 :**

- Toutes les équipes se rencontrent soit 12 matchs au total pour 2 terrains (environ 12')
- S'il reste du temps, faire une finale des gagnants des 2 premiers en 2 manches gagnantes en utilisant les 2 terrains (les équipes partent en même temps)

*Attribution des points :*

1 <sup>er</sup>	2 <sup>ème</sup>	3 <sup>ème</sup>	4 <sup>ème</sup>
5 points	3 points	2 points	1 point

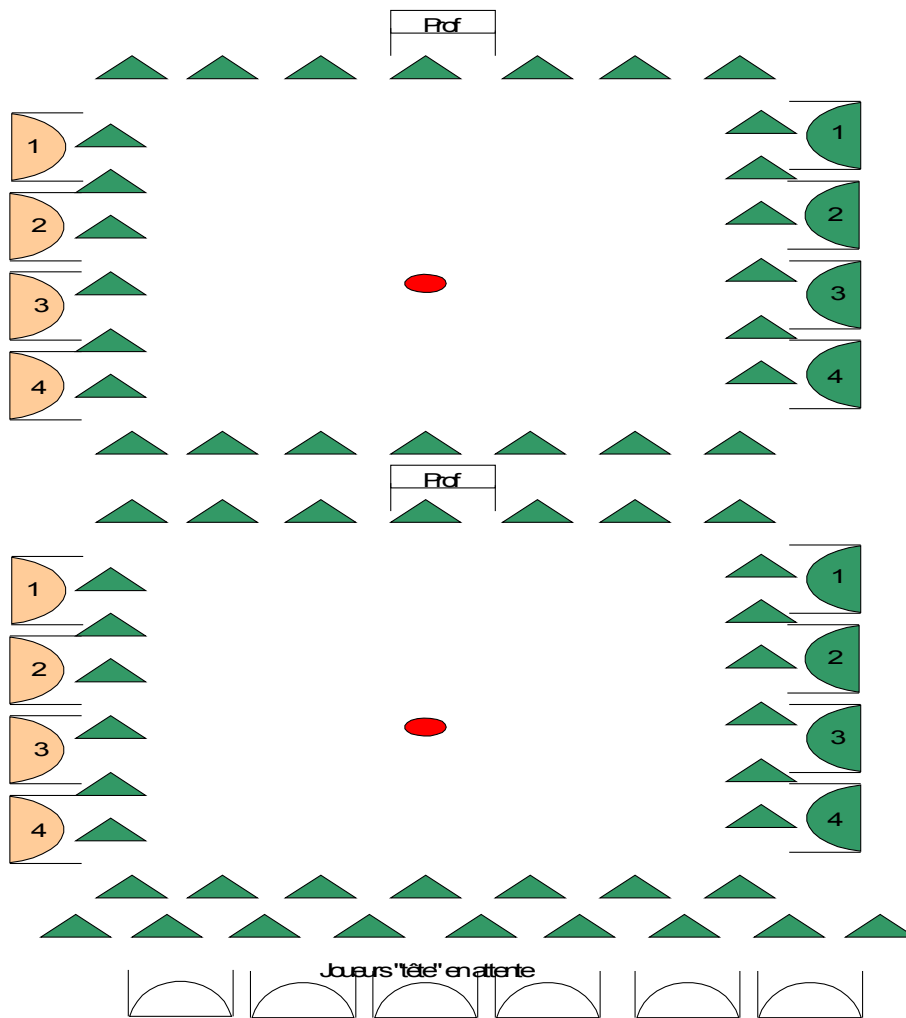
**Poule de 3 :**

- Toutes les équipes se rencontrent en 2 manches gagnantes

*Attribution des points :*

1 <sup>er</sup>	2 <sup>ème</sup>	3 <sup>ème</sup>
5 points	3 points	1 point

## Jeu du béret



**Objectif :** Ramener la balle qui se trouve au centre du terrain dans son camp sans se faire toucher par l'adversaire et / ou toucher l'adversaire avant qu'il ne ramène la balle dans son camp

A l'appel de son numéro, le ou les joueurs des 2 équipes cherchent à prendre la balle sans se faire toucher.

Je ne touche mon adversaire que lorsqu'il a la balle dans la main.

Je peux pousser la balle uniquement avec la main (le jeu au pied est interdit)

Si la balle est sortie ou non contrôlé par un joueur alors le point va vers l'équipe adverse.  
 La balle doit être bloquée en main juste derrière la ligne de son camp.  
 Lorsque plusieurs numéros sont appelés en même temps, il peut être établi une stratégie pour ramener la balle ou toucher l'adversaire (blocage, écran, démarquage, feinte, etc...)  
 Si j'amène la balle dans mon camp sans me faire toucher, cela fait 3 points et le jeu reprend depuis le début  
 Si je touche mon adversaire lorsqu'il a la balle, cela fait 1 point et le jeu reprend depuis le début.  
 L'équipe qui a marqué le plus de point remporte le duel.

**Poule de 4 :**

- Le temps de jeu est de 6' par match
- 2 équipes par terrain = 1 match pour la 1<sup>ère</sup> partie
- Les gagnants se rencontrent et les perdants se rencontrent aussi pour établir un classement

*Attribution des points :*

1 <sup>er</sup>	2 <sup>ème</sup>	3 <sup>ème</sup>	4 <sup>ème</sup>
5 points	3 points	2 points	1 point

**Poule de 3 :**

- Toutes les équipes se rencontrent
- Le temps de jeu est de 6' par match

*Attribution des points :*

1 <sup>er</sup>	2 <sup>ème</sup>	3 <sup>ème</sup>
5 points	3 points	1 point

**Incollable**

**Objectif :** Répondre le plus rapidement possible à un quiz

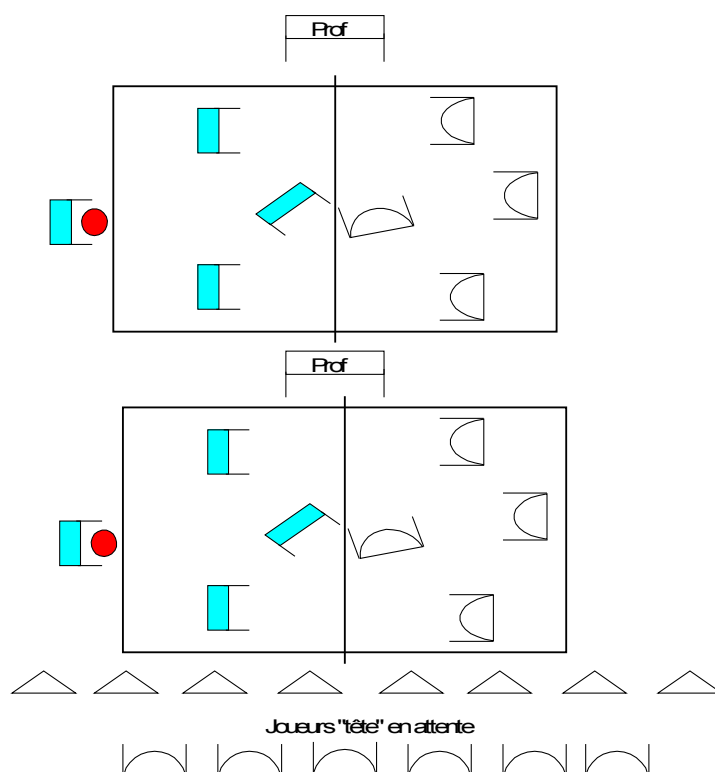
Possibilité d'égalité

*Attribution des points :*

0 faute	1 faute	2 fautes	3 fautes	4 et plus
5 points	4 points	3 points	2 points	1 point



# Volley Mistral



**Objectif :** Faire tomber la balle dans le camp adverse ou provoquer la faute adverse pour marquer le plus de point

Mise en jeu soit par service, soit par passe haute 1 pas dans le terrain pour ceux qui ont des difficultés

Terrain de 5m/5 avec un filet à 2m

Tous les joueurs passent au service.

Celui qui marque sert.

Placement libre sur le terrain

Rotation comme pour le VB, dans le sens des aiguilles d'une montre

Pas de limite à trois touches de balles

Possibilité de prendre 2 fois de suite la balle.

## **Poule de 4 :**

- Le temps de jeu est de 6' par match
- 2 équipes par terrain = 1 match pour la 1<sup>ère</sup> partie
- Les gagnants se rencontrent et les perdants se rencontrent aussi pour établir un classement

## *Attribution des points :*

1 <sup>er</sup>	2 <sup>ème</sup>	3 <sup>ème</sup>	4 <sup>ème</sup>
5 points	3 points	2 points	1 point

**Poule de 3 :**

- Toutes les équipes se rencontrent
- Le temps de jeu est de 6' par match

*Attribution des points :*

1 <sup>er</sup>	2 <sup>ème</sup>	3 <sup>ème</sup>
5 points	3 points	1 point

## Défi lecture

**Objectif :** Le prof animateur lit un texte à haute voix. Les élèves « tête » doivent être attentifs et bien écoutés car une fois la lecture terminée, ils devront répondre à différentes questions basées sur ce texte. Bien entendu, ils n'auront pas à disposition le texte lu

Possibilité d'égalité

*Attribution des points :*

0 faute	1 faute	2 fautes	3 fautes	4 et plus
5 points	4 points	3 points	2 points	1 point