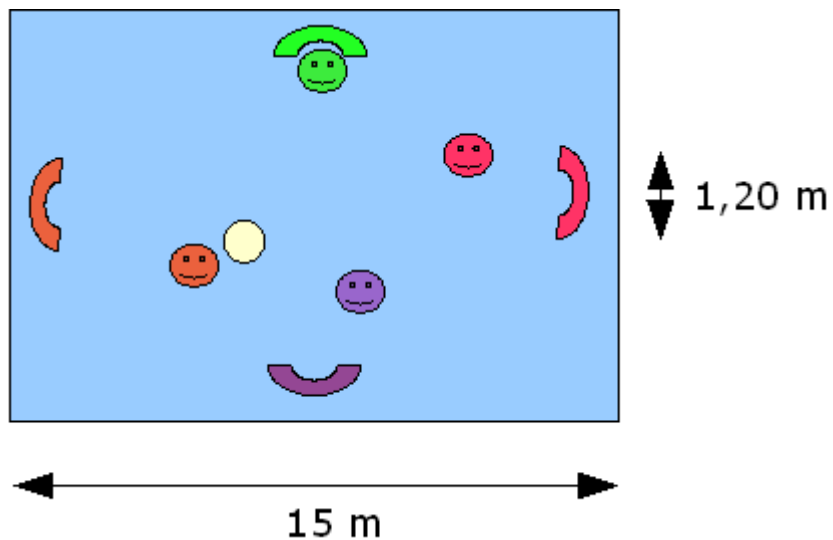


Mala

But du jeu : marquer dans 1 des 3 buts adverses.



Règles du jeu :

- On ne peut toucher la balle qu'une fois. Il faut attendre qu'un adversaire frappe la balle pour de nouveau avoir droit de la toucher.
- On peut se déplacer derrière les buts, comme au hockey.
- On peut faire des alliances (les 2 joueurs opposés se mettent ensemble).
- On peut se servir des jambes de l'adversaire comme relais.

Nombre de joueurs : 4 par terrain

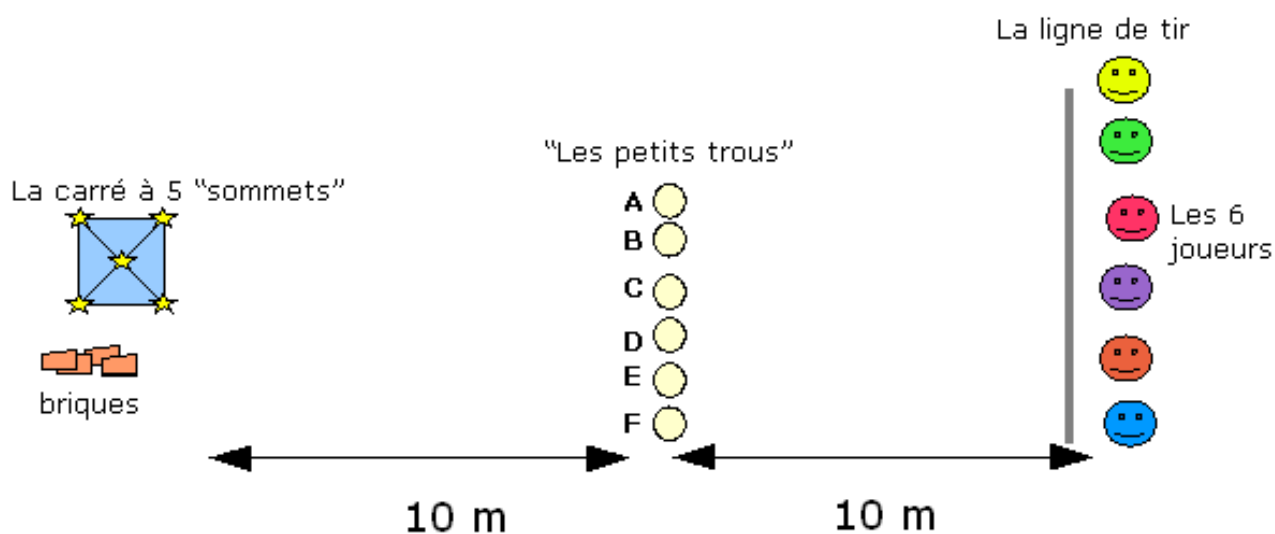
Niveau : Cycle 3

Hfira (« le petit trou »)

But du jeu : Suivant les rôles, toucher un adversaire avec une balle de tennis ou bien réussir à poser une brique sur un des sommets d'un carré. Le premier des joueurs à avoir 10 points a perdu.

Règles du jeu :

- Situation de départ : Tous les joueurs se placent derrière la ligne de lancer. Un d'entre eux lance la balle en visant plus ou moins un des trous (la distance importante ne facilite pas la précision).



- 2ème temps : Dès que la balle entre dans un des trous, tous les joueurs courent vers le carré sauf celui désigné par la balle qui la récupère et doit toucher un adversaire en lui lançant la balle. Tous les coureurs cherchent à poser le plus rapidement possible une brique sur un des sommets du carré.
- 3ème temps : Si un des joueurs a été touché par la balle, il prend un point. Si personne n'a été touché, le lanceur a droit de se racheter en faisant tomber les briques posées les unes sur les autres (un peu comme le dernier joueur à être touché à la balle au camp). S'il ne réussit pas, il prend un point (un petit caillou dans le trou).

Nombre de joueurs : de 3 à 10. Le carré doit avoir un sommet de moins que le nombre de joueurs.

Niveau : Cycle 2-3

Variables : Pour faciliter le lancer de la balle dans le trou, on peut se rapprocher, agrandir le trou. Prendre une balle qui ne blesse pas.