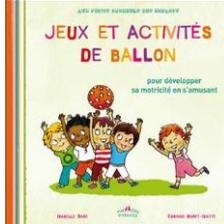


Malle BALLEs

Intitulé	Public	Descriptif	Visuel
3 balles trois prises	Tout public		
12 balles ouvertes	Tout public	Guide d'activité (portofolio)	
1 Lanceurs de balles comètes	Tout public		
2 balles filaments	Tout public		

2 balles perroquets	Tout public		
2 grandes Z balles	Tout public		
1 jeu de balles de Bocce	Tout public	<p>4 balles violettes 4 balles jaunes 1 cochonnet rouge 1 sac de rangement</p>	
5 ballons tactiles	Tout public		
jeu de 6 ballons émotions	Tout public		

Ogodisk-Mezo	+ de 3 ans	1 Trampoline	
Balle rebondissante lumineuse	+ de 3 ans	2 balles	
Jeux et activités de ballon	+ de 3 ans	1 livre	
BALLES DE JEU "E-Z BALLS"	+ de 3 ans	Lot de 5 petites balles de jeu multicolores destinées à des activités collectives ou de lancer en milieu scolaire.	

1 balle fusée vortex	+ 5 ans	Conçu pour les séances d'entrainements de football US, en plein air, sur la plage également. Ce jeu à lancer émet un sifflement lorsque que sa trajectoire est parfaite.	
1 pompe à gonfler tremblay		1 pompe + 2 EMBOUTS	
Kit périscolaire croquet mousse	5 – 8 ans	Kit comprenant : 6 Maillets (63 cm) 6 Balles 9 Arceaux de parcours 2 Drapeaux	

3 balles trois prises



Le jeu de 6 balles "trois prises" est un outil très amusant et très efficace pour apprendre à lancer et à attraper. Chaque balle est munie de 3 poignées de 20cm fabriquées en mousse recouverte de néoprène doux. Elles peuvent être utilisées dans l'eau. Poids : 134g/pièce. Bras de 15cm, diamètre de 6cm.

12 balles ouvertes



Jeu de balles ouvertes en caoutchouc. Balles douces, flexibles et inoffensives. Structure à formes géométriques ouvertes pour une préhension possible dans tous les cas de figure, même sans mouvement, avec une simple extension des doigts. Ces balles peuvent être lancées et roulent comme de vrais ballons.

1 Lanceurs



Ces balles en polyuréthane sont faciles à visualiser et à attraper. Le ruban attaché à la balle permet de suivre sa trajectoire et facilite ainsi l'apprentissage des plus jeunes. La balle comète, avec ou sans lanceur, est donc un auxiliaire précieux pour l'initiation aux sports tels que l'athlétisme, le baseball, le tennis, le badminton,...Elle peut être utilisée avec des raquettes de tennis, des lanceurs, etc. Diamètre de la balle : 7cm. Longueur du ruban : 46cm. Largeur du ruban : 5cm.

2 balles filaments



Cette balle présente une structure particulière qui la rend très facile à tenir, à attraper et à lancer. Elle s'utilise pour développer l'adresse et la coordination oculo - manuelle. Son concept amusant et coloré qui capte facilement l'attention des enfants permet d'augmenter le pourcentage de réussite dans les exercices et donc de renforcer la confiance en soi.

2 balles perroquets



La balle perroquet, grâce à sa peau translucide, laisse apparaître des couleurs magnifiques provenant de petites billes se trouvant à l'intérieur. Lavable. Diamètre : 70mm. Poids : 100g

2 grande Z balles



Cette version de la Z balle est plus grande, plus creuse et peu rebondissante. Elle est principalement destinée à entraîner le jeu de jambes et le contrôle du pied. Diamètre : 10cm. Poids : 40g.

1 jeu de balles de Bocce



Ces balles souples ont une texture extérieure en matériau synthétique grainé et contiennent de minuscules billes en PVC. Avec ce type de balles, vous pouvez jouer sur n'importe quelle surface, comme sur du sable. Tout terrain peut devenir un terrain de Bocce,

même si le revêtement est très dur. Lorsqu' on lève la balle et que l'on imprime de l'effet au lancer, la balle absorbe complètement le choc au moment de l'impact et s'arrête exactement au point de chute ; mais on peut aussi, simplement la faire rouler. Le jeu comprend quatre balles violettes et quatre jaunes de 10 cm de diamètre ainsi qu'un cochonnet rouge de 7,5 cm de diamètre et un sac de rangement.

5 ballons tactiles



Jeu de 6 ballons tactiles offrant une prise facile et sécurisante grâce à chaque proéminence de leur surface. Ces ballons sont si légers qu'ils semblent flotter dans les airs, si solides qu'ils résistent aux utilisations les plus rudes. Les parois de ces ballons sont si fines qu'ils peuvent être gonflés à la bouche.

Jeu de 6 ballons émotions



Lot de 6 ballons à visages émotionnels, les boules représentent 6 émotions différentes de la vie des humains. Amusant à utiliser, surtout pour les jeunes enfants.

Balle rebondissante lumineuse



Classique... et géniale. Cette balle rebondissante brille de mille feux au premier choc. Pour jouer à la maison, dehors ou dans le noir... On adore !

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Exemples de jeu avec ballon ou balle :

Balle assise

Intérêt : esquive et précision

Matériel : 1 balle (ou un ballon mou)

Tranche d'âge : de 6 à 12 ans **6 joueurs ou plus**

Lieu : intérieur ou extérieur

Règle du jeu de la balle assise :

Délimiter un terrain et donner la balle à un des joueurs (il n'y a pas d'équipe, chacun joue pour soit), ce dernier doit essayer de toucher un de ces copains avec la balle mais il n'a pas le droit de se déplacer avec la balle en main. S'il réussit, le joueur touché doit s'asseoir par terre à

l'endroit où il a été touché et doit essayer d'attraper une balle qui passera à sa portée sans se déplacer et il pourra alors se relever et rejouer. Si un joueur rattrape la balle sans que celle-ci ne tombe par terre il n'est pas touché.

Si la balle tombe à terre sans toucher personne, n'importe quel joueur peut la récupérer.

Les joueurs debout ne peuvent pas passer la balle aux joueurs assis !!

La partie se termine lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu, le vainqueur !

Variantes pour la balle assise :

Jouer en équipe (2 ou 3), la dernière équipe avec des joueurs en jeu gagne la partie !! Les joueurs d'une même équipe peuvent se faire des passes mais si le joueur qui reçoit la balle la laisse tomber il doit alors s'asseoir.

Lorsqu'un joueur assis attrape la balle, il se lève et doit toucher un autre joueur pour se libérer, s'il ne réussit pas il se rassoit !!

PASSE A 10

A partir de : 8 ans

Durée : 10 min

Matériel :

Déroulement /

Règles :

Effectif +/- : 10 minimum

Lieu : extérieur

Intérêts : coopération - stratégie d'équipe - coordination.

Conseils sécurité : choisir un terrain peu accidenté sur un terrain délimité et dégagé.

Un ballon

- But du jeu : réaliser 10 passes consécutives sans que le ballon ne soit intercepté par l'équipe adverse ou qu'il touche terre.
- Lorsqu'un joueur de l'équipe adverse intercepte le ballon, ou que le ballon tombe à terre, les équipes inversent les rôles.
- Il y a "faute" lorsque : un joueur marche avec le ballon, conserve le ballon plus de trois secondes, repasse le ballon à son partenaire qui vient de lui passer la balle.

Variante :

Obliger le joueur qui possède le ballon à s'immobiliser ;
Augmentez ou diminuez le nombre de passes en fonction de l'âge des participants ;
Obliger les participants à effectuer un certain nombre de passes avant de marquer un but.



BALLONS INTERCEPTES

Passes

A partir de :

7 ans

Effectif +/- :

12 minimum

Durée :

10 min

Lieu :

extérieur/grande salle

Intérêts :

Stratégie d'équipe - évitement - précision.

Conseils sécurité :

Choisir un terrain non accidenté.

Matériel :

De quoi matérialiser deux lignes parallèles distantes de 5 à 10 m - de nombreux ballons.

Déroulement /

Règles :

- But du jeu : intercepter tous les ballons le plus rapidement possible.
- L'équipe B placée entre les lignes doit intercepter les ballons que se passent par-dessus cette zone les joueurs de l'équipe A disposer de part et d'autre des lignes.
- L'équipe gagnante est celle qui a intercepté tous les ballons dans le temps le plus court.
- Quand il n'y a plus aucun ballon en circulation, les équipes inversent les rôles.



Variante :

Conseil :

Adapter la largeur du couloir en fonction de l'âge et des capacités des participants.

BALLE AU JOUEUR-BUT

Passes

A partir de :	7 ans	Effectif +/- : 10 minimum
Durée :	10 min	Lieu : extérieur/grande salle
Intérêts :	Stratégie d'équipe - précision - évitement.	
Conseils sécurité :		
Matériel :	De quoi délimiter 4 zones au sol - un ballon.	
Déroulement / Règles :	<ul style="list-style-type: none"> • <u>But du jeu</u> : donner le plus de fois possible la balle à son joueur-but en un temps déterminé. • Constituer deux équipes de 5 à 10 joueurs. • Chaque équipe possède un joueur-but placé derrière la ligne de camp adverse. (Un peu comme la balle aux prisonniers). • Les joueurs de l'équipe qui engagent se passent le ballon pour le transmettre à leur joueur-but. Chaque fois qu'ils y parviennent l'équipe marque un point • L'équipe adverse tente d'intercepter le ballon. Si elle réussit, elle essaye alors de le transmettre à son joueur-but. • Le joueur en possession du ballon ne doit pas se déplacer (ou ne peut se déplacer quand dribblant). 	
Variante :	 <p>le joueur-but est perché sur une estrade (caisse...) Et doit se saisir du ballon lancé par ses partenaires sans en découdre. La zone dans laquelle peut se déplacer le joueur-but est très restreinte.</p>	

Passes

DAUPHIN-DAUPHINE		
A partir de :	7 ans	Effectif +/- : 5 minimum
Durée :	10 min	Lieu : extérieur/grande salle
Intérêts :	Stratégie - apprentissage des prénoms - course.	
Conseils sécurité :	-	

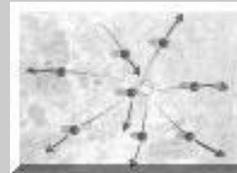
Matériel :

Déroulement / Règles :

Variante :

Un ballon en mousse ou en plastique de préférence.

- 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 trois pas (de géant) et d'essayer de toucher, en lançant le ballon, l'un des joueurs immobilisés au choix.
 - Avant de tenter de toucher le joueur avec 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.



Au signal « **STOP !** » les joueurs peuvent bouger, mais pas de leurs appuis au sol (un pied pivot). Si le joueur visé peut bloquer le ballon, c'est le lanceur qui est éliminé.

Kit périscolaire croquet mousse



Conçu pour la pratique du croquet en toute sécurité aussi bien en intérieur qu'en extérieur.

Idéal en milieu scolaire ou pour animer vos activités périscolaires.