



Jeux de ballon

# Ballon Omnikin

## Matériel:

- Ballon géant *Omnikin*



## But du Jeu

⇒ Plusieurs petits jeux à faire avec le ballon *Omnikin*.

### Ballon dans un cercle

**But:** En poussant le ballon, les joueurs placés sur le tour du cercle essayent de toucher les joueurs qui se trouvent au centre de celui-ci.

**Consignes:** La majorité des joueurs sont en position debout et forment un grand cercle. Un, deux ou trois joueurs (ou plus suivant le nombre de participants) se tiennent au centre du cercle. Les joueurs extérieurs font circuler le ballon indifféremment d'un point à l'autre du cercle et essayent de toucher les joueurs au centre.

La balle peut être poussée à une ou deux mains, mais doit toujours rester en contact avec le sol. Lorsqu'un joueur est touché, il change de place avec celui qui a lancé le ballon.

### Le voyage

**But:** Essayer de traverser le couloir sans être touché par la balle.

**Consignes:** Diviser le groupe en deux et placer les joueurs face à face sur deux lignes, parallèles et distantes de 4 à 5 mètres. Les joueurs qui forment le couloir ne peuvent pas se déplacer ni bouger les pieds. Les deux premiers joueurs courent à travers le couloir et sont poursuivis par le ballon que les autres déplacent le plus vite possible derrière eux.



Jeux de ballon

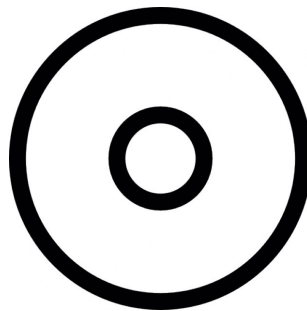
# Ballon Omnikin

## Indiana Jones

**But:** Les participants doivent coopérer de manière à faire rouler le ballon le plus rapidement possible pour attraper un joueur qui court ou éviter que le ballon ne soit rejoint par un joueur qui court.

**Consignes:** Les joueurs sont en position debout et forment un double cercle. Ils se positionnent face à face. Les deux cercles sont suffisamment éloignés pour permettre le passage du ballon, poussé par les joueurs. Les joueurs restent à leur place, ils poussent le ballon avec les mains, sans bouger les pieds.

Un joueur est désigné et prend place dans le couloir entre les deux cercles, en opposition ou juste derrière le ballon. Au signal du meneur, le joueur court tandis que les autres font progresser le ballon à la poursuite du coureur. Si après deux tours, le coureur n'est pas rattrapé, on désigne une autre « victime ». On peut également faire le contraire. Cette fois, c'est le joueur qui doit rattraper le ballon



## Variantes

Au départ, joueurs et ballons sont en opposition. Former deux doubles cercles, avec chacun un ballon. Organiser une compétition entre les deux groupes :

- Qui fera le plus de tours pendant un temps donné?
- Qui ira le plus vite pour effectuer X tours?