
DAUPHIN DAUPHINE

VEILLEE AES PETIT JEU
 JEU FLASH (3 MIN)



AGE : 3 A 12 ANS



DUREE : 15 MINUTES



LIEU : CHAMP



NBR DE PARTICIPANTS : 4
MINIMUM



NOMBRE D'ENCADRANTS :



TEMPS DE PREPARATION :
AUCUN

MATERIEL NECESSAIRE :

- 1 BALLON
-

SENSIBILISATION A L'ACTIVITE

DESCRIPTION ET BUT

Un jeu où les enfants doivent faire preuve d'habileté et de rapidité

DEROULEMENT ET REGLES

Pour débiter une **partie de Dauphin-Dauphine**, il vous faut tout d'abord désigner un enfant qui aura le ballon en premier. Ce joueur doit lancer le ballon en l'air (verticalement) et crier le prénom d'un des enfants. Pendant ce temps les autres enfants s'éloignent le plus loin possible.

Si le joueur appelé réussit à attraper le ballon avant qu'il ne touche le sol, il doit à son tour le lancer en l'air, en désignant un autre joueur. Si le joueur échoue, il doit attraper le ballon au plus vite et crier « STOP ».

Au signal « STOP » tous les joueurs doivent s'immobiliser. L'enfant en possession du ballon peut alors faire trois pas dans le but de toucher un des autres joueurs en lançant le ballon. Il doit d'abord dire à voix haute le prénom du joueur qu'il vise.

Si le lanceur touche l'enfant visé avec le ballon, il l'élimine. Si le lanceur échoue c'est lui qui est éliminé. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un enfant en jeu. Le dernier sur le terrain remporte la partie il est le dauphin ou la dauphine.





COMMENTAIRES

Variantes pour les jeunes

- Avoir le droit à un rebond lorsque le ballon est lancé.
- Ne pas désigner le même enfant plusieurs fois de suite.
- Ajouter des pas pour le lanceur pour se rapprocher des autres joueurs (cinq pas au lieu de trois par exemple).
- Pour les 3-5 ans : le joueur lance le ballon où il veut et donne un prénom, le joueur ainsi désigné doit juste aller le chercher et ensuite essayer de viser quelqu'un sans avoir à le nommer avant, s'il touche un joueur, celui-ci est éliminé et s'il ne touche personne c'est lui qui est éliminé.

Variantes 10 ans et +

- Les joueurs peuvent bouger le haut du corps pour éviter le ballon (les jambes doivent restées immobiles).
- Un joueur visé qui bloque le ballon élimine le lanceur.
- Supprimer des pas pour le lanceur (un pas au lieu de trois ou aucun pas autorisé par exemple).
- Faire trois équipes et jouer avec un seul ballon (ou deux).
- Le possesseur du ballon donne un nom et peut faire des passes à son équipe avant d'essayer de le viser.

