

Le défi des indiens:

Explications :

Au signal du shérif ou parent, l'indien se déplace pour aller franchir la porte du saloon et atteindre le cerceau pour tirer. Le shérif tente alors de lui enlever la plume. S'il réussit, il marque un point mais l'indien continue sa course pour aller tirer. But marqué = 1 point (+1 point si l'indien a encore sa plume).

Organisation :

Une cage de hand dans laquelle se trouve un gardien (le barman).

Un enfant jouant le rôle de shérif est placé entre quatre cônes (les portes du saloon).

Tous les autres enfants sont alignés face à la porte du saloon, la plume attachée au pantalon, un ballon en main.

Dans ce jeu l'enfant va ... :

_Se déplacer vers une cible.

_Éviter un adversaire en le prenant de vitesse.

_Feinter, induire, déborder pour éviter l'adversaire.

_Tirer vers des cibles.

ILLUSTRATION :

