

OBJECTIFS :

- Viser juste et rapidement une cible mobile (chasseurs)
- Courir, tirer et récupérer un ballon sans arrêts pendant 1mn à 1mn30
- Se positionner dans le terrain en repérant constamment le chasseur et éviter ses tirs (lapins)

ORGANISATION :

- 2 équipes de 6 à 8 joueurs
- Terrain de 15m X 15m environ
- 2 jeux de dossards et 2 ballons assortis si possible aux dossards
- autant de manches que de joueurs

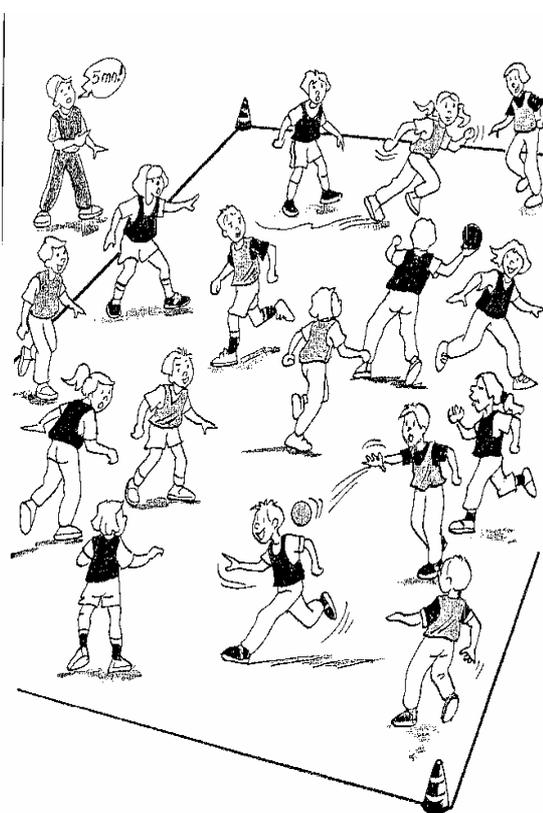
REGLES DU JEU :

But du jeu : éliminer tous les lapins de l'équipe adverse sauf le chasseur en les touchant avec le ballon

Déroulement : Chaque équipe a un chasseur désigné (le porteur du ballon) pour toute la durée de la manche. Il doit éliminer les lapins de l'équipe adverse en tirant sur eux avec le ballon. Tout joueur touché sort du terrain. La manche est terminée quand tous les lapins d'une équipe ont été touchés et l'équipe gagnante marque alors un point, ou au bout de 1mn30 et pas de point marqué. La manche suivante est engagée avec deux autres chasseurs. L'équipe gagnante est celle qui a remporté le plus de manches : en « tuant » tous les lapins de l'équipe adverse.

Contraintes :

- tout joueur touché sort du terrain
- le chasseur est le même pour toute la durée de la manche
- il est interdit de tirer au dessus des épaules (dans ce cas, le lapin n'est pas pris)



Variante 1 : lorsqu'un chasseur touche un lapin de l'équipe adverse, il délivre un de ses prisonniers qui rentre en jeu

Variante 2 : le lapin touché prisonnier sur la bordure extérieure du terrain peut se délivrer et reprendre le jeu en se déplaçant tout autour du terrain pour récupérer ou toucher le ballon de l'équipe adverse

Variante 3 : idem variante 2 mais il peut aussi récupérer le ballon de son équipe et il devient alors le chasseur (il est interdit de délivrer volontairement un coéquipier prisonnier)