

	LA QUEUE DU DIABLE		Jeu de conquête d'objets
OBJEC-TIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE –CRITERES DE REUSSITE	MATERIEL
Prendre des décisions rapidement Feinter Réagir vite Anticiper Courir vite pour poursuivre ou esquiver Coordonner ses actions avec ses coéquipiers	<p>DISPOSITIF : Ce jeu se joue en 2 équipes d'effectif égal et équipées de maillots différents sur un terrain délimité, adapté au nombre de joueurs. Un camp pour chaque équipe. Chaque joueur porte un foulard en ceinture.</p> <p>REGLES : Au signal de départ, tous les joueurs sortent de leur camp et essaient de se saisir d'un foulard adverse (passé à la ceinture et pendant derrière). Aucun retour dans son propre camp n'est autorisé. Tout joueur sans foulard est prisonnier dans le camp adverse et ne peut reprendre la partie que si l'un de ses partenaires lui donne un foulard pris à l'adversaire. Tout joueur qui ramène dans son camp un prisonnier sans foulard ne peut être attaqué. La partie se joue au temps (4 minutes maximum). L'équipe gagnante est celle qui a le moins de prisonniers.</p>	<p>TÂCHE : Se saisir des foulards adverses</p> <p>CRITERES DE REUSSITE : Avoir pris plus de foulards que l'équipe adverse.</p> <p>CONSEIL D'ORGANISATION : Plusieurs jeux en parallèle.</p>	2 jeux de 5 maillots. Un foulard par joueur.

	LE BERET		Jeu de conquête d'objets
OBJEC-TIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE –CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL
Esquiver Réagir vite Pendre une décision	<p>DISPOSITIF : Un terrain rectangulaire d'une quinzaine de mètres de long avec 2 camps dans la largeur. 2 équipes de 5 joueurs numérotés dans leur camp. Chacun est dans sa maison. Un objet à rapporter (le béret) posé au centre du terrain.</p> <p>REGLES : A l'appel du numéro, chaque joueur concerné de chaque équipe cherche à s'emparer du béret et à le ramener dans son camp sans se faire toucher par leur adversaire direct. Le joueur qui ramène le béret dans son camp marque 1 point pour son équipe. Une manche se joue en 5 points.</p>	<p>TÂCHE : Se saisir du béret et revenir dans son camp. Toucher son adversaire porteur du béret.</p> <p>CRITERES DE REUSSITE : Rapporter le béret</p> <p>Une partie se joue en 3 manches.</p>	1 béret 10 cerceaux

Thèque

Organisation :

- 1 équipe de lanceurs
- 1 équipe de trimeurs (les receveurs avec 1 capitaine, le chien, qui est dans son cerceau)
- 1 balle de base-ball

Les équipes seront constituées de 5 joueurs suivant les effectifs des classes.

Déroulement : le premier lanceur lance la balle dans l'espace de jeu et court en passant dans chaque base (cerceau) pour revenir au point de lancer.

Les trimeurs (receveurs) récupèrent la balle, se la passent sans se déplacer, pour la faire parvenir au chien qui crie "STOP" et lève le bras lorsqu'il l'a dans les mains.

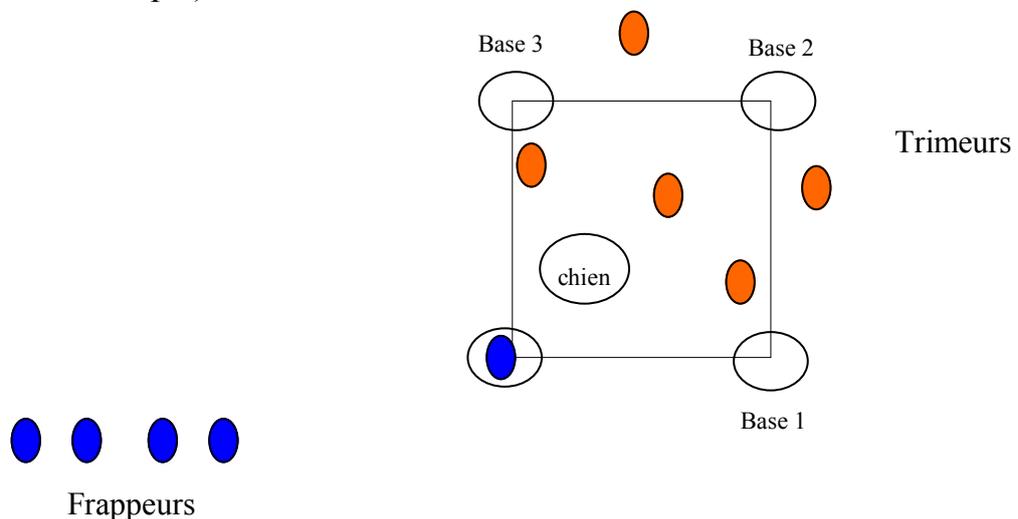
A ce moment-là, si le coureur :

- a fini son tour, il marque 5 points,
- est arrêté en base 1, il marque 1 point,
- est arrêté en base 2, il marque 2 points,
- est arrêté en base 3, il marque 3 points.

S'il est entre 2 bases, il marque le point de la base précédente.

Lorsque tous les frappeurs sont passés, on inverse les rôles.

Critère de réussite : l'équipe qui a marqué le plus de points gagne le match (le même nombre de joueurs passe en attaque).



LA BALLE ASSISE

OBJECTIFS :

- jouer avec d'autres enfants
- se saisir d'une balle et tirer sur les autres joueurs
- prendre des indices pour ne pas se faire toucher ou pour saisir la balle
- rester attentif si on est pris pour pouvoir se délivrer

MATERIEL :

- terrain de jeu de 10m X 10m environ
- une balle ou un ballon de 25cm de diamètre environ en mousse ou dégonflé

REGLES DU JEU :

- la maîtresse ou le maître lance le ballon en l'air ; l'enfant qui s'en saisit devient **le chasseur** et il tire sur les autres joueurs pour éliminer ceux-ci
- le chasseur peut courir avec la balle avant de tirer
- il reste le chasseur tant qu'il conserve la balle après ses tirs (réussis ou non)
- n'importe quel joueur peut ainsi devenir le chasseur en se saisissant du ballon : soit en le récupérant au sol ou après un rebond , soit en l'attrapant de volée lors d'un tir
- tout joueur touché **s'assied** sur place et ne doit plus bouger que ses bras
- pour qu'un joueur soit pris : le ballon **lancé** par le chasseur doit le toucher **directement** (donc sans rebond préalable au sol ou sur un autre joueur)
- si deux joueurs se disputent le ballon sans succès, le relancer comme en début de jeu

Un joueur assis est délivré dans les cas suivants :

- il récupère le ballon et donc devient le chasseur
- il touche le ballon sans le récupérer
- il touche le ballon tenu par le chasseur qui passe à proximité
- il est touché par un ballon perdu lors d'un tir (le chasseur ne doit pas volontairement délivrer ses camarades en les touchant ...)
- le jeu est terminé lorsque seul le chasseur reste en jeu ou à la fin du temps imparti

Le trésor des écureuils

Terrain : demi-terrain de handball

Nombre de joueurs :

Toute la classe répartie en équipes s'opposant sur deux terrains en parallèle

Matériel :

- une vingtaine d'objets divers (maillots, foulards, anneaux...) disposés dans une caisse.
 - coupelles pour matérialiser l'espace de jeu, la zone neutre et les maisons
- maillots pour identifier chaque équipe. Le gardien désigné dans chaque équipe retire son maillot et le glisse dans la ceinture de son pantalon.

But du jeu :

Rapporter le maximum d'objets dans sa maison

Déroulement :

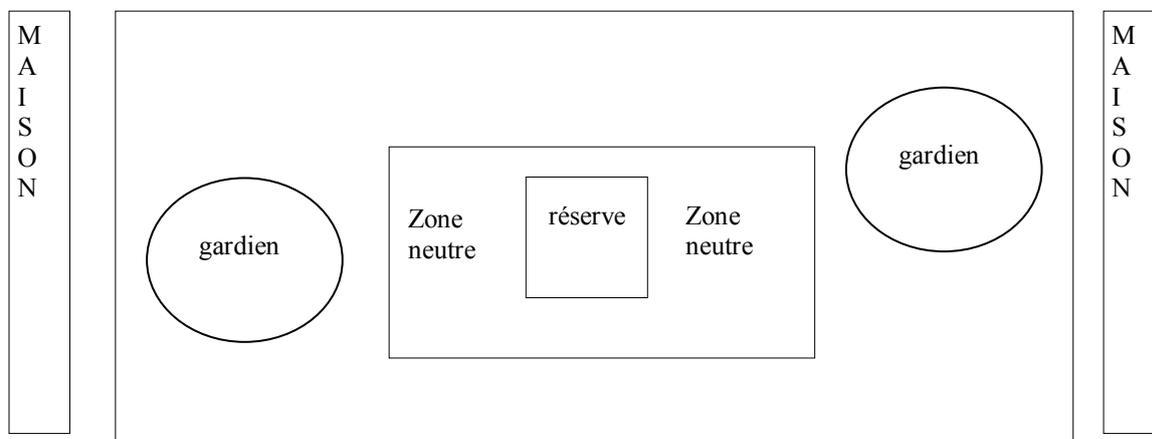
Chaque équipe est placée dans sa maison, à l'exception du gardien qui se place dans l'aire de jeu.

Au signal, les joueurs courent prendre UN objet dans la réserve au centre du terrain. Cette réserve est entourée d'une zone neutre dans laquelle aucun joueur ne peut être pris (voir "le gardien"). Chaque joueur en possession d'un objet tente de rapporter celui-ci dans son camp en le posant au sol, sans se faire toucher par le gardien adverse.

Tout joueur touché un objet à la main par le gardien de l'équipe adverse doit redéposer son objet dans la réserve, puis retourner dans son camp pour se remettre en jeu.

L'équipe qui a rapporté le plus d'objets à la fin du temps de jeu ou lorsque la réserve est vide emporte la manche.

Attention ! Le rôle de gardien étant très fatigant prévoir un changement de joueur au bout de 3 minutes de jeu.



Les balles brûlantes

Terrain : demi-terrain de handball

Nombre de joueurs :

Toute la classe répartie en deux équipes

Matériel :

- 1 ballon, une balle par enfant

- marquages (ou coupelles) pour définir l'espace jeu et les deux camps

But du jeu :

Avoir dans son camp moins de balles que l'équipe adverse.

Déroulement :

Chaque équipe doit rester dans son camp.

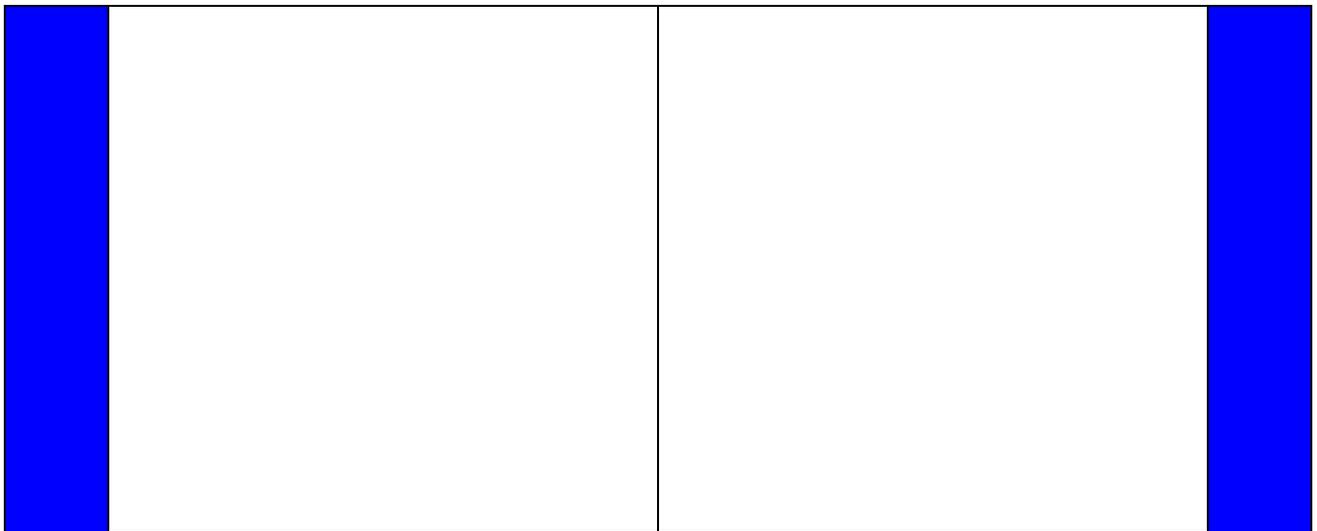
Lancer les balles qui entrent dans son camp.

Au signal de fin, on arrête de lancer.

Durée : 2/3 minutes par manche

La balle au fond

Tout ballon qui franchit la ligne de fond de terrain est considéré comme « mort », il ne peut être récupéré par les joueurs. (zones en bleues sur le schéma)



Ultimate

Matériel

- 1 frisbee
- 10 dossards
- Plots pour matérialiser des buts

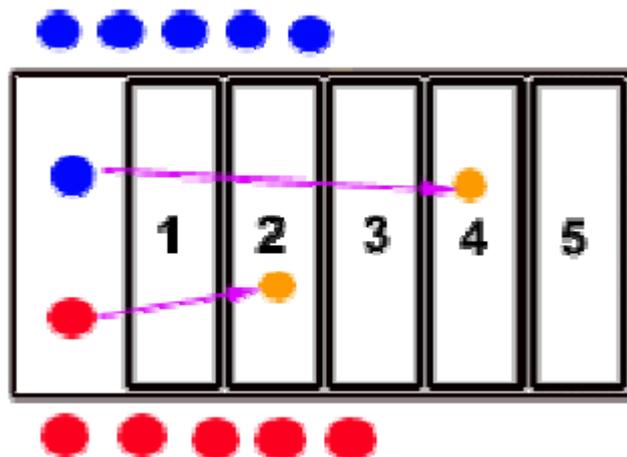
Règles

Chaque équipe doit marquer des buts. On ne doit pas courir avec le frisbee dans la main. Une fois le frisbee au sol, c'est le premier qui a mis le pied dessus qui le récupère.

Critère de réussite

Gagner le plus de points (nombre de buts comptabilisé pour chaque équipe).

« Le disque brûlant » :



Matériel

- 2 frisbees
- Plots pour matérialiser les zones ou bandes de couleurs

Règles

Deux équipes.
Lancer le Frisbee dans la zone la plus valorisée.
Les points sont attribués au point d'impact du Frisbee à l'atterrissage.
Le total de points de chaque équipe est compté à chaque série de lancers
Si le Frisbee tombe hors des limites, il ne rapporte pas de point.

Critère de réussite

L'équipe qui a le plus grand nombre de points a gagné.