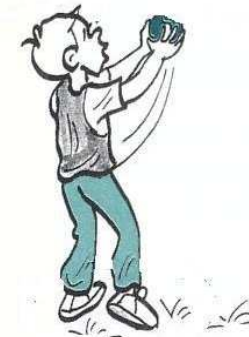


Jeux traditionnels à l'école



aux cycles 2 et 3

30 jeux traditionnels pour le cycle 2 et le cycle 3

15 jeux de poursuite

15 jeux collectifs avec ballons

Illustrations : « 25 jeux de thèque » à l'école élémentaire » Editions EPS

Proposition de classification des jeux

<u>Jeux de poursuite et de prise</u>											
		<u>GS</u>	<u>CP</u>	<u>CE1</u>	<u>CE2</u>	<u>CM1</u>	<u>CM2</u>	<u>Rôles/</u> <u>statuts</u>	<u>Toucher /</u> <u>Fuir-éviter</u>	<u>Conquérir</u> <u>un objet</u>	
- La chandelle	p 6	X	X	X				Rôles et statuts différenciés	O		
- Les jeux de chat	p 7	X	X	X					O		
- Accroche-décroche -> inversé	p 9	X	X	X	X	X	X		O		
- La chèvre et les brigands	p 11	X	X	X					O		
- Sorciers	p 12	X	X	X					O		
Par équipes											
- Chameaux-chamois	p 14	X	X	X					O		
- La baguette	p 15	X	X	X					O	O	
- L'épervier	p 16	X	X	X	X				O		
- Eperviers déménageurs	p 17	X	X	X	X				O	O	
- Le béret	p 18	X	X	X	X			O			
- Les 3 tapes	p 19			X	X	X	X	Plusieurs statuts (ATT et DEF)	O		
- Poules-renards-vipères	p 20			X	X	X	X		O		
- Lutte au fanion	p 21			X	X	X	X		O	O	
- Drapeau	p 22				X	X	X		O	O	
- Double drapeau	p 23				X	X	X		O	O	

<u>Jeux collectifs avec ballons</u>									
		<u>GS</u>	<u>CP</u>	<u>CE1</u>	<u>CE2</u>	<u>CM1</u>	<u>CM2</u>	Rôles et statuts <u>différenciés</u>	Rôles et statuts <u>changeants en cours de jeu</u>
Jeux de passes									
- Relais assis-debout	p 25	X	X	X				O	
- La chaîne des pompiers	p 26	X	X	X				O	
- L'horloge	p 27	X	X	X				O	
- Béret--ballon	p 28		X	X				O	
- Lance et tourne vite	p 29		X	X				O	
- Le camp ruiné	p 30			X	X	X	X		O
Jeux de passes et de tirs									
- La balle assise	p 31			X	X	X	X	O	O
- Ballon prisonnier	p 32			X	X	X	X	O	O
- Balle aux chasseurs	p 33			X	X	X	X	O	
Jeux de passes et de tirs : les jeux de thèque									
- Ramassez les foulards	p 35			X	X	X	X	O	
- La balle aux refuges	p 36			X	X	X	X	O	
- La balle aux 4 coins	p 37			X	X	X	X	O	
- La thèque en carré	p 38			X	X	X	X	O	
- Méli-mélo	p 39			X	X	X	X	O	
- La petite thèque	p 40			X	X	X	X	O	

Jeux de poursuite



1. Des jeux sans fin....

Caractéristiques :

- un (ou plusieurs) joueurs ont un statut particulier (« chat », meneur...).
- la partie s'arrête quand on le désire ou au bout d'un temps limité...
- parfois il n'y a pas de gagnant...

Cycle 2 Jeu de poursuite

La chandelle

Savoirs mis en jeu : courir pour fuir, poursuivre pour toucher – changer de trajectoire pour esquiver

But du jeu : le meneur doit toucher le porteur du foulard avant qu'il ait fini son tour.

Déroulement:

Les enfants sont assis en cercle, sauf un qui tient dans sa main un mouchoir. Il tourne autour du cercle pendant que les autres fredonnent une comptine. Pendant la chanson le meneur passe derrière les enfants assis et lorsqu'il le désire, il laisse tomber très discrètement le mouchoir derrière l'un de ses camarades. Il peut alors se mettre à courir. Lorsque le camarade découvre le mouchoir, il se lève et essaie de rattraper le meneur qui doit effectuer un tour complet pour s'asseoir à la place laissée libre sans être touché.

Règles :

- Si le meneur parvient à s'asseoir, le poursuivant devient meneur et fait le tour du cercle... le jeu reprend.
- il se rassoit et le meneur recommence.
- Si le meneur est touché avant la fin du tour : le poursuivant se rassoit à sa place et le meneur recommence.
- Si le poursuivi ne se rend pas compte que le mouchoir est derrière lui avant que le meneur ait fait un tour complet, celui-ci le touche et crie « chandelle ». Il devient la chandelle et doit se poster au centre du cercle. Il ne sera délivré que si un autre enfant devient chandelle à son tour.

Variantes :

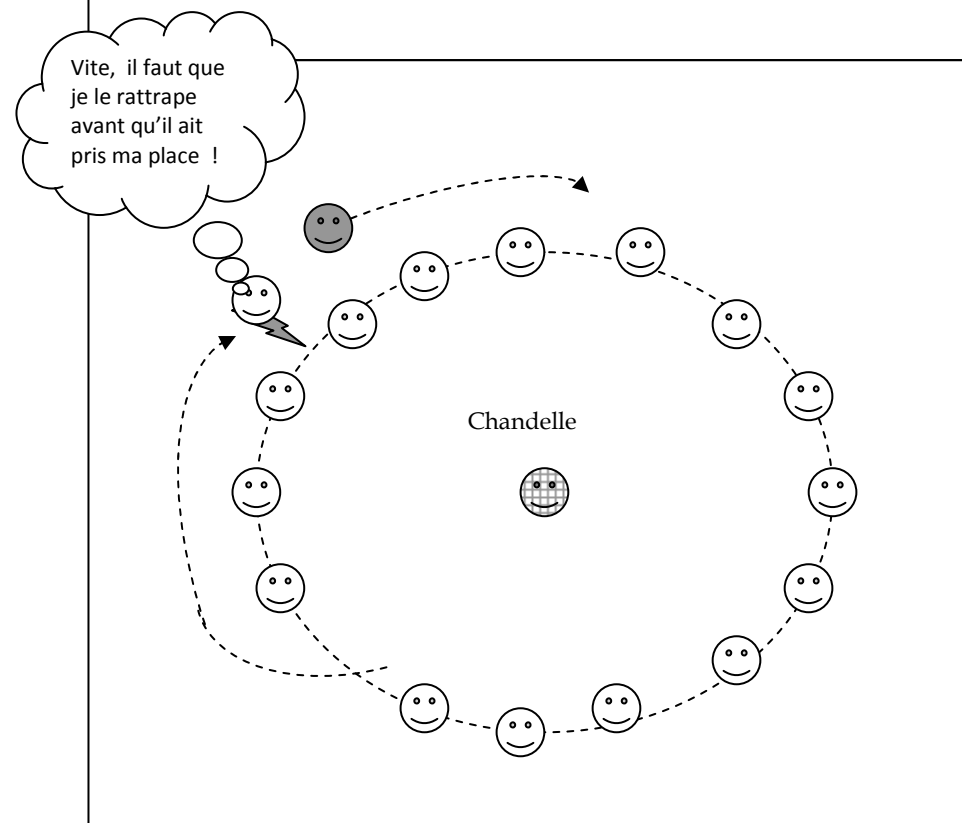
- La poursuite peut s'engager sur plusieurs tours, c'est le poursuivi qui décide de s'arrêter.
- Le poursuivant, qui a le mouchoir en main, peut en courant le déposer dans le dos d'un autre. Celui-ci doit alors se mettre aussi à sa poursuite.
- Pendant la comptine, (ou une partie de celle-ci), les joueurs de la ronde ferment les yeux.

Dispositif

Espace / organisation de la classe :

Les joueurs (12 à 15 maxi) forment une ronde.
Un joueur reste seul en dehors du cercle avec un foulard dans la main.

Matériel : un mouchoir ou foulard.



Jeux de chat

Cycle 2

Jeu de poursuite

Savoirs mis en jeu : courir pour fuir, poursuivre pour toucher - changer de trajectoire pour esquiver

But du jeu : ne pas être touché par le chat / redevenir souris (toucher un joueur) le plus rapidement possible.

Règles minimales :

- Le chat poursuit n'importe quelle souris.
- Celui qui est touché devient chat.

1 Chat perché : une souris qui monte sur l'un des obstacles hauts est invulnérable.
Règle : seule la souris poursuivie peut se percher.

Variantes :

Une ou plusieurs zones refuges peuvent être matérialisées

- Des obstacles infranchissables sont disposés et permettent à la souris poursuivie de s'abriter
- Jouer avec 2 chats.

2 Chat couleur :
Une souris poursuivie devient invulnérable si elle touche un plot de la couleur préalablement désignée
> Plots de différentes couleurs dans l'espace (2 ou 3 de chaque couleur).
> Avant le début du jeu, on choisit une couleur de plot qui servira de « refuge ».

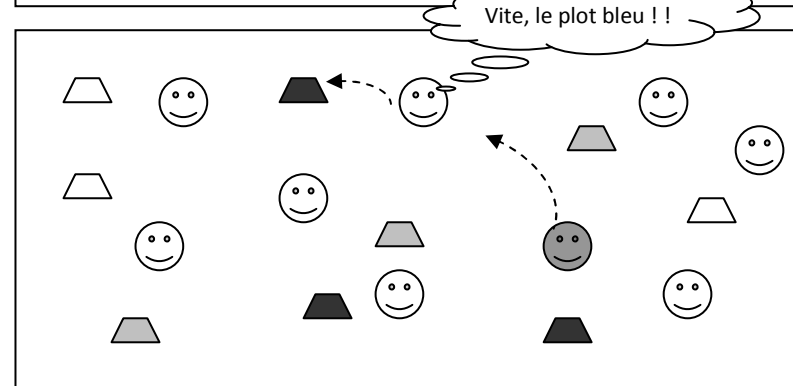
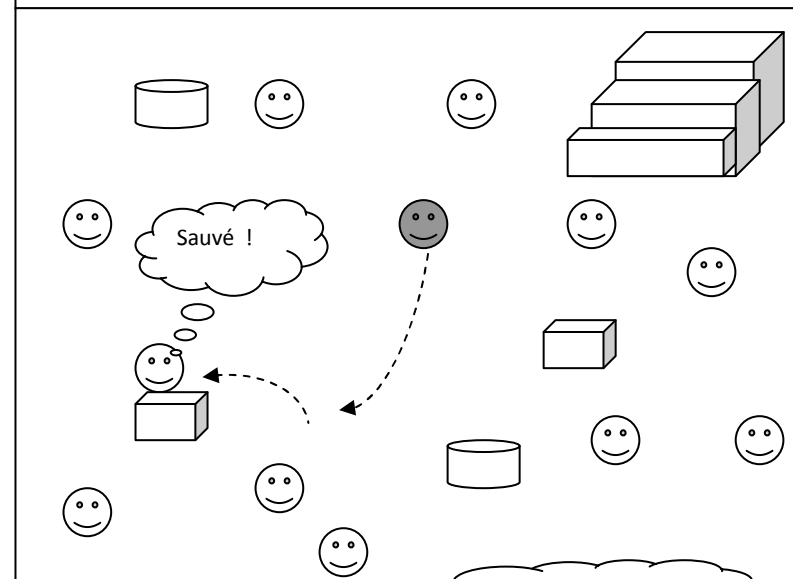
Dispositif

Espace / organisation de la classe :

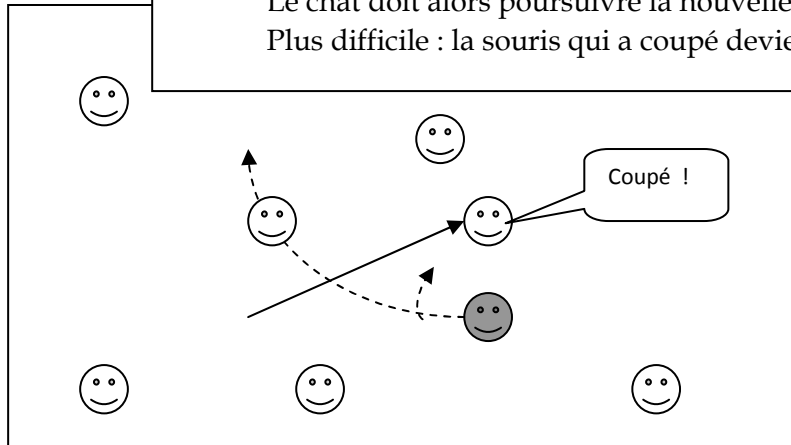
Espace de jeu limité 10 à 15m X 15 à 20m.

Groupes de 10 à 12 joueurs maximum .

Matériel : lieux et obstacles sur lesquels les souris peuvent se percher



- 3 Chat coupé :** pour aider la souris poursuivie...
une autre souris peut couper la trajectoire entre le chat et la souris poursuivie.
Elle annonce : « Coupé ! »
Le chat doit alors poursuivre la nouvelle souris
Plus difficile : la souris qui a coupé devient chat.



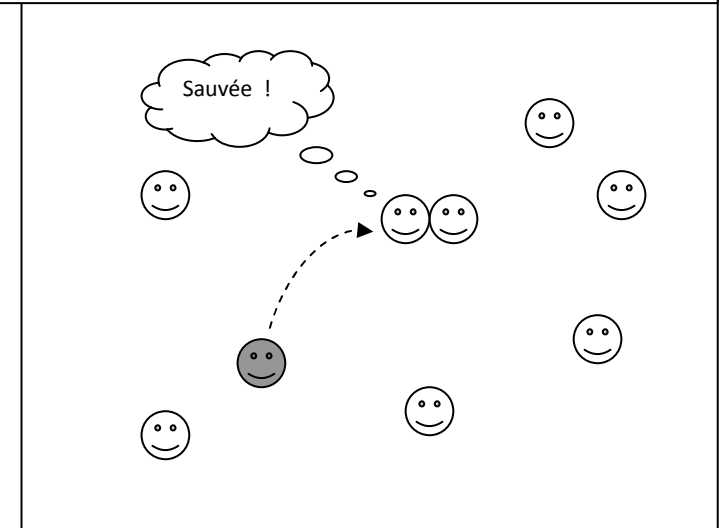
4 Chat à deux :

Une souris poursuivie devient invulnérable si elle s'accroche à une autre souris.

Variante :

1. une seule souris peut s'accrocher / celle qui est poursuivie. Une souris précédemment accrochée doit alors décrocher.
2. une seule souris peut s'accrocher mais lorsque la souris poursuivie s'accroche, la souris à l'opposé se décroche...

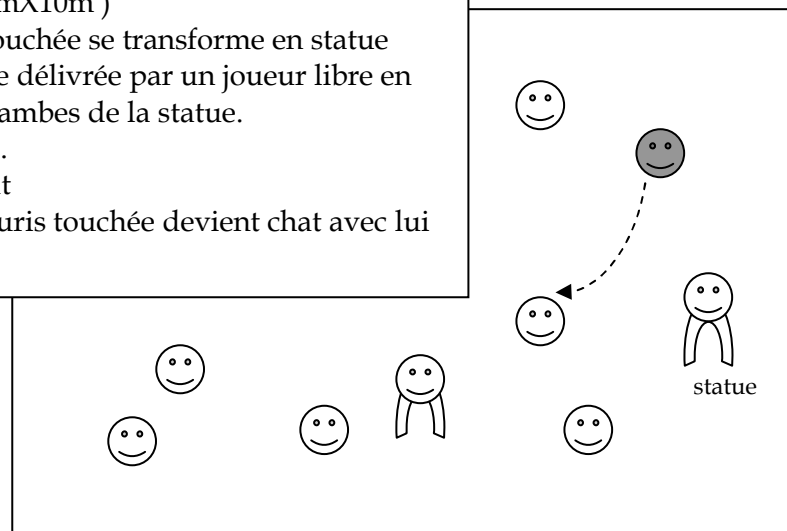
Suite : « accroche-décroche »



Vers d'autres jeux...

5 Chat glacé :

- espace réduit (10mX10m)
 - la souris touchée se transforme en statue
 La statue peut être délivrée par un joueur libre en passant entre les jambes de la statue.
Le chat reste chat .
Variante : aider le chat
- 2 chats / ou la 1^{er} souris touchée devient chat avec lui
Suite : « les sorciers »



Accroche-décroche

Cycle 2

Jeu de poursuite

Savoirs mis en jeu : courir pour fuir, poursuivre pour toucher – changer de trajectoire pour esquiver

But du jeu : ne pas être touché par le chat / toucher la souris le plus rapidement possible.

Déroulement:

Consignes

Au départ, un joueur chat, un joueur souris dans l'espace.

Les autres sont par paires et se tiennent par le bras, fixes dans l'espace de jeu (voir schéma)

Position : Les joueurs se tiennent par le creux du bras .Bras extérieur : main sur la hanche pour faciliter l'accrochage.

Au signal le chat poursuit la souris

La souris peut alors s'accrocher à une paire pour se sauver.

L'élément opposé doit alors se décrocher et devient la nouvelle souris.

Règles :

A chaque changement de rôle, la souris touchée annonce : « C'est moi le chat ! »

Variante : pas d'annonce, les joueurs immobiles doivent repérer qui est le chat

Variantes :

1. Les paires sont immobiles dans l'espace
2. Les paires peuvent se déplacer en marchant.
3. Les paires sont organisées en cercle. Le chat et la souris tournent autour du cercle (...et le chat peut « couper » à travers le cercle !)

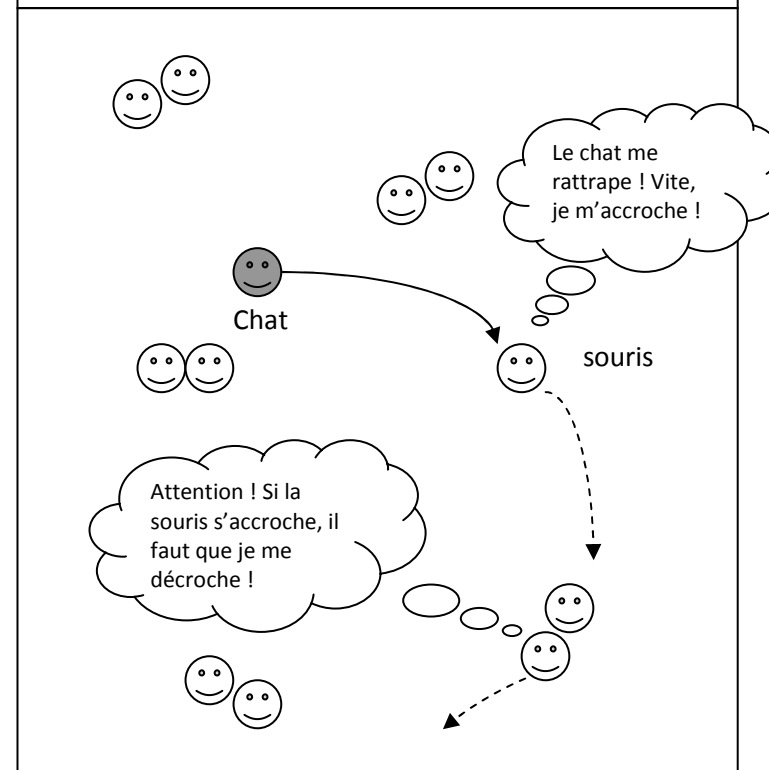
Dispositif

Espace / organisation de la classe :

Espace de jeu délimité.

Groupes de 10 à 12 joueurs maximum

Matériel : plots pour délimiter l'espace de jeu



Accroche-décroche

Accroche-décroche avec 2 chats et 2 souris

The diagram shows a circular arrangement of six smiley faces. Two are grey (cats) and four are white (mice). A solid arrow points from a grey cat to a white mouse, and a dashed arrow points from that white mouse to another white mouse. Another solid arrow points from a grey cat to a white mouse, and a dashed arrow points from that white mouse to another white mouse. This illustrates the movement and capture rules.

Règles :

- un chat poursuit une seule souris
- variante : un chat peut changer de trajectoire et toucher l'autre souris.

A chaque changement de rôle, la souris touchée annonce : « Je suis chat ! »

Evolutions > complexification (cycles 2 / 3)

Accroche-décroche inversé

Lorsque la souris accroche une paire, le joueur opposé **devient chat**
Et le chat qui poursuivait devient souris.

The diagram shows a circular arrangement of six smiley faces. Two are grey (cats) and four are white (mice). A solid arrow points from a grey cat to a white mouse, and a dashed arrow points from that white mouse to another white mouse. Another solid arrow points from a grey cat to a white mouse, and a dashed arrow points from that white mouse to another white mouse. Three thought bubbles are present: one from a grey cat saying 'Si la souris s'accroche, je deviens souris!', one from a white mouse saying 'Le chat me rattrape ! Vite, je m'accroche !', and one from a white mouse saying 'Attention ! Si la souris s'accroche, il faut que je me décroche...et je deviens chat !!'.

Règles :

- la souris qui décroche annonce : « Je suis chat ! »

Variante : pas d'annonce, les joueurs immobiles doivent repérer qui est le chat.

La chèvre et les brigands

Cycle 2 Jeu de poursuite
Conquête d'un objet

Savoirs mis en jeu :

Réagir vite, adapter sa course pour fuir - esquiver / toucher

But du jeu :

Un brigand doit s'emparer d'une « chèvre » et la ramener dans son repaire sans se faire toucher par le fermier.

Gain de la partie :

Si le fermier attrape le brigand, il devient brigand et on désigne un nouveau fermier. Dans le cas contraire, le brigand marque 1 point et conserve son rôle. La ronde désigne un nouveau fermier.

Déroulement: Un joueur est désigné pour être brigand et va se placer dans son repaire. Au sein de la ronde, on désigne secrètement un fermier (le brigand tourne le dos à la ronde et ne sait donc pas qui est le fermier). La ronde se met à tourner, le brigand peut alors s'approcher et « faire un trou » dans la ronde (en faisant lâcher la main de 2 joueurs). La ronde est désormais immobile.

Le brigand s'empare de la chèvre (foulard) et doit obligatoirement passer par le trou (la porte) pour la ramener dans son repaire. Dès que le brigand s'empare de la chèvre, le fermier se lance à sa poursuite et tente de le toucher avant qu'il n'atteigne son repaire.

Règles :

- le brigand doit ressortir par la porte.

Variantes :

- l'espace de jeu est limité/ 2 repaires pour le brigand ou...
- le brigand « casse » la ronde en 2 endroits et ouvre ainsi 2 portes ou ...
- la ronde continue à tourner pendant que le brigand est à l'intérieur...

Dispositif

Espace / organisation de la classe :

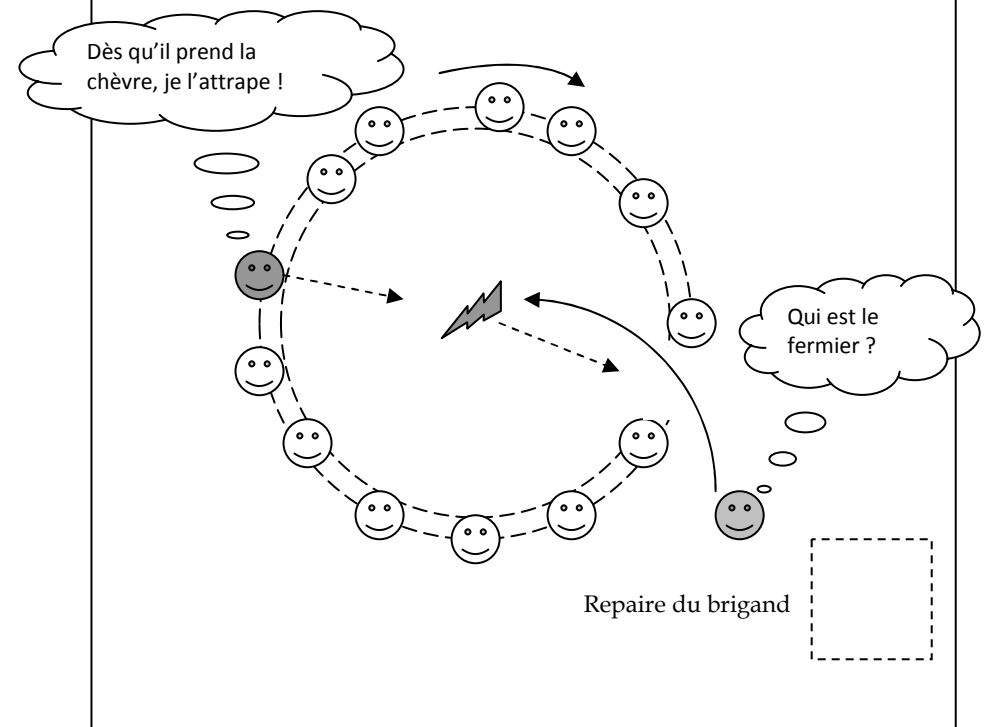
Les joueurs (12 à 15 maxi) forment une ronde et désignent secrètement un fermier parmi eux.

Le brigand est dans son repaire (espace délimité à 15 m de la ronde)

La chèvre (foulard) est disposé au centre de la ronde.

Matériel :

Plots pour le repaire du brigand, 1 foulard



Cycle 2 /3

Jeu de poursuite

Les sorciers

Savoir mis en jeu : courir pour fuir, poursuivre pour toucher – changer de trajectoire pour esquiver

But du jeu :

- pour les sorciers : éliminer tous les joueurs adverses.
- pour les autres joueurs : ne pas être touché : être en vie à la fin du jeu.

Déroulement:

On désigne des sorciers (¼ de l'effectif environ)

Les sorciers doivent, dans un temps donné, toucher un maximum de joueurs adverses qui deviennent alors statues (mains sur la tête, jambes écartées) et s'immobilisent là où ils ont été touchés.

Règles :

- jeu en temps limité (durée : 2 min pour une manche)
- un joueur non touché peut délivrer une statue en passant entre ses jambes.

Gain de la partie :

A la fin du temps imparti , on compte le nombre de statues (1 pt par statue). Le groupe des sorciers gagnant est celui qui marque le plus de points ou qui a éliminé tous ses adversaires avant la fin du jeu .

Variante :

Pour équilibrer les chances, on rajoute si nécessaire 1,2 ou 3 refuges pour les poursuivis (1 refuge-cerceau /1 joueur maxi / temps limité à l'intérieur) .

par équipes

Constitution de 3 à 5 équipes (de 3 à 4 joueurs chacune). Une couleur pour chaque équipe. Chacune, à tour de rôle est l'équipe des sorciers.

Règle : un joueur non touché peut délivrer une statue...de son équipe.

Gain de la partie :

A la fin de la manche, chaque équipe comptabilise le nombre de joueurs non-pris. Chacune additionne les points de chaque manche. A la fin on compare les scores des différentes équipes.

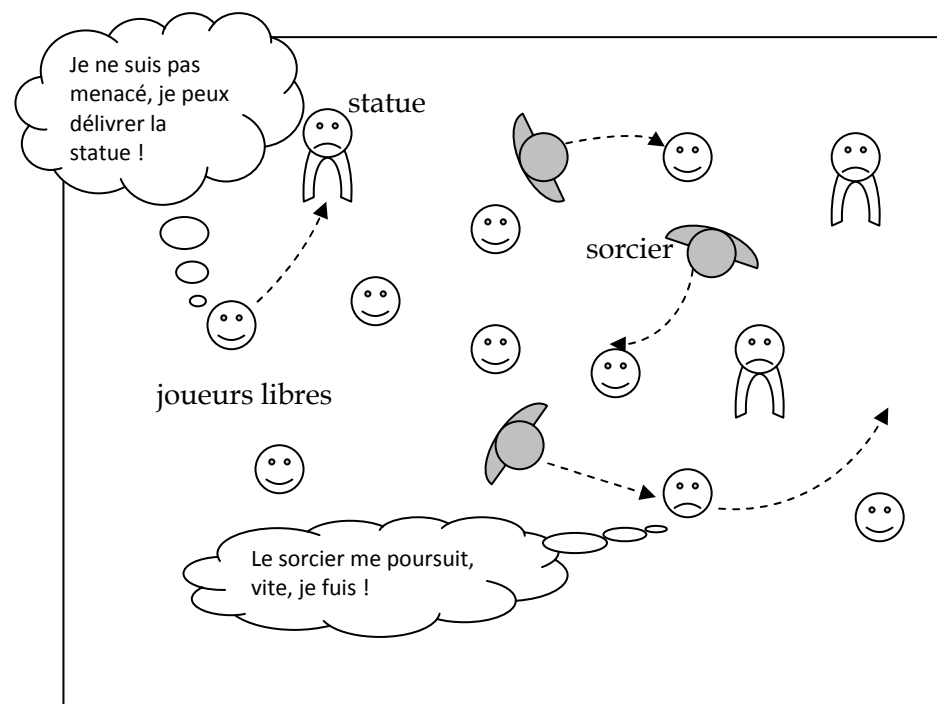
Dispositif

Espace / organisation de la classe :

- espace de jeu délimité 10 à 20m X 8 à 15m (selon le nombre de joueurs / 12 maximum)

Matériel :

- foulards, chasubles (1 couleur par équipe)
- plots pour délimiter l'espace de jeu



Jeux de poursuite par équipes



Caractéristiques :

- rôles et statuts différenciés ou parfois 2 statuts
- c'est l' équipe qui gagne...

Chameaux-chamois

Cycle 2 Jeu de poursuite

Savoir mis en jeu : courir pour fuir, poursuivre pour toucher – changer de trajectoire pour esquiver

But du jeu : toucher son adversaire avant qu'il ait rejoint son camp.

Déroulement:

Chaque équipe se répartit de chaque côté de la ligne médiane. Chaque joueur a un vis-à-vis. Au signal de l'appel de son nom, chaque joueur de l'équipe s'enfuit vers son camp. Chaque vis-à-vis s'élance à la poursuite de son adversaire et essaie le toucher avant qu'il ait rejoint son camp.

Le signal est donné par le meneur qui choisit d'appeler l'une et l'autre équipe.

Conduite du jeu :

- Equilibrer le nombre de fois où les uns et les autres sont appelés.
- Le meneur peut choisir de provoquer la réaction des joueurs au dernier moment (en retardant l'annonce au maximum « chaaa... »), ou en insérant le nom de l'équipe dans une histoire... Il peut aussi tenter de les tromper par des mots proches (chaaaa...peau).

Règles :

- un joueur (de l'une ou l'autre équipe) qui anticipe le signal est éliminé de la manche.

Variantes :

- Chaque joueur change de place et donc de vis-à-vis régulièrement.
- La position de départ varie : dos à dos, de côté, assis...
- L'espace entre les joueurs au départ varie.

Autre version :

- Les joueurs d'une équipe poursuivent n'importe quel joueur de l'autre équipe. Les joueurs touchés sont éliminés de la manche. Le reste des chameaux poursuit le reste des chamois et inversement.

Dispositif

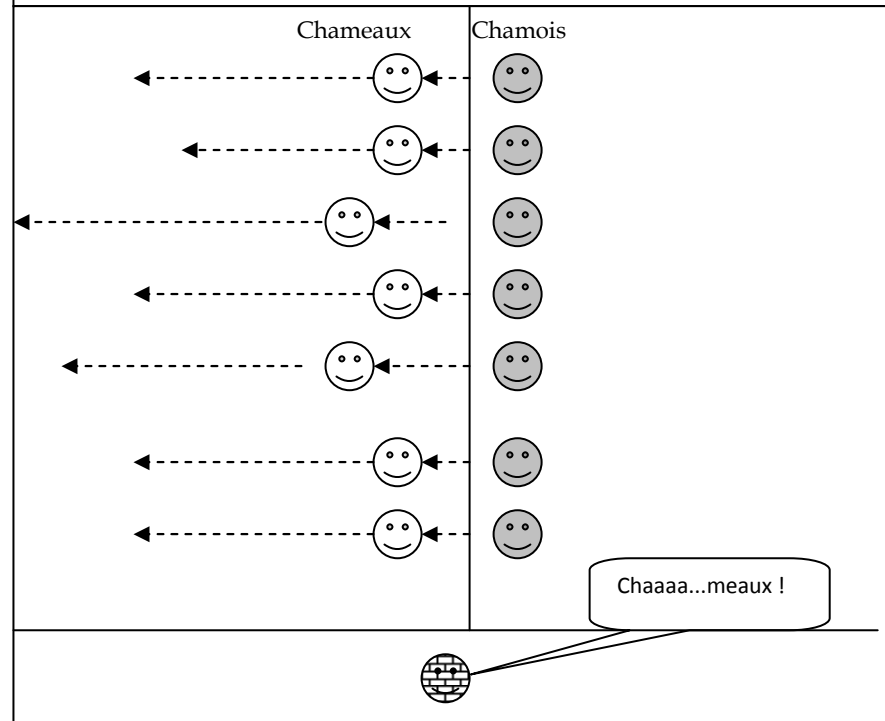
Espace / organisation de la classe :

espace de jeu délimité (20 à 30m de long)

- un camp à chaque extrémité
- une ligne médiane matérialisée

2 équipes de 5 à 10 joueurs (« les chameaux » et les « chamois »)

Matériel : plots



Cycle 2 Jeu de poursuite
 Conquête d'un objet

La baguette

Savoirs mis en jeu :

Réagir vite, adapter sa course pour fuir - esquiver / toucher

But du jeu :

Le joueur qui a la baguette doit rentrer dans la zone protégée par les défenseurs sans être touché par un adversaire. Les défenseurs doivent toucher le porteur de la baguette avant qu'il ait atteint la cible.

Gain de la partie :

L'équipe attaquante gagne la manche et marque 1 point si la baguette arrive dans la zone. Si l'attaquant porteur de la baguette est touché, l'équipe défenseur marque 1 point. L'équipe qui gagne est celle qui marque le plus de points.

Déroulement :

L'équipe attaquante choisit (en secret) le porteur de la baguette et se place dans l'aire de jeu. L'équipe des défenseurs se place devant la zone cible.

Les attaquants lancent le jeu dès qu'ils sont prêts. Au signal, les défenseurs essaient de toucher et éliminer les attaquants (prioritairement le porteur de la baguette s'ils arrivent à l'identifier).

La stratégie de l'équipe attaquante sera de tromper les défenseurs pour qu'ils n'identifient pas le porteur de la baguette...

Règles :

- Un défenseur ne peut toucher qu'un seul attaquant. Celui-ci s'arrête sur place ainsi que celui qui l'a touché. Ils attendent la fin de la manche.
- Tout joueur qui sort des limites est éliminé (attaquants et défenseurs).
- Si l'attaquant porteur de la baguette arrive dans la zone cible, il crie « baguette ». On ne peut cacher la baguette que dans la main.

Variantes :

- Placer une (ou des) zones refuges pour les attaquants (nbre et taille variables).
- Le porteur peut passer la baguette à un partenaire avant d'être touché.

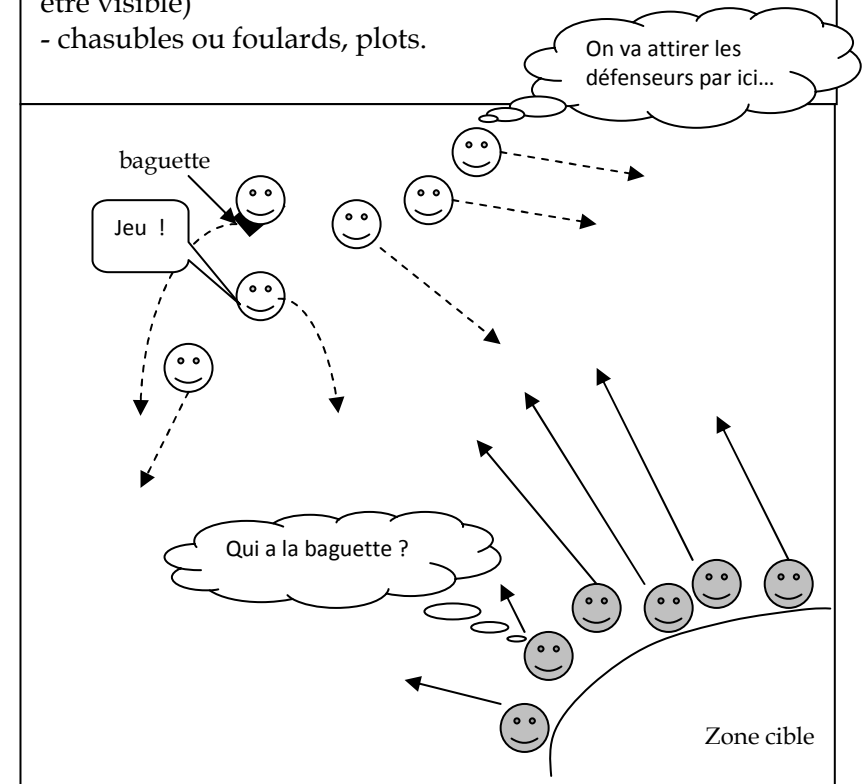
Dispositif

Espace / organisation de la classe :

- 1 espace de jeu avec une zone cible
- 2 équipes identifiées par des couleurs différentes et de même nombre.

Matériel :

- une « baguette » (petit objet qui tient dans la main sans être visible)
- chasubles ou foulards, plots.



L'épervier

Cycles 2 et 3

Jeu de poursuite

Savoirs mis en jeu :

Réagir vite, adapter sa course pour fuir - esquiver / toucher

But du jeu : traverser l'espace d'un camp à l'autre sans se faire toucher par l'épervier.

Gain de la partie : Le jeu s'arrête lorsqu'il ne reste qu'un joueur non pris.

Déroulement :

Les joueurs sont tous dans le même camp et l'épervier est au centre. Lorsque l'épervier dit « Epervier, sortez ! », les joueurs sortent obligatoirement du camp et traversent l'espace jusqu'à l'autre camp et attendent le nouveau signal de l'épervier pour traverser dans l'autre sens. Tout joueur touché par l'épervier devient épervier avec celui qui l'a pris. Plusieurs règles sont alors possibles > voir variantes.

Règles :

L'épervier peut toucher n'importe quel joueur quand il est en dehors des camps. Les joueurs ne peuvent pas revenir dans le camp qu'ils ont quitté (en arrière). Le dernier joueur libre, devient l'épervier de la partie suivante.

Variantes :

Les joueurs touchés s'associent à l'épervier :

1. Les éperviers sont autonomes.
2. Les joueurs pris constituent une chaîne et l'épervier du départ reste autonome. Les extrémités de la chaîne peuvent prendre mais la chaîne ne doit pas casser.
3. Les nouveaux éperviers constituent plusieurs chaînes (de 2 ou 3 maximum). Ils se déplacent par paires (ou trios) et ont droit de prise.

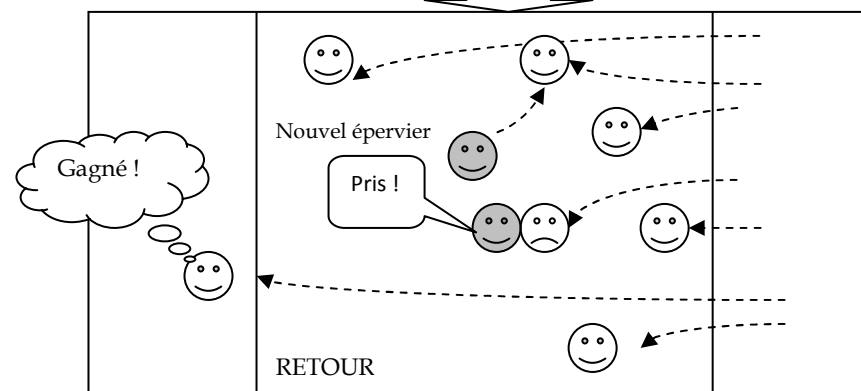
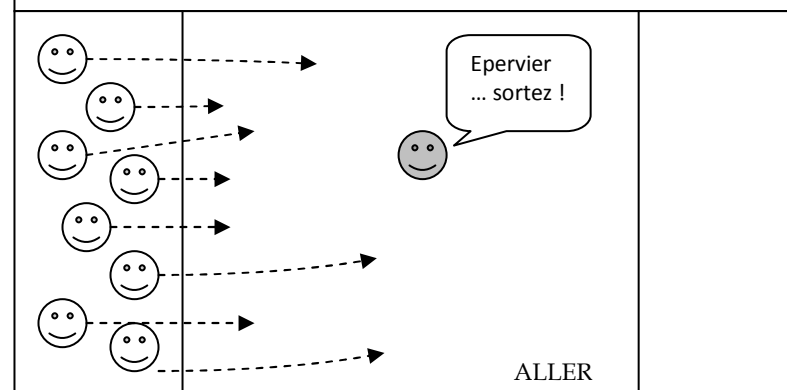
Dispositif

Espace / organisation de la classe :

Un espace rectangulaire (10 à 15 à 20 m de long) - 2 camps

8 à 15 joueurs dont 1 épervier. Avec toute la classe, agrandir l'espace en largeur et augmenter le nombre d'éperviers au départ, si nécessaire.

Matériel : plots



Eperviers-déménageurs

Cycle 2 Jeu de poursuite
Conquête d'un objet

Savoirs mis en jeu :

Réagir vite, adapter sa course pour fuir - esquiver / toucher

But du jeu : traverser l'espace d'un camp à l'autre pour ramener les objets dans son camp, sans se faire toucher par l'épervier.

Pour l'épervier, toucher les joueurs en possession d'un butin.

Gain de la partie : on compare le nombre de ballons dans chaque caisse à la fin du temps ou lorsqu'une caisse est entièrement vide.

Déroulement : durée d'une manche limitée > ex : 2 min

Au départ, les joueurs des 2 équipes sont dans leur camp et désigne un épervier qui se place au centre. Il est identifié par une couleur.

Au signal, les joueurs sortent de leur camp pour aller chercher un ballon (ou autre objet) et le ramener dans leur caisse en évitant de se faire prendre par l'épervier. Par va et vient, les caisses se vident et se remplissent...

Règles :

- Un joueur ne peut transporter qu'un objet à la fois.
- Seul le joueur en possession d'un objet est « prenable » par l'épervier.
- Le joueur touché est éliminé et rapporte le ballon dans la caisse adverse.
- Les joueurs sont invulnérables dans les 2 camps.
- Un joueur qui sort des limites doit ramener le ballon dans la caisse.

Variantes : faciliter la tâche...

- des déménageurs :
 - dans l'espace on place des refuges (2 à 4) pour les attaquants.
 - le joueur pris n'est pas éliminé mais ramène son ballon.
- des éperviers :
 - chaque équipe désigne 2 éperviers.
 - on sépare le terrain en 2 dans le sens de la longueur.
Chaque équipe choisit un demi-terrain.

Dispositif

Espace / organisation de la classe :

Un espace rectangulaire (10 à 15m de large sur 20m de long).

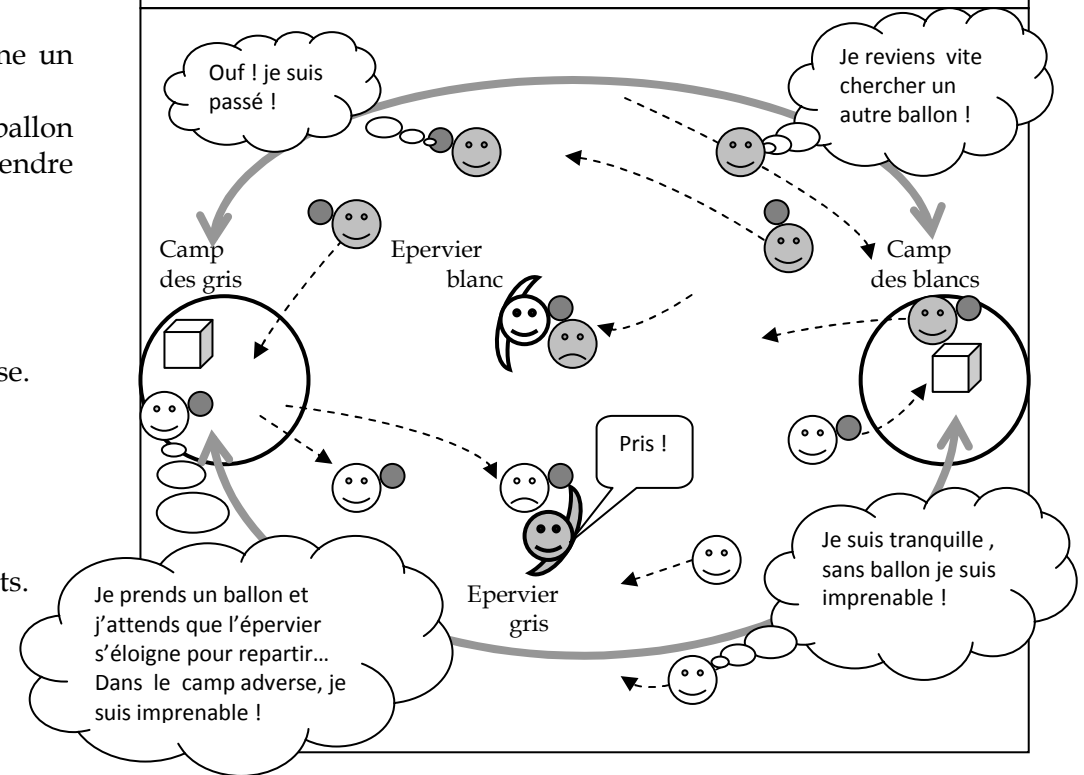
2 camps aux extrémités

Dans chaque camp, une caisse (ou 1 cerceau) avec un nombre égal de ballons (ou autres objets).

-2 équipes de 6 à 8 joueurs maximum dont 1 épervier.

Avec toute la classe, rajouter une équipe en attente et/ou agrandir l'espace.

Matériel : plots, caisses avec objets divers ou ballons, chasubles ou foulards (4 couleurs).



Cycles 2 et 3

Jeu de poursuite

Le béret

Savoirs mis en jeu :

Réagir vite, adapter sa course pour fuir – esquiver / toucher

But du jeu : à l'annonce de son numéro, s'emparer du « béret » et regagner son camp sans être touché.

Gain du jeu/ points : une équipe marque un point quand le joueur regagne son camp sans être touché. S'il est touché, l'équipe adverse marque un point.

Déroulement :

Les joueurs de chaque équipe s'attribuent en secret un numéro (de 1 à ...)

L'enseignant appelle un numéro. Les joueurs concernés se précipitent pour s'emparer du « béret » ...ou toucher l'adversaire si ce dernier a été plus rapide pour prendre le « béret ».

Si les 2 opposants ne prennent pas d'initiative, au bout de quelques secondes, le meneur appelle un autre numéro en renfort. Les partenaires peuvent coopérer (se passer le « béret »).

Règles:

- . pour prendre le béret ; rester en dehors du cerceau (ou de la zone) et garder un bras dans le dos.
- . le meneur peut, à tout moment, appeler plusieurs numéros. S'il appelle tous les numéros, il crie « salade ! ».

Variantes :

- Varier le placement des équipes au départ : ex : une équipe est placée sur un côté.
- Utiliser des portes (passage obligatoire) ou franchir une porte de sortie pour marquer un point (voir schéma).

Le béret avec ballon

Cycle 3 :

Utiliser un ballon au lieu du foulard. Le meneur appelle 2 numéros minimum. Le ballon est déplacé en passes car les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer avec le ballon. Les opposants doivent intercepter les passes et récupérer le ballon. Il est interdit de toucher le porteur du ballon.

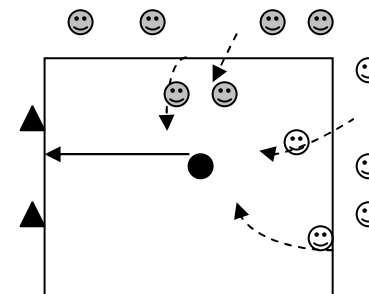
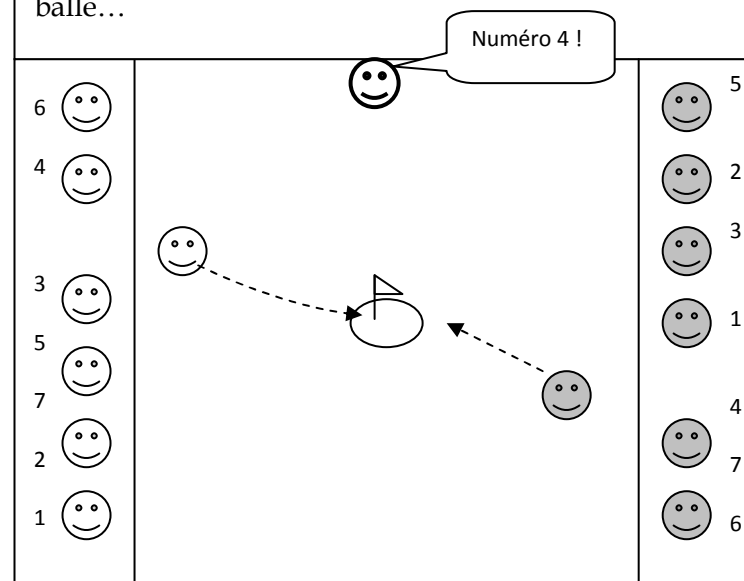
Dispositif

Espace / organisation de la classe :

espace de jeu délimité (2 camps distants de 10 à 20m)
2 équipes (1 dans chaque camp)

Le « béret » est placé dans un cerceau au centre du terrain.

Matériel : plots, cerceau, « béret » : foulard , fanion, balle...



Cycles 2 et 3

Jeu de poursuite

Les 3 tapes

Savoirs mis en jeu :

Réagir vite, adapter sa course pour fuir – esquiver / toucher

But du jeu : à l'annonce de la 3^e tape, regagner son camp sans être touché.

Gain du jeu/ points : une équipe marque un point quand le joueur regagne son camp sans être touché.

S'il est touché, l'équipe adverse marque un point

Déroulement :

L'enseignant désigne une équipe et appelle un numéro. Le joueur A concerné traverse l'espace pour taper dans la main d'un joueur de l'équipe B de son choix. Les joueurs de l'équipe B tendent leur main. Le joueur appelé tape alors 3 fois dans la main du joueur B choisi en comptant à haute voix... mais à la troisième tape, celui-ci sort de son camp pour le toucher. Il doit alors s'enfuir et rejoindre son camp le plus vite possible sans se faire toucher par le joueur B.

Règles:

Le poursuivant n'a pas le droit de sortir de son camp avant la 3^{ème} tape.

Les tapes sont comptées à voix haute.

Un même joueur n'est défié qu'une seule fois durant la manche. Après avoir été défié, il cache ses mains dans son dos.

Variantes :

- Le joueur peut faire chaque tape dans la main de 2 ou 3 joueurs différents. C'est le dernier tapé qui poursuit.
- L'enseignant appelle 2 numéros en même temps. Un même joueur peut être choisi plusieurs fois.

Cycle 3 :

2 ou 3 numéros sont appelés en même temps. Un joueur rattrapé est fait prisonnier dans une zone située entre les 2 camps. Le partenaire suivant peut délivrer le prisonnier par une touche après avoir donné ses 3 tapes. On comptabilise le nombre de joueurs revenus dans leur camp à la fin de la manche.

Dispositif

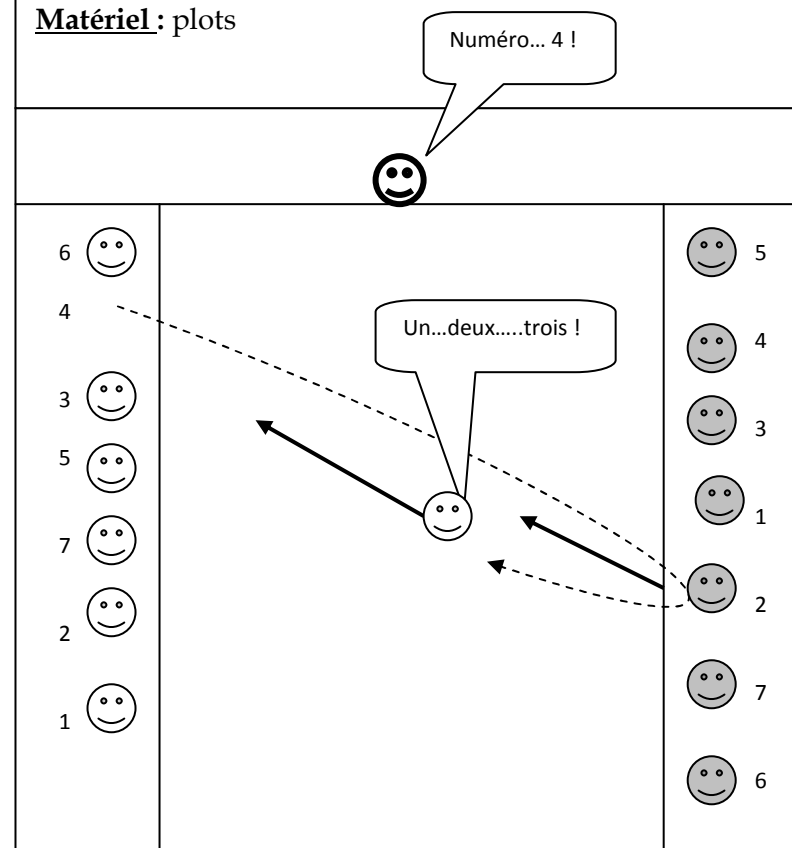
Espace / organisation de la classe :

espace de jeu délimité (2 camps distants de 10 à 20m)

2 équipes (1 dans chaque camp)

Les joueurs de chaque équipe s'attribuent un numéro (de 1 à ...)

Matériel : plots



Poules, renards, vipères

Savoirs mis en jeu :

Réagir vite, adapter sa course pour fuir – esquiver / toucher
Faire des choix . Mesurer et gérer le risque prendre / être pris..

But du jeu : chaque équipe doit prendre tous ses adversaires en les touchant et en les faisant prisonniers, sans être pris par la 3^{ème} équipe.

Gain de la partie : Soit il n'y a plus de joueurs à chasser dans une équipe, soit l'enseignant fixe un temps de jeu et l'équipe gagnante est celle qui a le plus de prisonniers .

Déroulement :

Chaque équipe est dans son camp. Au signal, les joueurs sortent de leur camp :

Les renards ☺ mangent les poules

Les poules ☺ ... picorent les vipères

Les vipères 🐍 ... piquent les renards

Règles :

Chaque joueur est invulnérable lorsqu'il se réfugie dans son camp. Chacun ne peut prendre qu'un joueur à la fois et doit le mener à sa prison (située dans son propre camp) ; pendant ce trajet, le preneur est invulnérable.

Variante :

Les prisonniers font la chaîne en se tenant pas la main ; un prisonnier doit avoir au moins un pied dans le camp adverse. La chaîne est délivrée si un seul prisonnier est touché par un partenaire libre. Pour continuer à jouer, les prisonniers libérés doivent d'abord rentrer dans leur camp avant de repartir à la chasse.

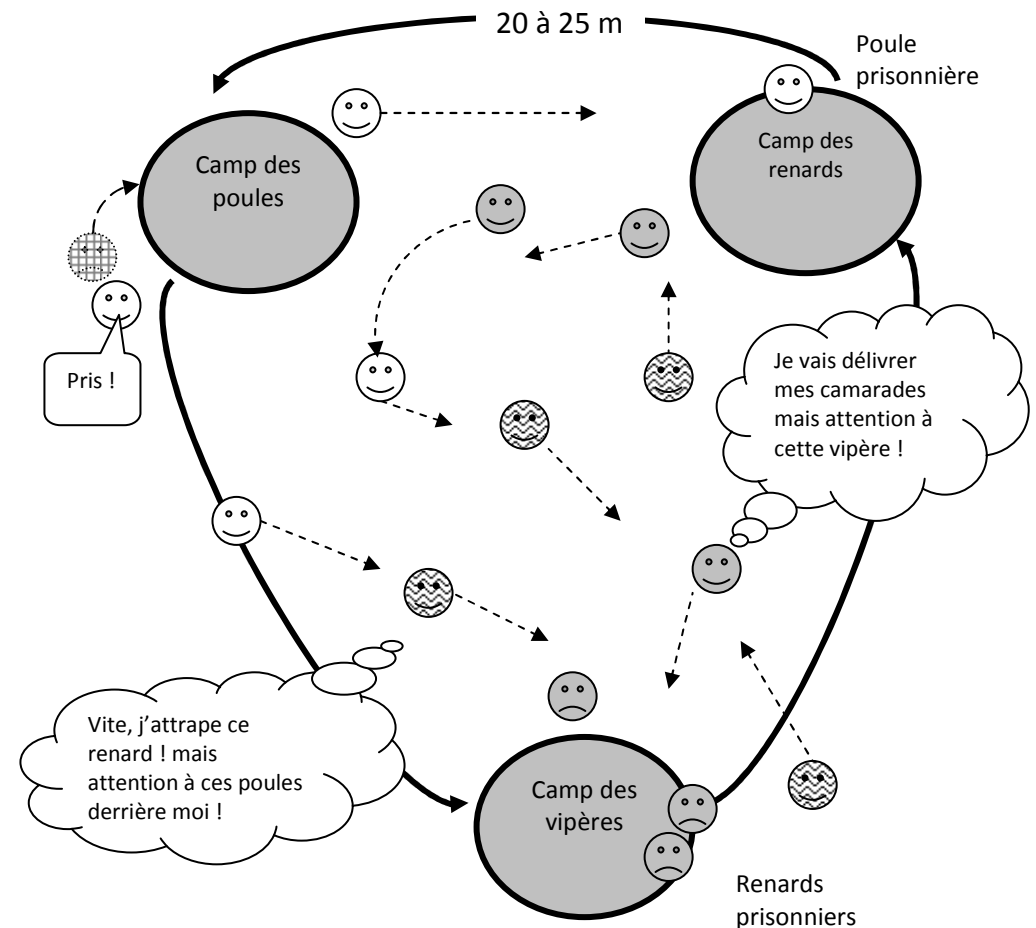
Dispositif

Espace / organisation de la classe :

3 camps matérialisés (cercles de 5 m de diamètre) disposés en triangle et équidistants de 20 à 25 m.

3 équipes de 6 à 10 joueurs identifiables par une couleur (foulards ou chasubles) : les poules, les renards, les vipères.

Matériel : plots, foulards



Cycle 3

Jeu de poursuite

Prise et conquête d'un objet

La lutte au fanion

Savoirs mis en jeu :

Réagir vite, adapter sa course pour fuir - esquiver / toucher
Faire des choix . Mesurer et gérer le risque prendre / être pris.

But du jeu : prendre le fanion de l'équipe adverse et le ramener dans son camp sans se faire prendre le sien.

Gain de la partie : La partie se termine lorsqu'une équipe aura les 2 fanions dans son camp (le sien et celui de l'équipe adverse).

Déroulement :

Chaque joueur possède une « vie » (foulard accroché à la taille).

Chaque équipe s'organise pour récupérer le fanion adverse : au signal, les joueurs essaient de s'approcher du camp adverse pour prendre le fanion et le ramener dans leur camp et/ou d'éliminer un joueur adverse en lui prenant sa « vie » (son foulard qu'il accroche avec le sien dans sa ceinture) et sans se faire prendre la sienne.

Tout joueur privé de sa « vie » est fait prisonnier puis conduit en prison dans le camp adverse (le joueur ayant effectué la prise est invulnérable pendant le trajet).

Règles :

- pour prendre, un joueur doit impérativement avoir une « vie ». Les joueurs ne peuvent pas pénétrer à l'intérieur de leur propre camp (sauf pour y ramener le fanion)
- Dans le camp adverse, tout joueur est invulnérable.
- Si un joueur est pris en possession du fanion, il le pose au sol à l'endroit où il est. (ce fanion pourra être repris par n'importe quel joueur, de l'une ou l'autre équipe).
- Pour délivrer un prisonnier, un partenaire doit lui redonner une vie.
- Une vie récupérée peut :
 - Etre donnée à un partenaire prisonnier qui est alors délivré.
 - Etre gardée puis donnée à l'adversaire si le joueur se fait prendre. Il lui en reste donc une (la sienne) et il peut ainsi continuer à jouer.

Variantes :

- Des refuges / cerceaux sont installés dans l'espace (1 joueur par refuge)
- Un joueur pris avec 2 vies donne à l'adversaire ses 2 vies et devient prisonnier.

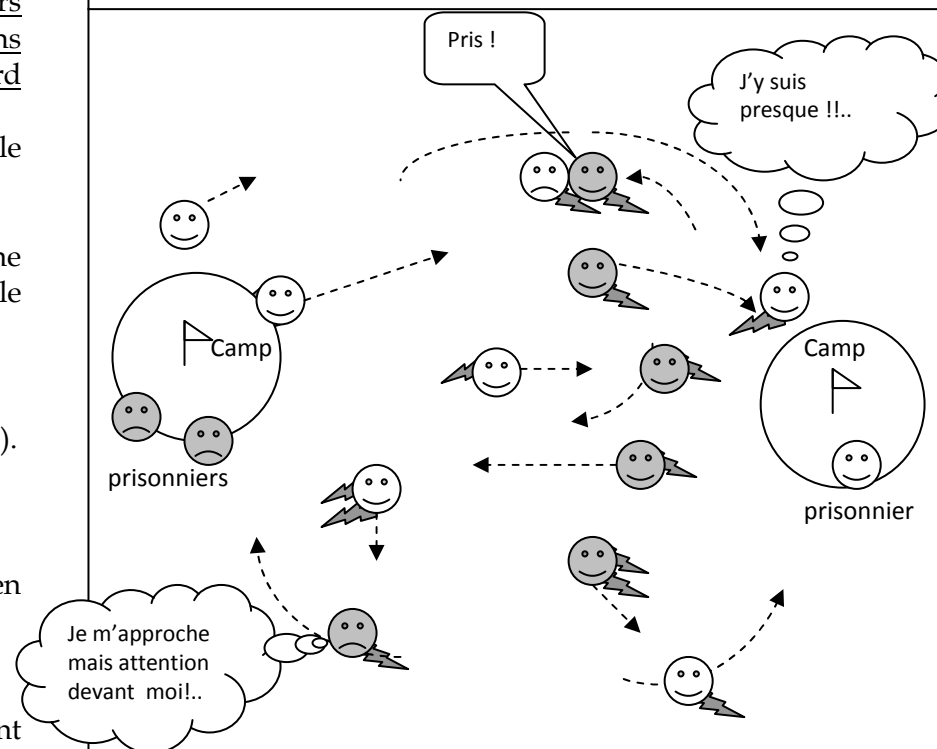
Dispositif

Espace / organisation de la classe :

Espace délimité et vaste. A l'intérieur, 2 camps de 3 à 5 m de diamètre distants de 15 à 25 m.

2 fanions différenciés plantés au milieu de chaque camp
2 équipes (5 à 8 joueurs selon l'espace) de couleurs différentes avec pour chaque joueur une « vie » (foulard accroché à la ceinture ; la couleur des foulards est sans importance, une ou plusieurs).

Matériel : plots, foulards, chasubles, cerceaux.



Le drapeau

Cycle 3 Jeu de poursuite
Prise et conquête d'un objet

Savoirs mis en jeu :

Réagir vite, adapter sa course pour fuir - esquiver / toucher
Faire des choix . Mesurer et gérer le risque prendre / être pris.

But du jeu : L'équipe désignée comme « attaquante » doit ramener le drapeau dans son camp sans se faire éliminer par les défenseurs.

Gain de la partie : Si un attaquant est touché avec le drapeau dans les mains : la partie est terminée. 1 point pour les défenseurs.

S'il parvient à regagner son camp sans être touché : 1 point pour les attaquants.

Déroulement :

L'équipe A est désignée « ATTAQUANT »

Un des joueurs A tient le rôle de « cavalier » (identifié avec un foulard)

Au signal, tous les A peuvent s'emparer du drapeau sauf un : le cavalier.

Son rôle est de protéger ses partenaires car il est invulnérable et peut éliminer des défenseurs en les touchant.

Règles :

- La partie démarre quand le cavalier touche le drapeau.
- Les joueurs touchés sont éliminés et sortent de l'espace de jeu. Les Att et les Déf peuvent se réfugier dans leur camp. Ils y sont invulnérables.

Variantes :

- un Att peut poser le drapeau avant d'être touché ; il est éliminé mais le jeu continue avec le drapeau à l'endroit où il est posé.
- un Att peut passer le drapeau à un partenaire avant de se faire toucher. Le nouveau porteur doit alors regagner son camp.

Dispositif

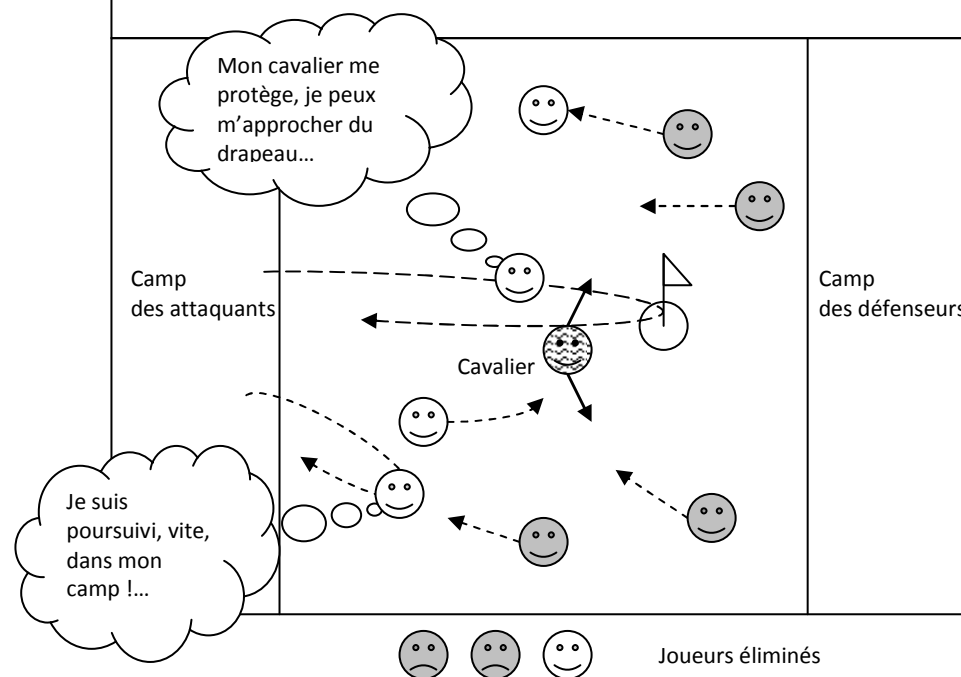
Espace / organisation de la classe :

Un terrain délimité (10 à 20m sur 15 à 30 m) avec, pour chaque équipe, un camp matérialisé à chaque extrémité.

2 équipes de 6 à 10 joueurs identifiées par des chasubles de couleur différente.

Un drapeau (fanion) situé près du camp des défenseurs (2/3 de la longueur).

Matériel : plots, chasubles ou foulards, 1 « drapeau » (fanion ou autre objet).



Le double drapeau

Cycle 3 Jeu de poursuite
Conquête d'un objet

Savoirs mis en jeu :

Réagir vite, adapter sa course pour fuir - esquiver / toucher
Faire des choix . Mesurer et gérer le risque prendre / être pris.

But du jeu : Ramener son drapeau dans son camp avant l'équipe adverse.

Gain de la partie : l'équipe qui réussit à ramener son drapeau en premier.

Déroulement :

Les équipes vont chercher leur drapeau chacune à leur tour, en envoyant à chaque fois un seul joueur (le chasseur) à sa conquête. Dès que le chasseur de l'équipe A sort de son camp, tous les joueurs de l'équipe B peuvent sortir de leur camp et se lancer à sa poursuite. S'il est touché, il est prisonnier à l'endroit de la prise. S'il est touché avec le drapeau, celui-ci est tenu par le prisonnier à cet endroit. Les joueurs B rentrent dans leur camp. Dès que le dernier est rentré, un chasseur de l'équipe B peut sortir à la conquête de leur drapeau. Ainsi de suite...Par tentatives successives de l'une et l'autre équipe, le drapeau est ainsi rapproché du camp puis ramené dans le camp.

Règles :

- Le chasseur de l'équipe peut délivrer le porteur du drapeau et les autres prisonniers de son équipe en les touchant. Les joueurs adverses peuvent alors reprendre les joueurs libérés au passage.
- Deux joueurs d'une même équipe ne peuvent pas partir chercher le drapeau en même temps.

Variantes :

- le chasseur et le prisonnier libéré peuvent se passer le drapeau.
- si un joueur de l'équipe des poursuivants sort avant le chasseur, le jeu s'arrête et les poursuivants sont pénalisés. Ils reculent de 2 m à l'intérieur de leur camp.
- Eloigner ou rapprocher le drapeau du camp adverse au départ.

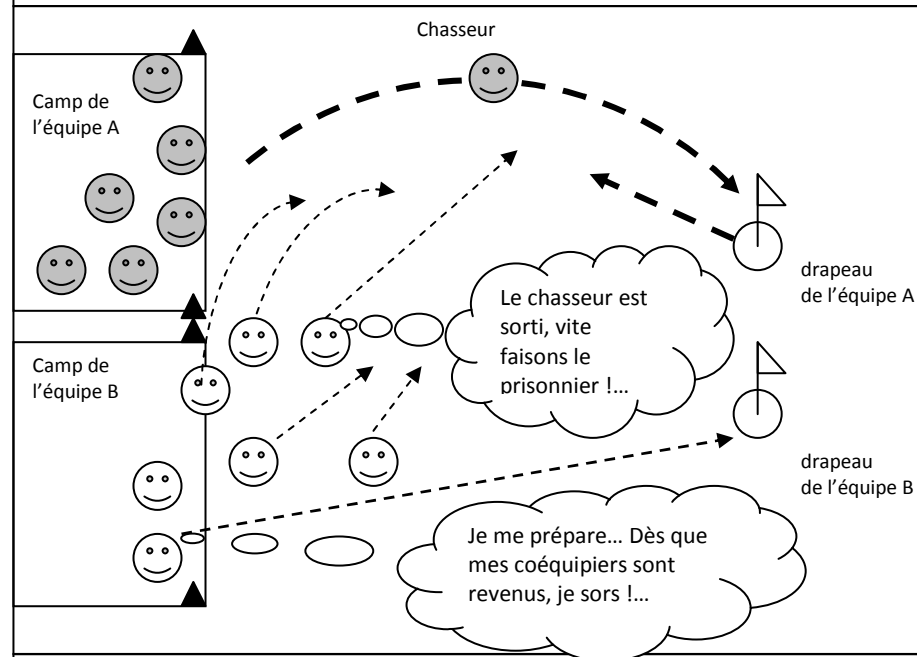
Dispositif

Espace / organisation de la classe :

Un terrain délimité (15 à 20m sur 20 à 30 m) avec, pour chaque équipe, un camp matérialisé. Les 2 camps sont séparés de 3 à 5m.
2 équipes de 6 à 10 joueurs (couleurs différentes).

Un drapeau (fanion) pour chaque équipe situé à égale distance du camp.

Matériel : plots, chasubles ou foulards, 2 « drapeaux » (fanions ou autres objets).



Stratégies collectives:

- Délivrer le prisonnier ? Rapprocher le drapeau ? L'éloigner du camp adverse ?
- Les poursuivants : qui sort, qui se prépare à être chasseur ?
- Le chasseur feint sa sortie pour faire franchir la ligne de camp aux adversaires et les pénaliser (cf variantes).

Jeux de ballons par équipes



Cycle 2

Jeu avec ballon

Relais assis-debout

Savoirs mis en jeu :

Faire des passes avec précision, attraper.
S'organiser au sein du groupe. Réagir vite.

But du jeu : être la 1^{ère} équipe à effectuer le relais de passes.

Gain de la manche : lorsque le ballon a été renvoyé au meneur par le dernier joueur.

Déroulement :

- Chaque équipe désigne un 1^{er} meneur qui se positionne dans le cerceau.
- Les joueurs de l'équipe se placent en colonne face au meneur.
- Au signal, le meneur passe le ballon au 1^{er} joueur qui lui renvoie puis s'accroupit. Il passe ensuite au 2^{ème} qui fait de même et ainsi de suite. Lorsque le dernier renvoie le ballon au meneur, celui-ci passe le ballon au 1^{er} joueur de la colonne qui vient se placer dans le cerceau et devient meneur. Pendant ce temps, le 1^{er} meneur va se placer à l'arrière de la colonne. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les joueurs de l'équipe aient été meneurs.

Règles :

Si le ballon est échappé, l'horloge s'arrête puis reprend à l'endroit où la passe a échoué. Ballon redonné au passeur qui relance au même joueur.

Variantes :

- relais en aller-retour : lorsque le ballon est redonné par le dernier de la file, celui-ci ne s'assoit pas. Le précédent (devant lui) se relève pour recevoir la passe suivante. Et ainsi de suite jusqu'au 1^{er} de la file...

Dispositif

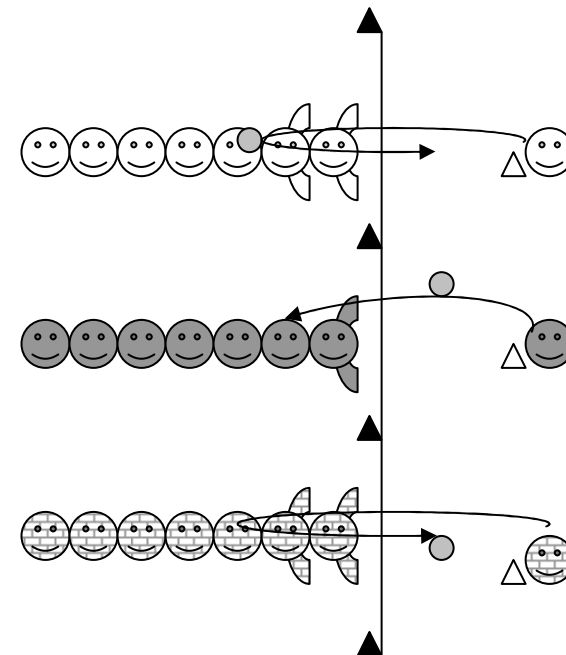
Espace / organisation de la classe :

Un terrain 10m / 15m

2, 3 ou 4 équipes avec un nombre égal de joueurs

Matériel

1 ballon pour chaque équipe, plots.



Cycle 2

Jeu avec ballon

La chaîne des pompiers

Savoirs mis en jeu :

Passer avec précision / attraper, réagir vite.

But du jeu :

Faire passer le plus vite possible tous les ballons d'une caisse à l'autre en se faisant des passes.

Gain de la partie :

L'équipe qui gagne est celle qui est parvenue à vider/remplir ses 2 caisses avant l'autre.

Déroulement :

. Les joueurs sont fixes (dans un cerceau ou à côté d'un plot) et à une distance de passe adaptée (2 à 3m). Au signal le 1^{er} joueur près de la caisse prend un ballon et le passe au 1^{er} relayeur. Celui-ci transmet par une passe au 2^{ème} relayeur...et ainsi de suite. Dès que le ballon est déposé dans la cible, un 2^{ème} ballon est pris dans la caisse... Les équipes débutent leur relais de passes au signal, en même temps.

Règles :

- Seules les passes sont autorisées, on ne peut pas transmettre le ballon de main en main.
- Un relayeur ne doit pas sortir de sa zone.

Variantes : faire varier l'espace, la règle...

- Eloigner les caisses en fonction du niveau de réussite des enfants
- Pénaliser l'équipe qui fait tomber une balle.
- Dès qu'il a fait sa passe, le 1er joueur peut prendre un autre ballon dans la caisse.

Evolutions possibles du jeu :

- Le terrain est partagé en zones. Dans chaque zone se place un joueur qui peut se déplacer à l'intérieur ou/et...
- 1 joueur-relais remplace la cible. Chaque manche consiste en 1 aller-retour de zone en zone. Dès que le joueur-cible reçoit le ballon derrière la ligne de fond, il le redonne au passeur précédent. Le ballon revient au point de départ.

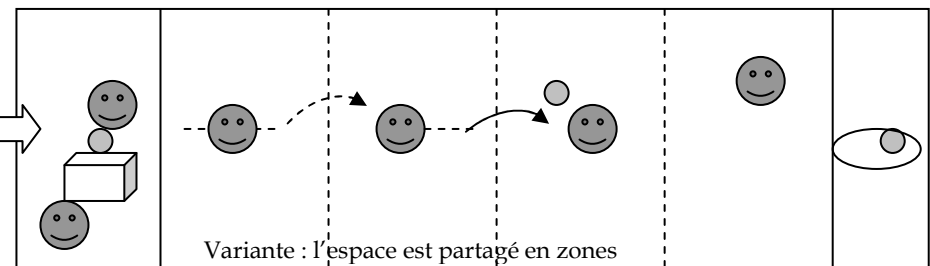
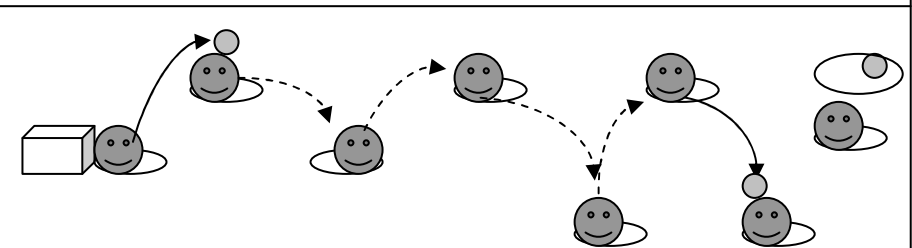
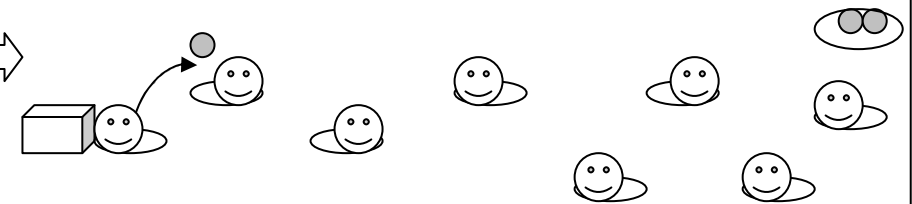
Dispositif

Espace / organisation de la classe :

- Une aire de jeu de 20 m (minimum) x 8 à 10m
- 2 ou 3 équipes différenciées dans des couloirs parallèles. Effectifs identiques

Matériel :

- 4 caisses ou cerceaux
- 5 à 6 ballons par équipe
- Plots ou cerceaux pour délimiter les espaces et la position des joueurs dans l'espace.



Cycle 2

Jeu avec ballon

L'horloge

Savoirs mis en jeu :

Passer avec précision / attraper, réagir vite.

L'horloge 1

But du jeu : attraper puis passer pour faire tourner le ballon autour du cercle le plus rapidement possible.

Gain de la partie : l'équipe gagnante est celle qui a réalisé le nombre de tours d'horloge déterminé le plus rapidement possible (ou le plus grand nombre de tours en un temps donné).

Déroulement :

Les joueurs de chaque équipe forment un cercle en gardant une distance de 3 à 5 m les uns des autres. Au signal, ils se passent le ballon dans le sens des aiguilles d'une montre et comptent le nombre de tours. Chaque tour compte une heure.

Règles :

Si le ballon est échappé, l'horloge s'arrête puis reprend à l'endroit où la passe a échoué. Ballon redonné au passeur qui relance au même joueur.

L'horloge 2

But du jeu :

Pour l'horloge : faire le plus grand nombre de passes en cercle. Pour les relayeurs : courir autour de l'horloge et passer le témoin le plus vite possible.

Gain de la partie : l'équipe qui a réalisé le plus grand nombre de tours d'horloge.

Déroulement :

Au signal, les joueurs de l'horloge se font des passes et effectuent ainsi le plus grand nombre possible de tours pendant que l'autre équipe placée à une dizaine de mètres du cercle, derrière un plot, assure un relais autour de l'horloge. Le jeu s'arrête à l'arrivée du dernier relayeur. Les 2 équipes permutent ensuite.

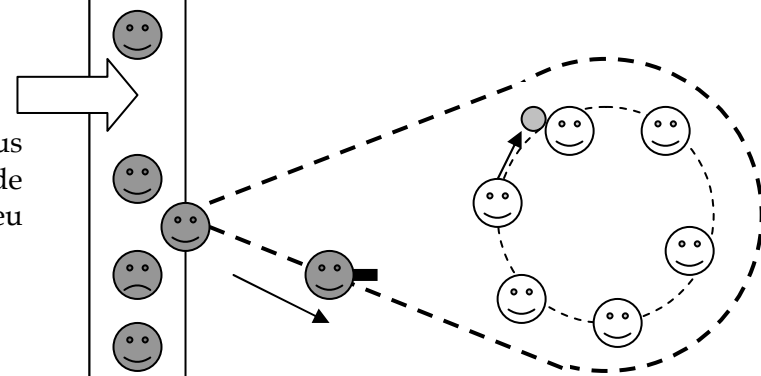
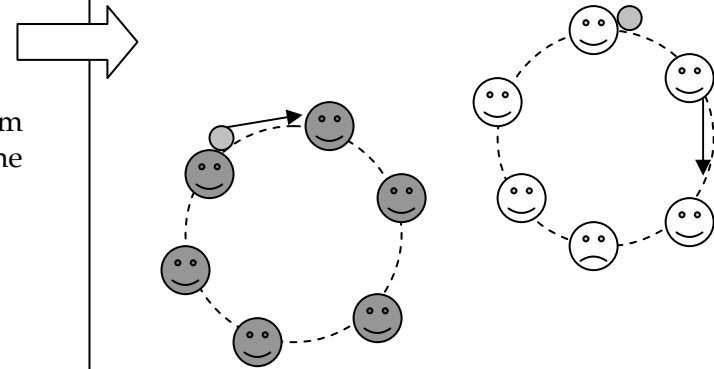
Variables - Evolutions possibles :

- Nombre de joueurs / diamètre de l'horloge
- Forme de déplacement des relayeurs : avec un ballon en dribble, au pied...
- Forme des passes au sein de l'horloge : autour ou en passant par un joueur au centre (cf « Béret-ballon »)

Dispositif

Espace / organisation de la classe : 2 ou 3 équipes de 6 à 8 joueurs en cercle (de 6 à 10m de diamètre)

Matériel : Plots ou cerceaux, témoin, 1 ballon pour chaque équipe.



Cycle 2

Jeu avec ballon

Béret-ballon

Savoirs mis en jeu :

faire des passes avec précision, attraper,
S'organiser au sein du groupe. Réagir vite

But du jeu : effectuer le relais de passes et ramener le ballon plus rapidement que l'autre équipe

Gain de la manche : équipe dont le passeur est revenu à sa base en 1^{er}

Gain de la partie : lorsque tous les joueurs ont été passeurs, on comptabilise le nombre de points marqués par chaque équipe.

Déroulement :

Début du jeu :

1. Au signal de départ, le passeur de chaque équipe, part chercher le ballon situé sur un plot à 20 ou 30m puis vient se positionner au centre du cercle.
2. Dès que le passeur s'empare du ballon, ses partenaires partent se positionner le plus vite possible autour du cercle.
3. Dès qu'un joueur est en place, le passeur commence le relais de passes, le receveur lui renvoie puis s'assoie, puis il passe au 2^{ème} et ainsi de suite ...
4. Lorsque le dernier joueur a renvoyé le ballon au passeur, celui-ci repart poser le ballon sur le plot et rejoint son camp le plus rapidement possible. Pendant ce temps, ses partenaires font de même.

Règles :

Le ballon échappé est redonné au passeur qui relance au même joueur.

Le départ anticipé d'un joueur donne le gain de la manche à l'équipe adverse

Variantes :

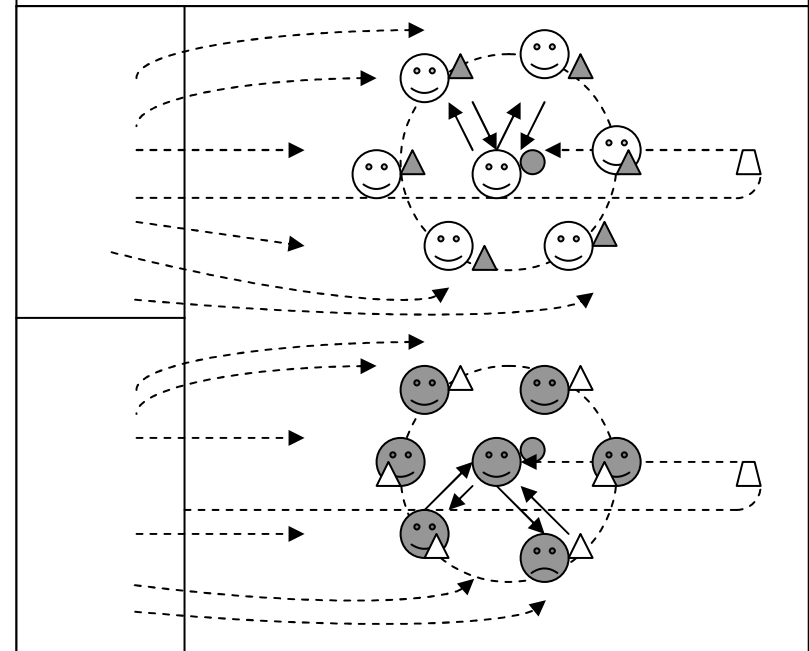
- le ballon est positionné sur un plot entre le cercle et la ligne de départ
- le cercle est agrandi...
- on compte 5 points par manche mais à chaque fois que le ballon est échappé l'équipe est pénalisée d'1 point...

Dispositif

Espace / organisation de la classe :

-Un terrain délimité avec 2 (ou 3) camps en parallèle : une ligne de départ avec un ballon sur un plot à 25-30m / un cercle de 6 à 10m de diamètre situé à sur le trajet / sur le cercle, 1 plot pour chaque joueur (moins 1)
-2 (ou 3) équipes de 6 à 8 joueurs.

Matériel : plots, ballons.



Cycle 2 - Jeu avec ballon

Lance et tourne vite

Savoirs mis en jeu :

Réagir vite, courir vite, passer le ballon

But du jeu :

Equipe A : faire le plus de tours possibles (marquer le plus de points)

Equipe B : s'organiser et se transmettre la balle le plus vite possible.

Gain de la partie : l'équipe qui a marqué le plus de points (cumul des points des lanceurs successifs) gagne la partie.

Déroulement :

Les joueurs A sont en file indienne au centre de l'espace de jeu.

Les joueurs B sont répartis dans l'espace autour.

Un joueur A lance le ballon et, dès le lancer effectué, court autour de ses partenaires.

Pendant ce temps, un joueur B récupère le ballon, s'immobilise, tient le ballon à deux mains au-dessus de sa tête tandis que ses partenaires viennent se disposer en file indienne derrière lui puis se passent le ballon de mains en mains au-dessus de leurs têtes vers l'arrière (le ballon peut commencer à circuler avant même que toute la file soit formée).

Quand le dernier de la file reçoit le ballon, il crie « STOP ! ». A cet instant le coureur A s'arrête. Il annonce alors le nombre de tours complets effectués. Chaque tour vaut 1 point.

Le lanceur-coureur va se placer en fin de file et un nouveau lanceur se prépare.

Les joueurs B se répartissent dans l'espace après avoir rendu le ballon.

On additionne les points de tous les lanceurs puis les équipes permutent.

Règles :

Si les joueurs B échappent le ballon en cours de transmission, il est vite ramené au premier de la file et on recommence.

Extrait de « 25 jeux de thème » à l'école élémentaire » Editions EPS

Dispositif

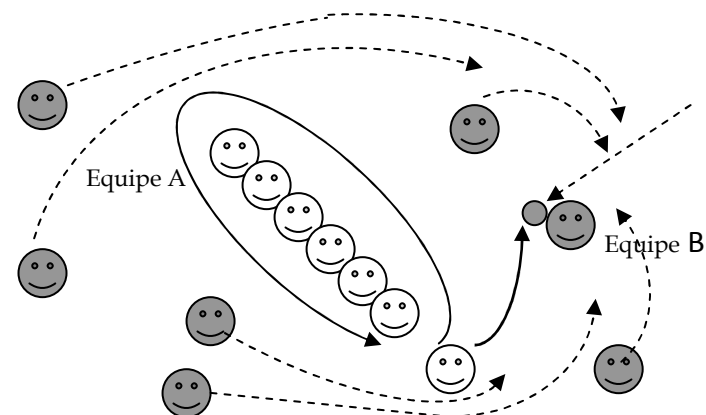
Espace / organisation de la classe :

espace de jeu non délimité (cour, espace herbeux...)

2 équipes A et B

Matériel

1 ballon taille moyenne, plots



Variantes :

EQUIPE A : disposée en cercle

- le lanceur court autour du cercle...ou
- le lanceur court vers le centre du cercle, prend un second ballon à ses pieds et il passe à chaque membre de l'équipe qui lui renvoie. (cf « Béret-ballon »)

EQUIPE B :

Le ballon doit aller jusqu'au dernier (vers l'arrière) puis revenir au premier :

- en le faisant passer par-dessus la tête ou
- en le faisant rouler entre les jambes écartées.

Le camp ruiné

Cycle 3

Jeu avec ballon

Dispositif

Savoirs mis en jeu :

faire des passes avec précision, attraper, intercepter.
S'organiser au sein du groupe. Réagir vite.

Espace / organisation de la classe :

- un terrain délimité (type basket) et divisé en 3 zones (2 camps + 1 zone neutre)
- 2 équipes de 6 à 10 joueurs

Matériel :

Plots pour matérialiser les espaces - 1 ballon - chasubles ou foulards.

But du jeu : changer de camp (investir/ruiner le camp adverse). Pour cela, bloquer la passe d'un partenaire.

Gain de la partie : première équipe à avoir changé de camp.

Déroulement :

Début du jeu :

- o Les joueurs de l'équipe A se placent dans un camp et envoient un joueur dans le camp adverse : « l'espion ».
- o idem pour les joueurs de l'équipe B.

Le ballon est donné à un des joueurs « espion » qui fait la passe à l'un de ses coéquipiers dans l'autre camp pour le faire venir avec lui dans le camp adverse.

Suite du jeu :

- si la passe de « l'espion » est bloquée par le partenaire, il change de camp avec le ballon et devient aussi « espion ». De là, il envoie à nouveau le ballon vers un autre partenaire pour le faire venir dans le camp adverse.
- si le ballon n'est pas bloqué par un partenaire, il peut être récupéré par un autre joueur (partenaire ou adversaire) et le jeu continue.
- faire varier (adapter) la largeur de la zone neutre.

Règles :

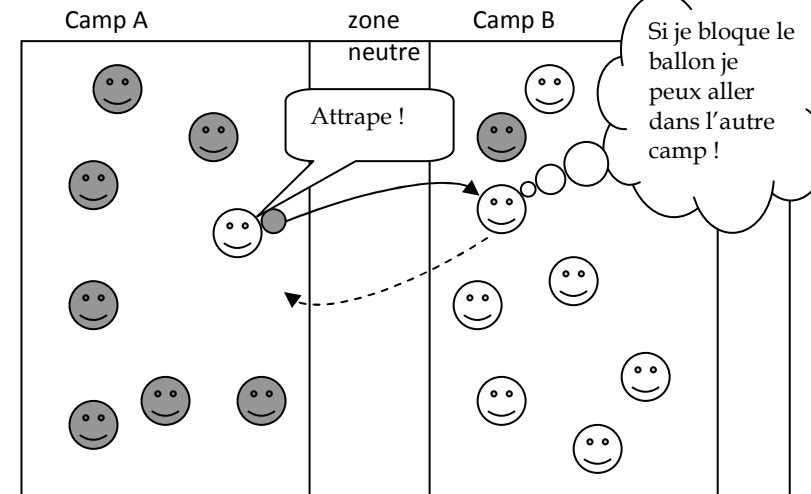
Pour changer de camp, il faut attraper la balle en la bloquant à 2 mains.

- Interdiction de se déplacer avec le ballon et de gêner le porteur de ballon.

Pour changer de camp :

- le joueur bloque la passe d'un partenaire « espion » ou ...
- le joueur qui récupère le ballon (au sol) et réussit à le passer à un partenaire « espion » (qui bloque le ballon) devient également espion.

variante : seule la passe venant de son partenaire « espion » permet de changer de camp.



Autre variante :

- Lorsque les joueurs sont plusieurs dans un même camp on donne le droit aux opposants de s'interposer devant le porteur du ballon. Les joueurs de l'équipe ayant le ballon sont alors amenés à coopérer (par des passes) pour pouvoir transmettre le ballon dans l'autre camp.

Cycle 3

Jeu avec ballon

La balle assise

Savoirs mis en jeu :

Courir pour esquiver- faire des passes / attraper - passer vite - tirer sur une cible mobile.

But du jeu : toucher un joueur par un tir avec le ballon.

Gain de la partie : le (ou les) joueurs debouts à la fin du jeu.

Déroulement :

1. Tous les enfants sont rassemblés sur l'aire de jeu.
2. Le ballon est lancé en l'air. Celui qui l'attrape commence le jeu. Dès qu'il a attrapé le ballon, il essaie de toucher un joueur proche. Au fil du jeu, certains joueurs peuvent s'allier momentanément pour éliminer d'autres joueurs en se faisant des passes... Mais les alliances ou coalitions peuvent être rompues à tout moment par la simple décision d'un joueur !...

Règles :

Tout joueur touché doit s'asseoir sur place. Un joueur touché après un rebond au sol n'est pas prisonnier (la touche doit être directe)

Un joueur assis peut :

- être délivré en attrapant le ballon qui lui est adressé par un joueur qui souhaite « faire alliance » avec lui.

Un joueur libre peut :

- Bloquer le ballon à 2 mains et devenir tireur
- Récupérer le ballon dès qu'il est à terre.

Le joueur porteur du ballon peut :

- Tirer sur un joueur libre.
- Faire une passe à un joueur prisonnier (assis) qui doit bloquer la passe pour se délivrer
- Ne doit pas se déplacer avec le ballon.

Variables :

- Espace / nombre de joueurs

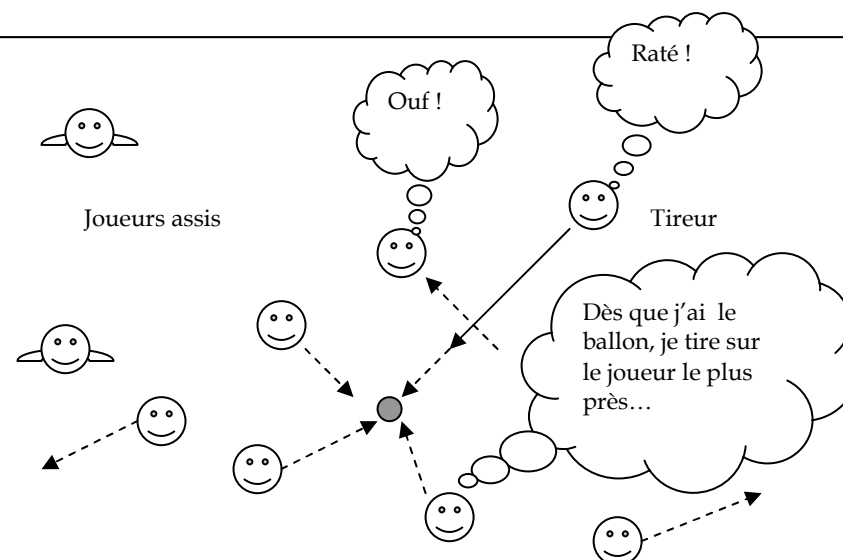
Dispositif

Espace / organisation de la classe :

- espace de jeu limité

Matériel :

- un ballon léger, 1 chronomètre



Variantes :

- Autoriser 3 pas ou le dribble pour se déplacer.
- Jouer dans un espace limité. Lorsque le ballon sort des limites, le joueur-récupérateur peut revenir se placer dans l'espace avant de tirer.

Evolution du jeu : La balle assise par équipes

S'organiser en équipes. Eliminer les joueurs de la (ou les) équipes adverses.

Dans la même famille : ballon prisonnier

Cycle 3

Jeu de ballon

Passer - Tirer - Esquiver

Le ballon prisonnier

Savoirs mis en jeu :

Esquiver- faire des passes- attraper - tirer avec précision - coopérer

But du jeu : Toucher un adversaire avec le ballon pour le faire prisonnier.

Gain de la partie : Lorsque tous les joueurs adverses sont prisonniers.

Déroulement :

Chacune des 2 équipes se place dans un camp.

Au début du jeu, le ballon est donné à l'une des 2 équipes (ex A).

Un joueur A doit toucher un joueur B situé dans l'autre camp :

- Si un joueur B est touché, B est prisonnier et il se dirige avec le ballon dans sa prison située derrière le camp des A. Il tente alors de se libérer en touchant un joueur A.
- Si le joueur B visé n'est pas touché :
 - Le ballon roule au sol, un joueur B le ramasse et le relance vers un joueur A.
 - Le ballon sort des limites du terrain, un joueur le récupère et le relance (voir règles).
- Si le joueur B visé bloque le ballon :
 - Il n'est pas prisonnier et peut le relancer directement sur un joueur A ou faire une passe à un prisonnier pour le délivrer (voire à un coéquipier de son camp)

Règles:

- Un joueur touché après un rebond au sol n'est pas prisonnier.
- Un prisonnier peut se libérer s'il récupère un ballon et touche un adversaire.
- Le ballon qui sort en dehors des limites est attribué à l'équipe la plus proche du point de sortie (joueurs ou prisonniers)

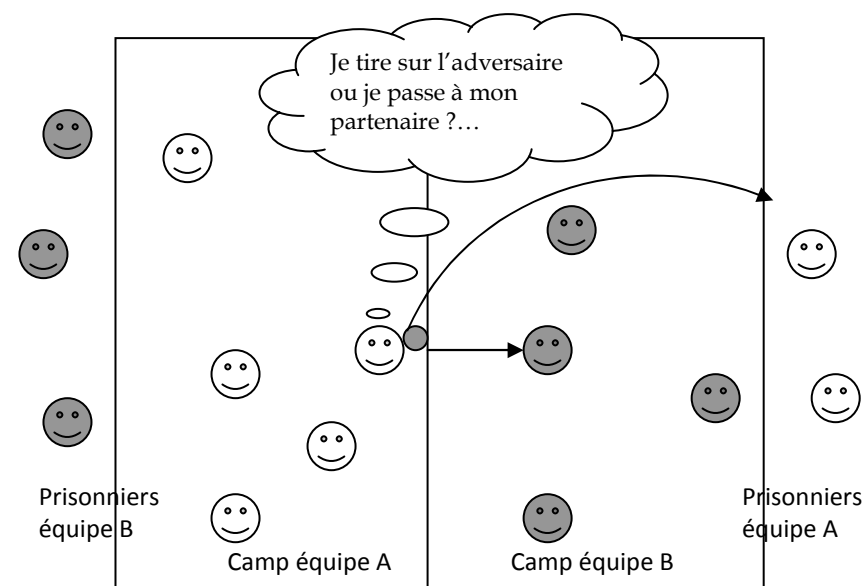
Dispositif

Espace / organisation de la classe :

Un terrain délimité (15m x 8m) avec 2 camps -
2 équipes de 6 à 12 joueurs

Matériel

1 ballon type hand ou mousse, chasubles, plots.



Variantes :

- Ajouter une zone neutre au milieu du terrain.
- Les prisonniers peuvent se placer sur les côtés du camp adverse (seulement lorsqu'ils ont le ballon). Ils peuvent ainsi s'organiser pour se délivrer.

Dans la même famille : camp ruiné

Cycle 3 - Jeu de ballon
Passer-Tirer - Esquiver

La balle aux chasseurs

Savoirs mis en jeu :

Esquiver- faire des passes- attraper - tirer - coopérer

But du jeu :

Les chasseurs doivent, par l'intermédiaire d'un ballon, toucher les lapins.

Gain de la partie : le dernier lapin en jeu gagne la partie.

Un lapin qui bloque le ballon de volée gagne la partie.

Déroulement :

1. Chasseurs et lapins sont dans le même espace :

On désigne 3 (ou 4) chasseurs qui s'organisent pour toucher les lapins.

Règles:

- Seul le tir direct compte (pas après rebond).
- Lorsque le tir est manqué, un chasseur récupère le ballon.
- Les joueurs touchés deviennent chasseurs.
- Les lapins qui sortent de l'espace sont éliminés.
- Les chasseurs ne se déplacent pas avec le ballon (ou nombre de pas limités) mais les passes sont autorisées.

2. Balle aux chasseurs en cercle :

Tous les lapins sont à l'intérieur du cercle, les chasseurs (3 ou 4) à l'extérieur.
Les chasseurs s'organisent pour toucher les lapins sans entrer dans le cercle.

La balle aux chasseurs par équipes

But du jeu :

L'équipe des chasseurs doit le plus rapidement possible éliminer tous les lapins.

Gain de la partie : au temps / ou nombre de lapins vivants en un temps défini.

Déroulement :

3. Chasseurs et lapins sont dans le même espace :

- 2 ou 3 équipes en nombre égal. Une équipe de chasseurs.
Les lapins éliminés sortent de l'espace. Mêmes règles qu'au 1.

4. En cercle : mêmes règles / organisation > voir schéma 4.

Variante : 2 équipes - chacune se partage en lapins (à l'intérieur du cercle) et chasseurs, à l'extérieur.

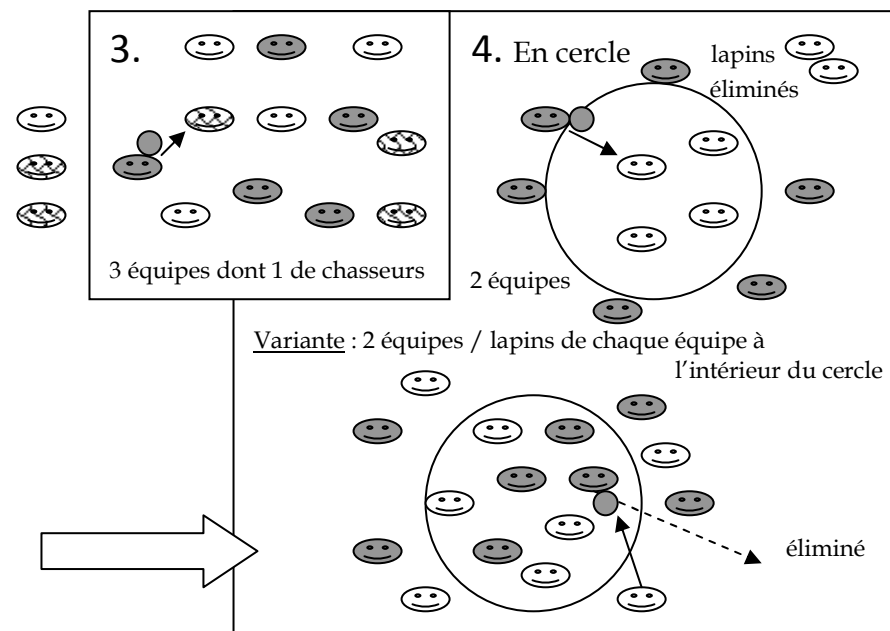
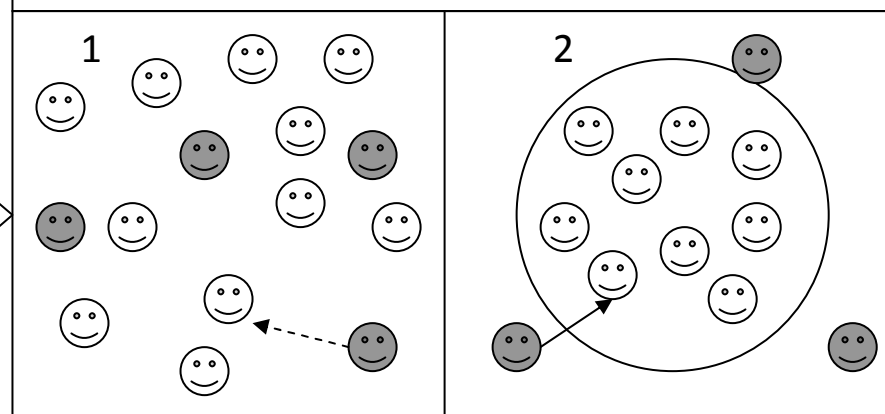
But : éliminer les lapins adverses (vider le cercle) avant l'autre équipe.

Dispositif

Espace / organisation de la classe :

Espace délimité par des plots(cercle par ex)

Matériel : plots pour délimiter les espaces, ballons, foulards





Les jeux de thèque

Extraits de « 25 jeux de thèque » à l'école élémentaire » Editions EPS

Cycle 3 - Jeu de thèque

Passer-Tirer - Esquiver

Savoirs mis en jeu :

Courir pour esquiver- faire des passes- attraper - passer vite - tirer sur une cible mobile

But du jeu :

- pour l'équipe A : traverser l'espace en ramassant les foulards sans se faire toucher
- pour l'équipe B : toucher le joueur de l'équipe A avec le ballon

Gain de la partie : l'équipe qui totalise le plus de points lorsque tous les joueurs ont été lanceurs.

Déroulement :

Un premier joueur de l'équipe A lance le ballon dans le terrain, puis traverse tout le terrain en ramassant au passage les foulards dans le sens de la course. L'équipe B récupère la balle et essaie (en se faisant des passes) de toucher le joueur qui court. Quand toute l'équipe est passée, on additionne les points. Les deux équipes permutent.

Marque : Une équipe marque 1 point par foulard ramassé et 1 point si elle réussit à traverser le terrain.

Règles:

- dès qu'un joueur est touché, il arrête sa course mais comptabilise les foulards qu'il a déjà ramassés.
- L'équipe B ne peut ni se déplacer avec la balle ni pénétrer dans les cerceaux, ni bloquer la course du lanceur.

Variantes : pour complexifier la tâche de l'une ou l'autre équipe :

- diminuer ou limiter l'espace les dimensions du terrain / modifier la position de l'aire du lanceur.
 - le lanceur peut récupérer les foulards dans n'importe quel ordre
- Evolution : 2 lanceurs lancent 2 ballons / ils peuvent récupérer les foulards dans n'importe quel ordre.

Ramassez les foulards

Dispositif

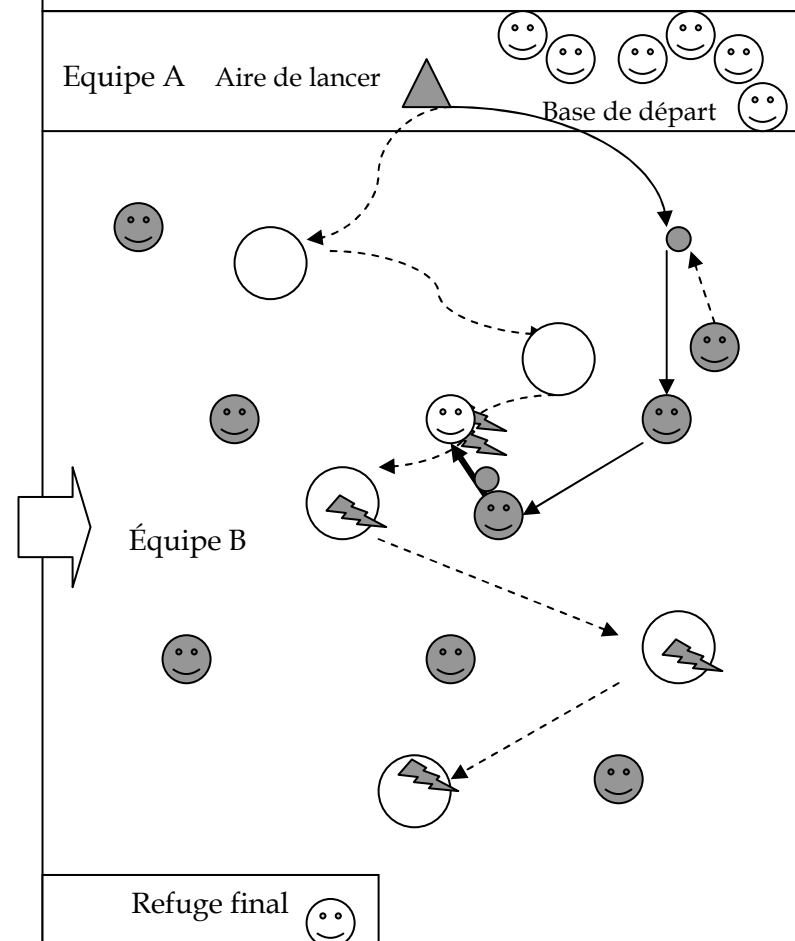
Espace / organisation de la classe :

Un espace limité ou non (15 à 20 m X 30 à 50 m) avec :

- 1 base de départ avec une aire de lancer
- 5 zones (cerceaux) avec foulards
- 1 refuge final

2 équipes de même nombre :

Matériel : plots matérialisant les différents espaces, 5 cerceaux 5, 10 foulards, 1 ballon mou.



Cycle 3 - Jeu de thèque

Passer-Tirer - Esquiver

Savoirs mis en jeu :

Courir pour esquiver- faire des passes- attraper - passer vite - tirer sur une cible mobile

But du jeu : traverser l'espace et atteindre le refuge final sans se faire toucher.

Gain de la partie : L'équipe gagnante est celle qui a réussi à faire passer le plus de joueurs dans le refuge final.

Déroulement :

- L'équipe des lanceurs-coureurs (A) s'organise en petits groupes (de 3 ou 4) dans la zone de départ.
- L'équipe des chasseurs ou trimeurs (B) se répartit sur le terrain.

Un lanceur (A) se place dans le cercle et lance le ballon qui doit rebondir dans l'aire de jeu (puis il reste sur place). Au même moment, le groupe des coureurs s'élance pour rejoindre le refuge final en passant par les refuges (en groupe ou individuellement, allure choisie par chaque joueur). Pendant ce temps, les joueurs de l'équipe B (chasseurs) récupèrent la balle et essaient de toucher les coureurs A avec la balle.

Les joueurs de l'équipe A qui parviennent au refuge final y restent.

Un autre lanceur A relance le ballon. Les joueurs dans les refuges repartent. Toutes les traversées se font par groupe identique (sauf la dernière qui peut comporter moins d'élèves et comprend le lanceur). Quand tous les joueurs ont essayé de traverser, on intervertit les rôles.

Marque : traversée sans arrêt : 2 points / 1 arrêt : 1 point / touché : 0 point.

Règles :

- équipe A : Passer obligatoirement par tous les refuges, arrêt facultatif. Le joueur est intouchable dans le refuge. Un joueur touché se rend en prison.
- Un coureur menacé ne peut pas revenir en arrière dans le refuge qu'il a quitté.
- équipe B : interdiction de se déplacer avec la balle.
- Possibilité de libérer les prisonniers en effectuant le trajet .

Variantes : pour complexifier la tâche de l'une ou l'autre équipe :

- faire varier les dimensions du terrain / le nombre et la position des refuges / le nombre de joueurs-coureurs par groupe / la position de l'aire du lanceur.
- le lanceur lance 2 ballons.

La balle aux refuges

Dispositif

Espace / organisation de la classe :

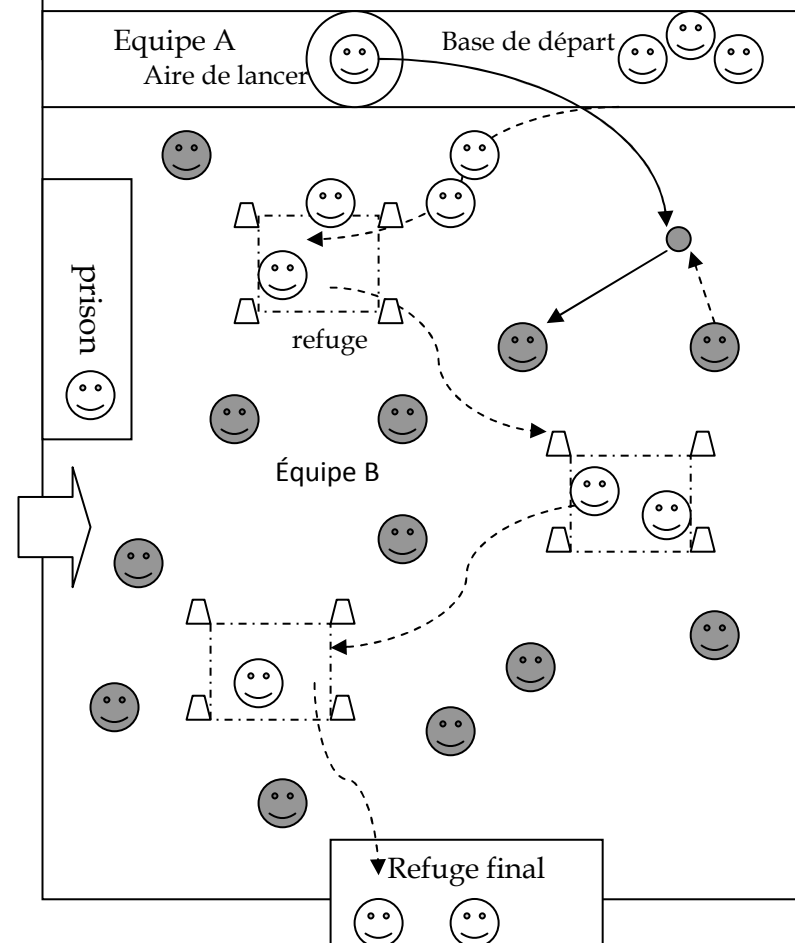
Un espace rectangulaire (15 à 20 m X 30 à 50 m) avec :

- 1 base de départ avec 1 cercle de lancement
- 3 zones refuges (2m x 2m) délimitées par 4 plots
- 1 refuge final, 1 prison

2 équipes de même nombre :

Matériel : plots matérialisant les différents espaces

Petit ballon léger



Cycle 3 - Jeu de thèque
Passer-Tirer - Esquiver

La balle aux 4 coins

Savoirs mis en jeu :

Courir pour esquiver - attraper - passer vite - tirer sur une cible mobile.

But du jeu :

- pour l'équipe des lanceurs-coueurs (A) : effectuer le tour du carré en relais sans être touchés par l'équipe adverse.
- pour l'équipe des chasseurs ou trimeurs (B) : toucher le coureur adverse avec le ballon avant que le 4^{ème} coureur ait fait le tour du carré.

Gain de la partie :

Déroulement :

4 joueurs de l'équipe A se placent aux 4 plots de départ : le premier est le lanceur. Au signal, il lance le ballon à l'intérieur du carré et s'élançe pour rejoindre le plot suivant le plus vite possible. Il touche la main de son partenaire qui rejoint le plot suivant puis prend sa place...et ainsi de suite. Dans le même temps, les joueurs de l'équipe B récupèrent le ballon et cherche à toucher le coureur pendant sa course.

Marque : le 4^{ème} coureur revient au départ sans que personne ait été touché : 2 points / 1 coureur touché : 0 point ou l'équipe B marque 1 point.

Le jeu continue : un autre joueur A devient lanceur.

Lorsque tous les joueurs A ont été lanceurs, on totalise le nombre de points marqués et les 2 équipes permutent.

Règles:

- l'équipe des chasseurs (B) peut s'organiser en utilisant l'espace autour du carré.
- le porteur du ballon ne peut pas se déplacer avec, il doit passer à un partenaire.
- un coureur menacé ne peut pas revenir en arrière vers le plot qu'il a quitté.
- dès qu'un coureur a la main touchée, il devient vulnérable.

Variantes :

Pour complexifier la tâche de l'une ou l'autre équipe jouer sur certaines variables :
Exemples :

- espace : au départ, les chasseur sont à l'extérieur du carré, le carré est agrandi...ou rétréci.
- règle : le lanceur lance 2 ballons, les chasseurs ont donc 2 munitions...

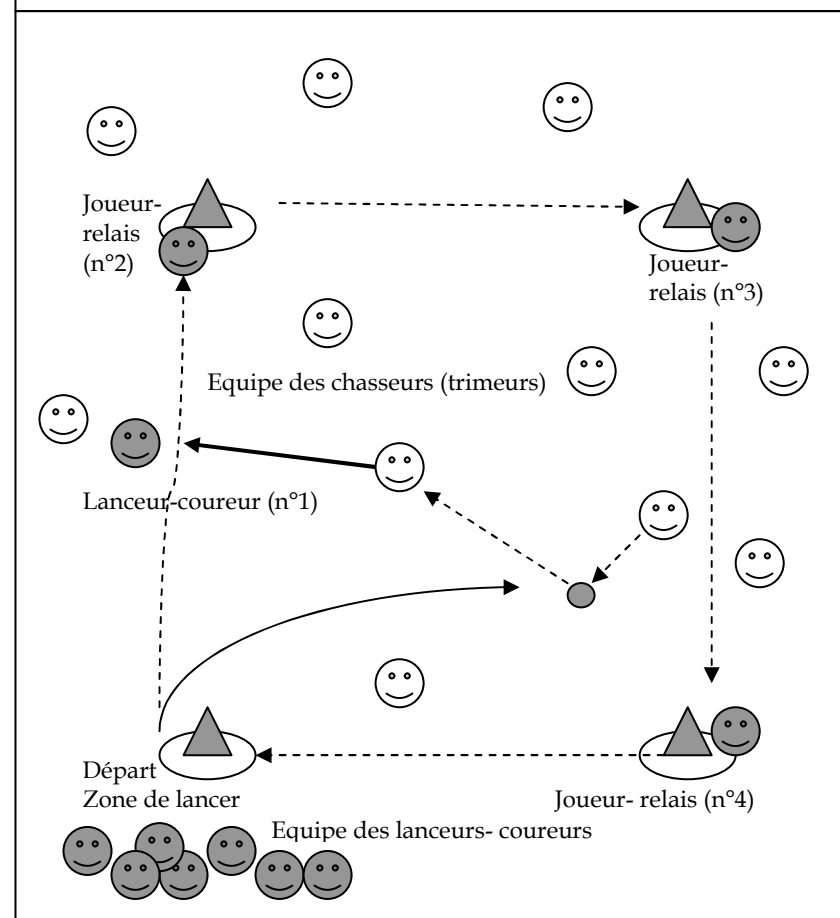
Dispositif

Espace / organisation de la classe :

- espace limité avec à l'intérieur un carré de 10 à 12m de côté, délimité par 4 plots ou cerceaux.

- 2 équipes de 8 à 15 joueurs.

Matériel : plots ou cerceaux, petit ballon mou , foulards.



Cycle 3 - Jeu de thèque
Passer-Tirer - Esquiver

La thèque en carré

Savoirs mis en jeu :

Courir pour esquiver - attraper - passer vite - tirer sur une cible mobile

But du jeu :

- pour l'équipe des lanceurs-coureurs (A) : le lanceur coureur n°2 doit éviter les tirs de l'équipe B pour donner le temps au partenaire (lanceur - coureur n°1) de faire le tour du terrain.
- pour l'équipe des chasseurs ou trimeurs (B) : toucher le lanceur coureur n°2 avec le ballon avant que le n°1 ait fait le tour du carré.

Gain de la partie :

Si le lanceur - coureur n°1 finit le tour sans que son partenaire soit touché, l'équipe A marque 5 points. Dans le cas contraire, l'équipe B marque 1 point.

Déroulement :

2 joueurs de l'équipe A se placent au plot de départ : le premier lance le ballon à l'intérieur du terrain et s'élançe pour effectuer le tour le plus vite possible. Dans le même temps, son partenaire (lanceur coureur n°2) pénètre dans le cercle et les joueurs de l'équipe B récupèrent le ballon et s'approchent du cercle pour tirer sur le joueur adverse (lanceur coureur n°2). Celui-ci se déplace pour éviter d'être touché par l'équipe B.

Ensuite, l'équipe A désigne 2 autres lanceurs coureurs.

Lorsque tous les joueurs A ont participé on totalise ses points, puis les 2 équipes permutent.

Règles:

Le porteur du ballon peut se déplacer avec. Ou faire la passe pour tirer plus vite.

Si le ballon sort du carré, l'équipe B le récupère et le remet en jeu.

Variantes :

Pour complexifier la tâche de l'une ou l'autre équipe

- jeu sans le cercle central : le lanceur coureur n°2 se déplace dans tout l'espace.
- le porteur du ballon ne peut pas se déplacer avec, il doit passer à un partenaire.

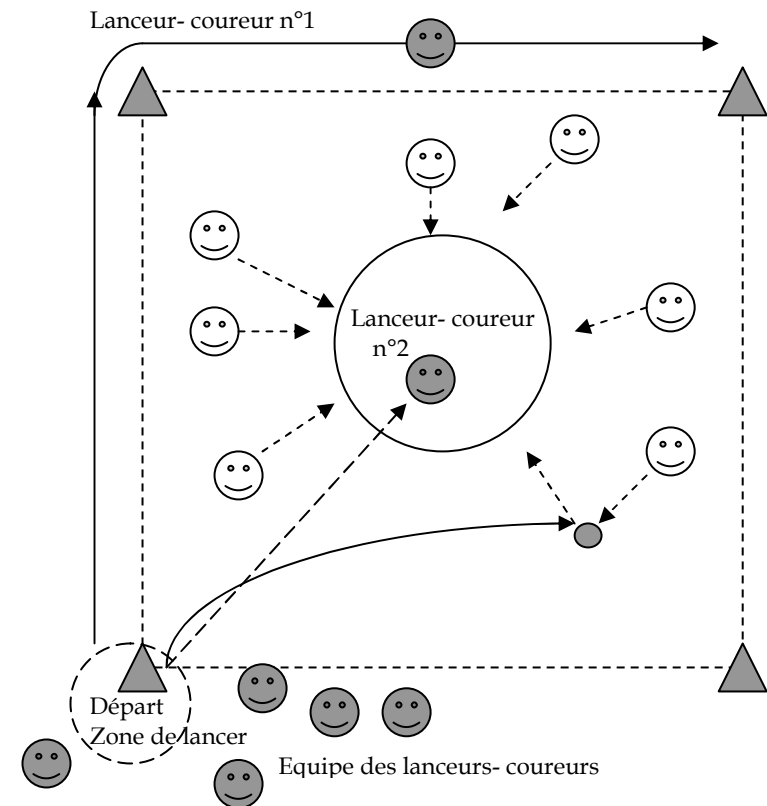
Dispositif

Espace / organisation de la classe :

- Carré de 10 à 12m de côté, délimité par des plots + cercle à l'intérieur.

- 2 équipes de 8 à 12 joueurs.

Matériel : plots pour délimiter les espaces, ballons,



Cycle 3 - Jeu de thèque
Passer-Tirer - Esquiver

Méli-mélo

Savoirs mis en jeu :

Courir pour esquiver - attraper - passer vite - tirer sur une cible mobile.

But du jeu :

- pour l'équipe des lanceurs-passeurs (A) : effectuer le plus de passes possible / résister le plus longtemps possible aux tirs de l'équipe adverse pour le lanceur.
- pour l'équipe des chasseurs ou trimeurs (B) : toucher le lanceur adverse le plus rapidement possible.

Gain de la partie : l'équipe qui totalise le plus de passes lorsque tous les joueurs ont été lanceurs.

Déroulement :

Le lanceur de l'équipe A se place au plot de départ pendant que ses partenaires se positionnent sur 2 lignes face à face séparées de 3 à 5m avec un ballon. Les joueurs de l'équipe B se positionnent dans l'espace (zone de lancer)

Au signal, le lanceur envoie son ballon dans la zone de lancer puis court vers le cercle. Au même instant ses partenaires débutent leur relais de passes en comptant à haute voix. Les chasseurs récupèrent le ballon puis le rapprochent pour toucher le lanceur par un tir, le plus rapidement possible. Le lanceur positionné à l'intérieur du cercle résiste le plus longtemps possible aux tirs de l'équipe adverse.

Dès que le lanceur est touché, le comptage des passes de ses partenaires s'arrête.

Le jeu continue : un autre joueur A devient lanceur. Lorsque tous les joueurs A ont été lanceurs, on totalise le nombre de points marqués et les 2 équipes permutent.

Règles:

- Les chasseurs (B) ne peuvent pas se déplacer avec le ballon
- le lanceur ne peut pas quitter le cercle. Il peut aussi être touché sur le trajet aller.
- une passe échappée ne compte pas, le lanceur relance.

Variantes :

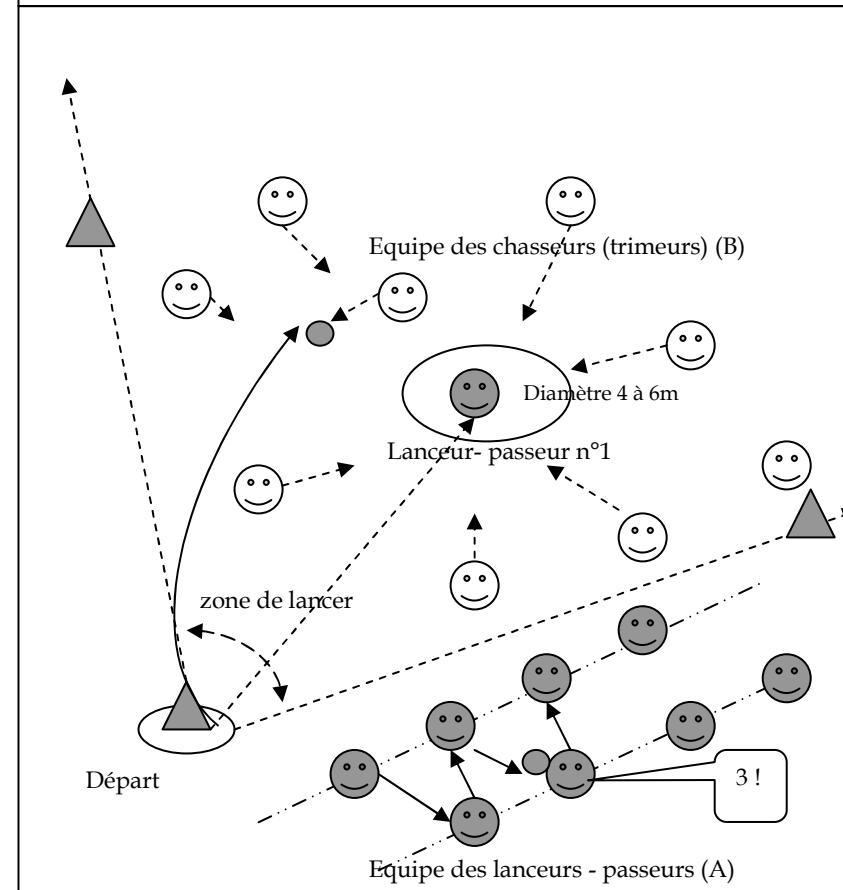
- modifier les dimensions du cercle / modifier sa position dans la zone de lancer.
- jouer avec 3 équipes (dont 1 de lanceurs-passeurs).
- les passeurs se positionnent en cercle.
- une passe échappée et le compteur repart à zéro...

Dispositif

Espace / organisation de la classe :

- espace limité délimité par 3 plots formant un angle de tir de 60 à 120° (voir ci-dessous) avec à l'intérieur un cercle de 4 à 6m de diamètre situé à 15-20m du départ
- 2 équipes de 8 à 12 joueurs.

Matériel : plots ou cerceaux, 2 ballons



Cycle 3 - Jeu de thèque
Passer-Tirer - Esquiver

La petite thèque

Savoirs mis en jeu :

Courir pour esquiver - attraper - passer vite - tirer sur une cible mobile.

But du jeu :

- pour l'équipe des lanceurs-coueurs (A) : faire le tour du pentagone avant d'être touché par le tir d'un joueur adverse avec l ballon
- pour l'équipe des chasseurs ou trimeurs (B) : toucher le lanceur adverse le plus vite possible.

Gain de la partie : l'équipe qui totalise le plus de points lorsque tous les joueurs ont été lanceurs.

Déroulement :

Le lanceur n°1 se place au plot de départ pendant que ses partenaires se positionnent en attente. Les joueurs de l'équipe B se positionnent dans la zone de lancer.

Au signal, le lanceur envoie le ballon dans l'aire de jeu et part pour faire le tour du pentagone le plus rapidement possible. Dans le même temps, les joueurs de l'équipe B récupèrent le ballon et cherchent à toucher le coureur pendant sa course. S'il se sent menacé, il peut s'arrêter à une base (plot) en criant « Base ! ». Dans ce cas il est invulnérable sur la base mais ne peut repartir que lorsque le lanceur suivant a envoyé le ballon. Il peut ainsi finir son tour en plusieurs étapes.

Marque : tour complet sans s'arrêter : 3 pts / tour avec 1 ou plusieurs arrêts : 1 pt / coureur touché entre 2 bases : 0 pt

Lorsque tous les joueurs A ont été lanceurs, on totalise le nombre de points marqués et les 2 équipes permutent.

Règles:

- si le lanceur effectue un lancer en dehors du pentagone, il recommence.
- le porteur du ballon ne peut pas se déplacer avec, il doit passer à un partenaire.
- un coureur menacé ne peut pas revenir en arrière vers le plot qu'il a quitté.
- si des coureurs restent sur des bases après le dernier lancer, un partenaire relance une dernière fois (mais ne court pas) pour leur permettre de finir leur tour.

Variantes : pour faciliter ou complexifier la tâche de l'une ou l'autre équipe

- la base de départ est déplacée. Ex : à l'intérieur de l'aire de lancer (base n°3 ou 4).
- le lanceur suivant lance un autre ballon. Le joueur précédent arrêté sur une base reste sous la menace du 1^{er} ballon...

Dispositif

Espace / organisation de la classe :

espace de 30 à 40m délimité par 3 plots formant un angle de tir de 100 à 120° (voir ci-dessous) avec à l'intérieur un pentagone de 10 à 15m de côté délimité par des plots

- 2 équipes de 8 à 12 joueurs: les lanceurs-coueurs et les chasseurs (trimeurs).

Matériel : plots, petit ballon ou balle pouvant être lancée à 15-20m.

