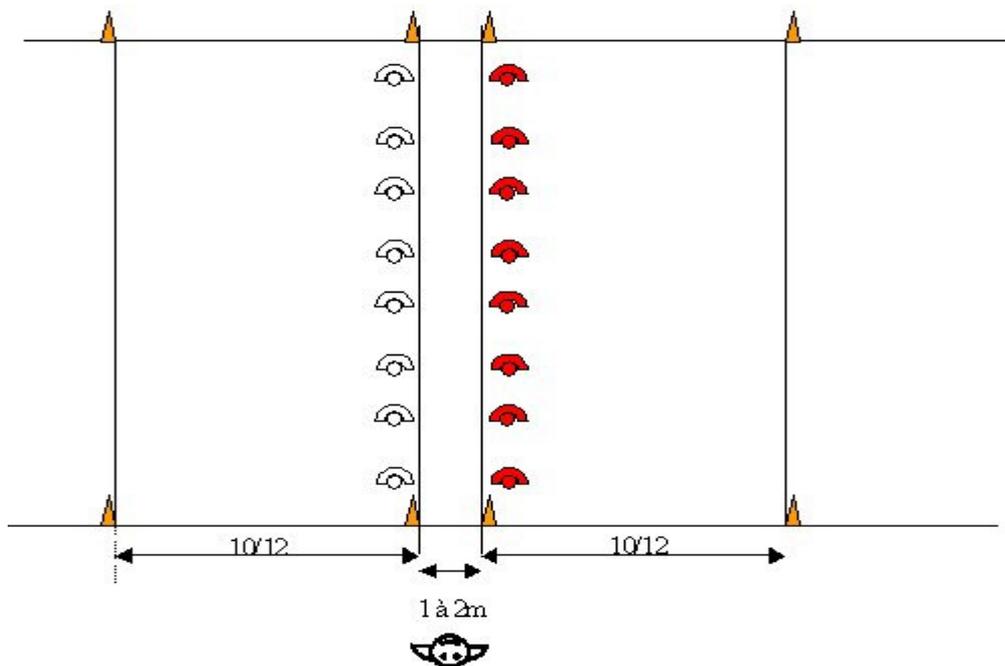


Cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement

Titre de la situation	Chameau/chamois
Savoirs visés	Courir vite , améliorer la réaction au signal (améliorer les réflexes), améliorer l'attention
Compétence de fin de cycle	Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment - d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque). - de défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer
Compétence générale et connaissances	S'engager lucidement dans l'action Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action Mesurer et apprécier les effets de l'activité Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif

Organisation

La classe est divisée en deux groupes, les blancs et les rouges. Il faut que le terrain soit large, pour que chaque coureur ait de la place. Sinon il faut diviser sa classe en 4 équipes. Après une course les enfants reviennent sur le côté et les deux équipes suivantes se mettent en place. Les enfants sont en fait par binômes séparés par une zone neutre de 1m à 2 m de large. Après avoir couru les enfants reviennent se placer derrière leur ligne. Ils doivent faire une dizaine de courses au moins.



Matériel : foulards de couleurs différentes, cônes, sifflet.

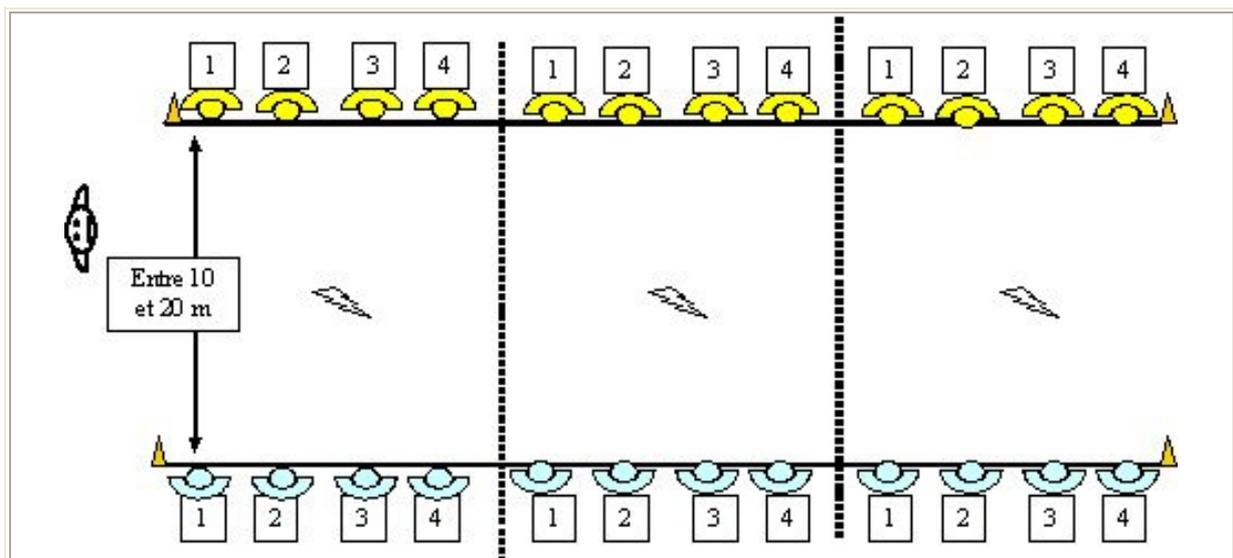
Consigne	Critère de réussite :
But de la tâche : A son signal s'enfuir pour ne pas se faire attraper, à l'autre signal essayer de rattraper.	- Ne pas se faire toucher - Toucher quand on n'entend pas son signal
Consigne : Je vais raconter une histoire. Si vous entendez votre couleur, vous devez aller le plus vite possible dans	Critères de réalisation : - Réagir vite au signal auditif

<p>vosre camp. L'équipe adverse devra essayer de vous toucher avant que vous n'arriviez à votre camp. Vous revenez sur le côté et vous indiquez combien d'élèves ont été touchés dans votre équipe. Dans l'histoire il est possible d'employer des mots proches pour créer de l'incertitude : plan, gland, flan ou gouge, bouge, rouge...</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Etre attentif - Etre en position pour partir vite - Ne pas se tromper de sens
---	---

Variables didactiques
<p>1- L'incertitude du signal, : il est possible de prendre des mots proches : chameau-chamois, koffi-konan, poule-poulet... 2- L'équilibre entre les équipes 3- La distance de course 4- Chaque enfant est placé dans un couloir 5- Apprentissage : observation/imitation, aménagement du milieu, questionnement, conseils, jeu, répétition</p>

Cycle 1 : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	
Titre de la situation	Le bérêt
Savoirs visés	<ul style="list-style-type: none"> - adopter des stratégies - améliorer la réaction au signal (améliorer les réflexes) - Courir pour se sauver et/ou pour attraper
Compétence de fin de cycle	<p>Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Courir pour retrouver un espace défini (" Chacun dans sa maison ") - Courir pour se sauver et/ou pour attraper (Jeux de poursuite : Loup y es-tu, Minuit dans la bergerie, Le renard dans le poulailler, Chat et souris...) - Lancer individuellement des balles (ou des objets légers) et des ballons sur des cibles variées (Lancer précis, viser : Tirs sur cibles, Lapins et chasseurs), ou collectivement (Lancer loin et précis) d'un terrain à un autre (Balles brûlantes...) - Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur. (Remplir sa maison, Epervier déménageur ...)
Compétence générale et connaissances	<p>S'engager lucidement dans l'action Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action Mesurer et apprécier les effets de l'activité Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif</p>

Organisation
<p>Les élèves sont sur deux lignes distantes de 10 à 15 m. Chaque élève reçoit un numéro de 1 à 4. Les élèves sont opposés 4 contre 4. Chaque groupe de 8 joueurs a un foulard placé entre les deux lignes à égale distance. Le jeu dure pour que chaque enfant ait fait au moins 8 courses</p>



Remarque : ce jeu peut être utilisé en préparation athlétique en cycle 3.

Matériel : - foulards de couleurs différentes
- cônes

Consigne	Critère de réussite :
<p>Tâche : Réagir au numéro appelé et courir vite.</p> <p>Consigne : Je vais appeler un numéro, alors ceux qui ont ce numéro courent vite vers le foulard qui se trouve entre les deux lignes et essaient de le ramener dans leur camp sans se faire toucher par leur adversaire.</p>	<p>Revenir dans son camp avec le foulard sans être touché</p>
	<p>Critères de réalisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Être attentif aux ordres du maître - Être dans une position de départ favorable à un départ rapide - Établir une stratégie pour ramener le foulard sans se faire toucher si les deux adversaires arrivent en même temps vers le foulard

Variables didactiques

- La distance entre les lignes
- La position de départ
- L'avertissement pour les élèves appelés : attention j'appelle le numéro... ou seulement numéro...
- Le niveau de l'adversaire
- L'apprentissage : observation/imitation, aménagement du milieu, questionnement, conseils, jeu, répétition.

Cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement

Titre de la situation

Les sorciers et les lutins

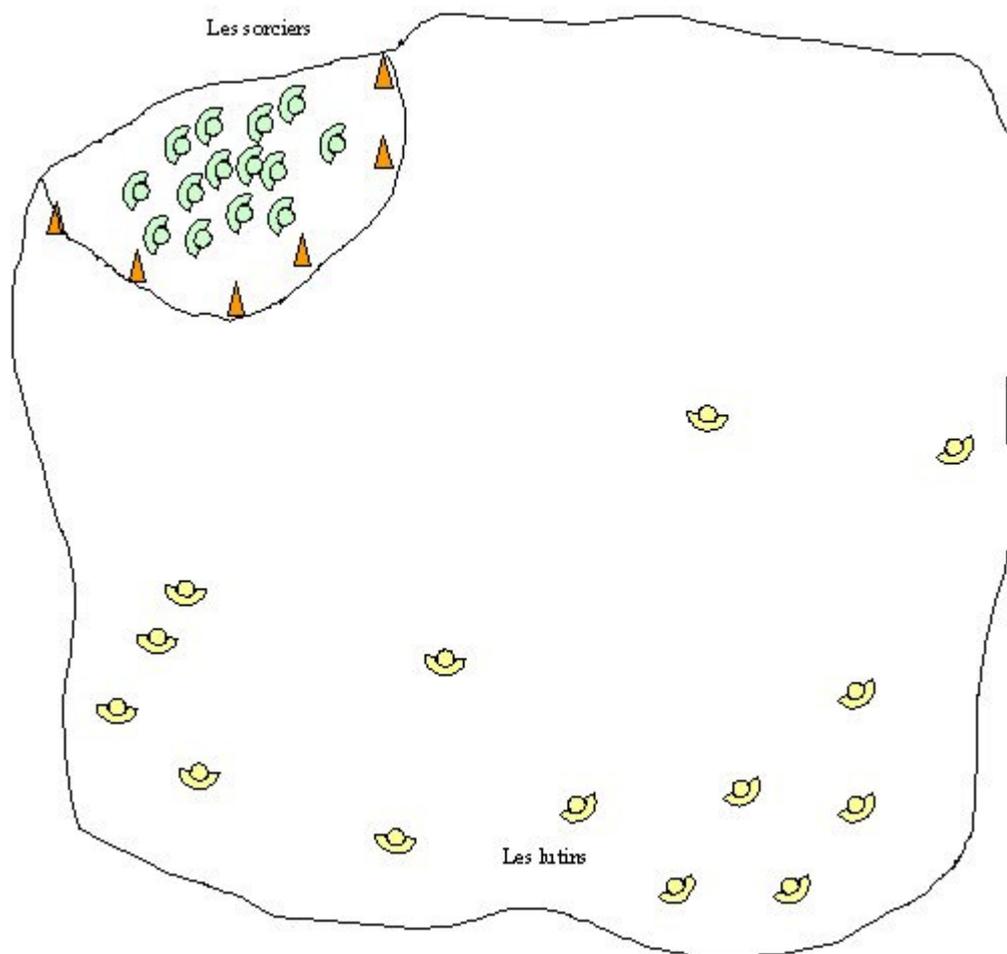
Savoirs visés

Courir, Esquiver, se situer par rapport à des adversaires, élaborer des stratégies individuelles ou collectives

Compétence de fin de cycle	Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment - d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque). - de défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer
Compétence générale et connaissances	S'engager lucidement dans l'action Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action Mesurer et apprécier les effets de l'activité Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif

Organisation

La classe est divisée en 2 équipes : les sorciers et les lutins. Un espace est défini dans un coin de la cour pur les sorciers au début du jeu. Le jeu se joue dans un espace défini, assez grand.



Matériel Foulards de 2 couleurs, ou dossards, plots

Consigne

Au départ les sorciers vous êtes dans votre camp.
Au signal, vous sortez de votre maison et vous devez touché les lutins. Quand un lutin est touché, il est immobiliser par le sorcier et il se met assis.
La manche dure 3 minutes.
A la fin de la manche, nous comptons le nombre de lutins assis, ou le temps mis pour que tous les lutins

Critère de réussite :

Nombre de lutins assis au bout de 3 minutes, ou temps mis pour mettre assis tous les lutins

Critères de réalisation :

Pour les lutins :

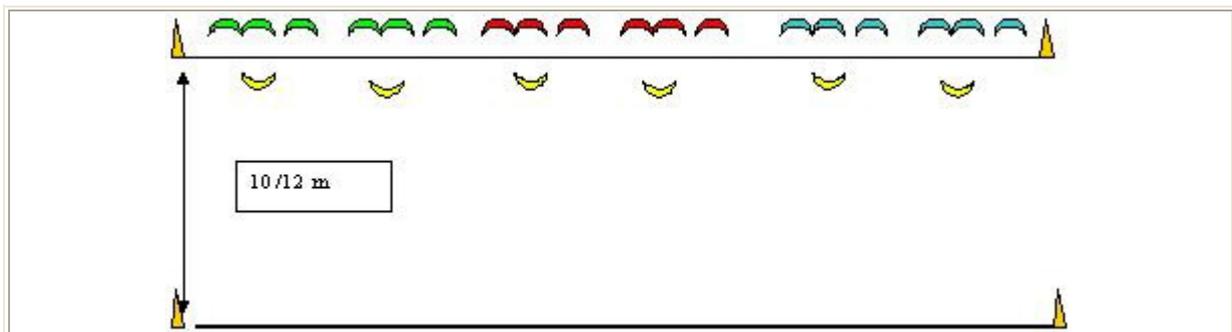
- courir vite

<p>soient assis. Puis on inverse les rôles; les lutins deviennent sorciers et les sorciers lutins. A la fin de la deuxième manche, l'arbitre désigne l'équipe gagnante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - feinter - esquiver - se déplacer en fonction des déplacements des sorciers - se cacher - se faire oublier dans un coin <p>Pour les sorciers :</p> <ul style="list-style-type: none"> - courir vite - choisir les d'abord les lutins les plus vulnérables - observer les déplacements des lutins - encercler les lutins
---	---

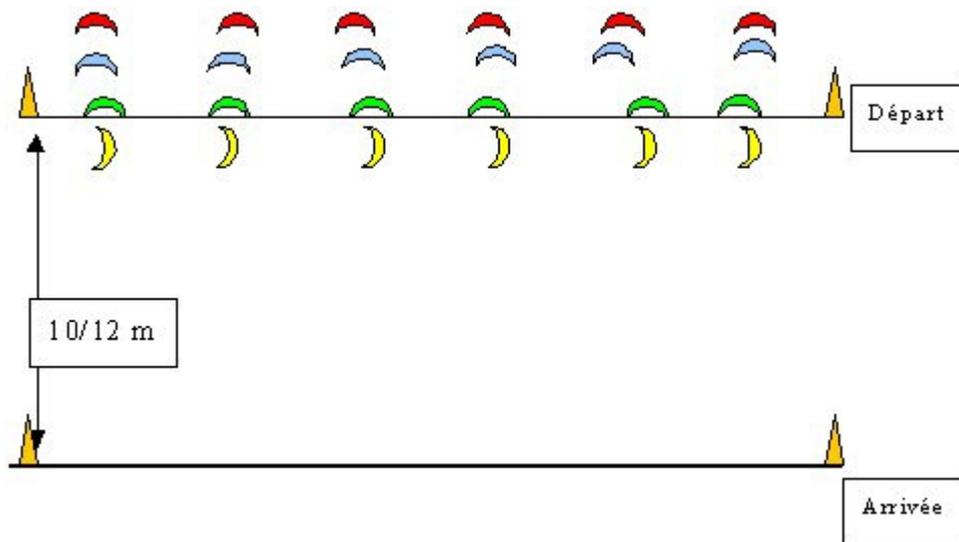
Variables didactiques
<p>Dimensions du terrain Nombre de joueurs Temps de la manche Règle : les lutins peuvent délivrer leurs camarades</p>

Cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement	
Titre de la situation	Les 3 tapes
Savoirs visés	<ul style="list-style-type: none"> - adopter des stratégies - améliorer la réaction au signal (améliorer les réflexes) - améliorer la mise en action
Compétence de fin de cycle	<p>Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque). - de défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer
Compétence générale et connaissances	<p>S'engager lucidement dans l'action Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action Mesurer et apprécier les effets de l'activité Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif</p>

Organisation
<p>Terrain utilisé en longueur pour éviter les collisions. Il faut faire attention que les enfants aient de l'espace, ils ont tendance à courir en regardant derrière eux , donc pas droit et risquent de croiser la course d'un autre camarade. Plusieurs organisations sont possibles :</p> <p>1- par groupe de 4, un joueur défie un autre joueur parmi 3 autres.</p>



2- par vague, les élèves jouent en binômes



Remarque : ce jeu peut être utilisé en préparation athlétique en cycle 3

Matériel : foulards de couleurs différentes, feuille de compte, cônes

Consigne	Critère de réussite :
<p>Tâche :</p> <p>Les défiés par groupe de 3 sont derrière une ligne et tendent la main.</p> <p>Le défieur va taper 3 fois dans la main de 3 personnes ou d'une même personne (c'est sa tactique pour surprendre) de l'équipe adverse.</p> <p>Ensuite, il doit regagner le plus vite possible son camp sans se faire attraper par celui à qui il a donné la dernière tape.</p> <p>Pour compter les points plusieurs solutions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si le défieur gagne il reste défieur - Par équipe, chaque équipe fait trois courses, puis c'est le tour d'une autre équipe. Chaque joueur qui réussit à échapper à son poursuivant fait marquer un point à son équipe. C'est l'équipe qui a marqué le plus de point qui a gagné. <p>Consigne :</p> <p>Vous tapez 3 fois dans la main d'un de vos</p>	<p>- regagner son camp sans se faire toucher</p> <p>Critères de réalisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - attraper la personne qui a tapé dans notre main - surprendre l'adversaire - courir vite - se mettre en position pour partir vite - choisir une personne qui court moins vite.

adversaires ou dans plusieurs mains. A la troisième tape vous devez vous enfuir sans être rattrapé et touché par l'élève que vous avez défié avec la troisième tape.

Vous faites le jeu 4 fois, puis vous changez celui qui défie.

Signal de début et de fin de jeu

Le jeu commence lorsque le maître donne le départ du jeu

Il se termine au bout de 10 minutes.

Variables didactiques

1- l'équilibre entre les équipes

2- la distance de course

3- course dans un couloir

4- Apprentissage : observation/imitation, aménagement du milieu, questionnement, conseils, jeu, répétition.

Cycle 3: S'affronter individuellement ou collectivement

Titre de la situation

Le scorpion

Objectifs ou savoirs visés

Coopérer avec des partenaires pour se passer le ballon afin de viser un adversaire, anticiper la trajectoire du ballon afin de l'éviter ou de l'intercepter, lancer le ballon avec précision en anticipant la trajectoire de l'adversaire, anticiper les réactions de ses partenaires et de ses adversaires, élaborer une stratégie d'attaque et de défense

Compétence de fin de cycle

* Passer du rôle d'attaquant à celui de défenseur et réciproquement .
 * Réaliser et enchaîner des actions de plus en plus complexes et variées pour coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif (type basket, handball...):
 - Comme attaquant - Porteur de balle : dribbler sur quelques mètres, progresser vers l'avant, passer la balle à un partenaire arrêté ou en mouvement, ou tirer en position favorable;- Non-porteur de balle : se démarquer dans un espace libre, recevoir une balle.
 - Comme défenseur , courir pour gêner le porteur de balle, et/ou courir et s'interposer entre les attaquants et le but

Compétence générale et connaissances

S'engager lucidement dans l'action
 Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action
 Mesurer et apprécier les effets de l'activité
 Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif

Organisation

La classe est divisée en 2 équipes les rouges et les bleus

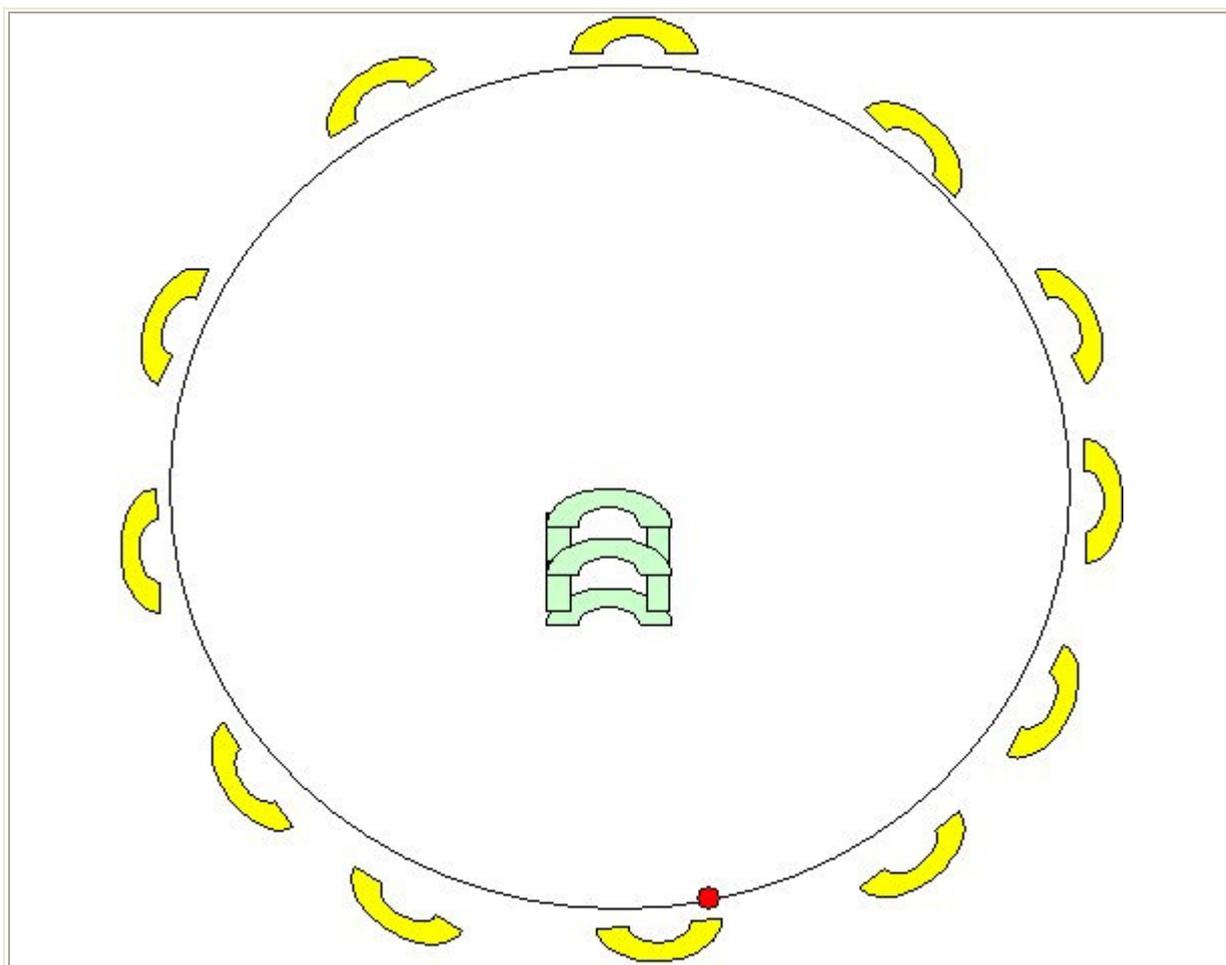
--dans chaque équipe, 3 élèves sont désignés pour constituer le scorpion : ils se tiennent par la taille et vont dans le cercle de l'équipe adverse

-- les autres se positionnent sur le cercle autour du scorpion de l'équipe adverse: ce sont les insecticides

Il est donc nécessaire de tracer deux cercles ou de faire deux rondes, une pour chaque équipe.

Une manche dure 3 minutes (début et fin au signal sonore)

Pour les changements de rôles, dans les parties suivantes, il faut faire en sorte que tous les joueurs passent au rôle de scorpion



Matériel : 2 ballons en mousse, 1 craie et des cordes pour tracer les terrains, 1 chronomètre, 1 sifflet

Consigne

Les insecticides doivent rester sur le cercle pour lancer le ballon.

A l'intérieur du cercle, les scorpions se déplacent en file indienne en se tenant par la taille (il y a une tête et une queue).

Attention : si les scorpions se détachent, le dernier de la file rejoint les insecticides de son camp.

Pour marquer des points, les insecticides doivent toucher la queue du scorpion avec le ballon,

Pour se défendre, les scorpions doivent esquiver le ballon, mais seule la tête peut toucher le ballon pour le dévier. Attention : si la tête du scorpion parvient à bloquer le ballon, l'insecticide qui l'a lancé rejoint les scorpions et agrandit la queue.

Les deux cercles jouent en même temps

Critère de réussite :

Avoir le moins de joueurs dans son scorpion que l'équipe adverse

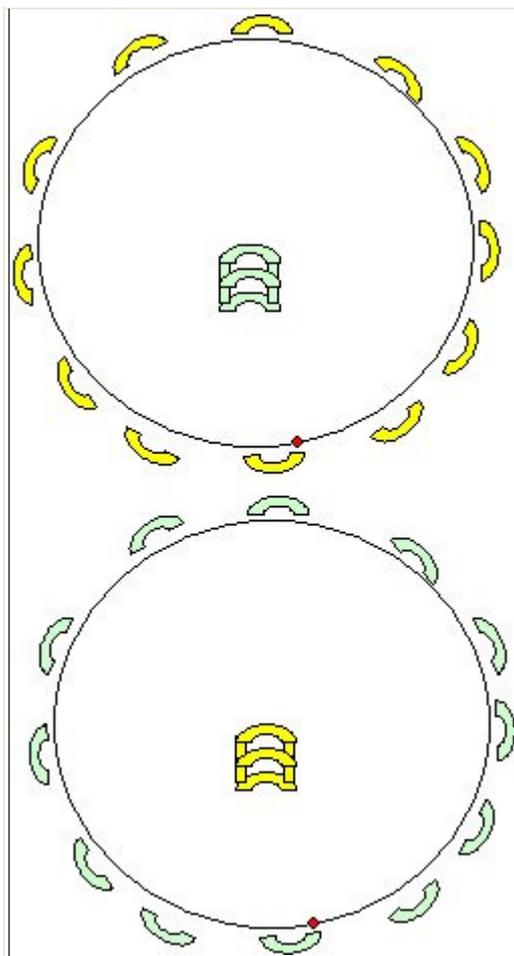
Critères de réalisation :

Pour les insecticides :

- lancer avec précision le ballon sur la queue du scorpion
- lancer le ballon en étant sûr de toucher la queue du scorpion
- lancer le ballon en évitant la tête du scorpion
- anticiper la trajectoire du scorpion
- passer le ballon le plus rapidement possible au joueur qui est le plus proche de la queue du scorpion

Pour les scorpions :

- anticiper la trajectoire du ballon afin d'éviter que la queue ne soit touchée
- anticiper la trajectoire du ballon



afin que la tête du scorpion puisse le dévier ou le bloquer

- pour la tête : chercher à bloquer le ballon
- adapter ses mouvements au déplacement de ses partenaires afin d'éviter le ballon et de ne pas briser la chaîne

Variables didactiques

Dimension du cercle
 Nombre de tireurs
 Nombre de joueurs dans la queue du scorpion
 Nombre de ballons

Cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement

Titre de la situation

Le coucou et les 4 nids

Savoirs visés

Courir vite, feinter, anticiper les déplacements, observer les autres

Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment

- d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque).
- de défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer

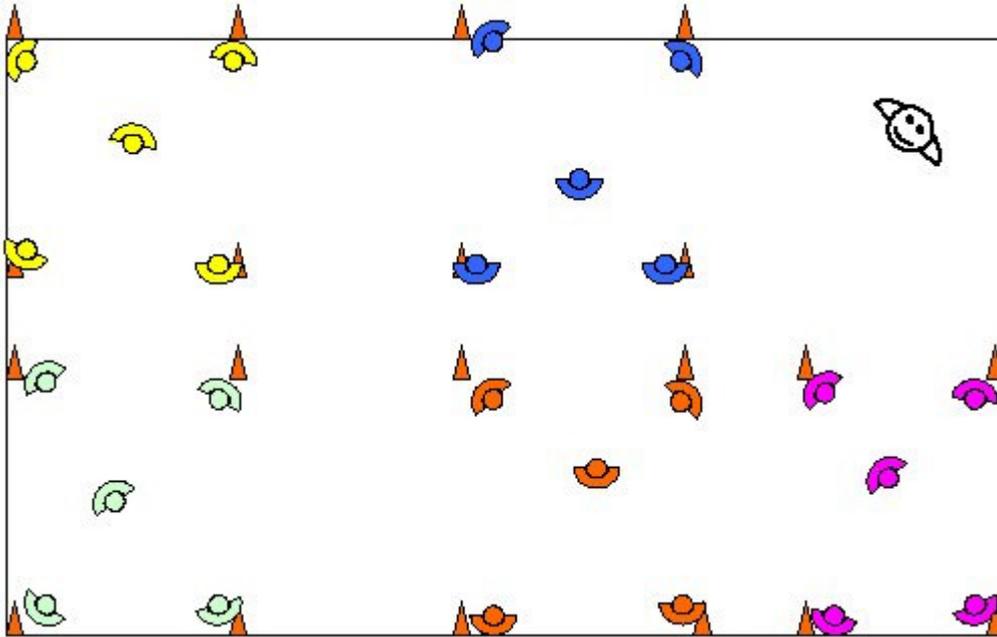
Compétence générale et connaissances

S'engager lucidement dans l'action
 Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action
 Mesurer et apprécier les effets de l'activité
 Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif

Organisation

Les enfants sont répartis par groupe de 5 ou 6. Ils sont sur un espace délimité par des plots. Il

est possible de faire 4 ou 5 jeux en parallèle. Il est possible de faire également des terrains avec plus de coins , 6, 8, 10 coins. Dans ce cas on augmente le nombre de coucou.



Matériel : plots, arbres, cerceaux plats, ou craie

Consigne	Critère de réussite :
<p>Le jeu commence et se termine au signal du maître. Au début du jeu, dans chaque groupe, les enfants sont dans un coin (nid), sauf un qui se trouve au centre. C'est le coucou.</p> <p>Dès que le jeu commence les enfants qui sont dans les nids peuvent quand ils le veulent changer de nid. Le coucou doit essayer de récupérer un nid pendant les changements de place. Si un joueur n'a plus de nid il devient le coucou.</p>	<p>Ne pas devenir le coucou</p> <p>Critères de réalisation :</p> <p>Pour le coucou :</p> <ul style="list-style-type: none"> - être vigilant sur les déplacements - réagir vite - faire semblant de ne pas voir ceux qui se déplacent dans son dos mais les surveiller du coin de l'oeil <p>Pour les joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - surveiller le coucou avant de sortir de son nid - profiter du fait que le coucou est occupé pour changer de nid - se mettre d'accord avec un camarade pour changer de nid - feinter un camarade, faire semblant de sortir pour que le coucou prenne la place d'un autre

Variables didactiques

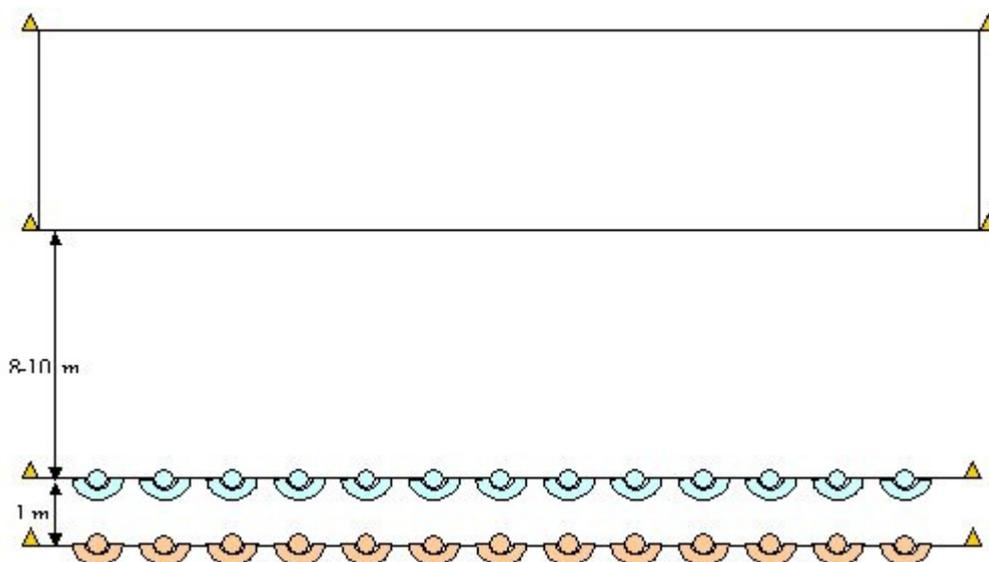
Distance entre les nids

Nombre de joueurs et nombre de coucous

Titre de la situation	Lions gazelles
Savoirs visés	Comprendre des règles simples Courir, Réagir à un signal, poursuivre - Respecter les limites du terrain définies}
Compétence de fin de cycle	Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : - Courir pour retrouver un espace défini (" Chacun dans sa maison ") - Courir pour se sauver et/ou pour attraper (Jeux de poursuite : Loup y es-tu, Minuit dans la bergerie, Le renard dans le poulailler, Chat et souris...) - Lancer individuellement des balles (ou des objets légers) et des ballons sur des cibles variées (Lancer précis, viser : Tirs sur cibles, Lapins et chasseurs), ou collectivement (Lancer loin et précis) d'un terrain à un autre (Balles brûlantes...) - Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur. (Remplir sa maison, Epervier déménageur ...)
Compétence générale et connaissances	S'engager lucidement dans l'action Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action Mesurer et apprécier les effets de l'activité Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif

Organisation

La classe est divisée en deux groupes, les lions et les gazelles. Les lions se mettent derrière une ligne tracée au sol. Les gazelles se mettent devant les lions. Remarque : ce jeu peut être utilisé en préparation athlétique en course de vitesse.



Matériel : Cordes ou tracé au sol, plots, chasubles, foulard ou chouchou

Consigne	Critère de réussite :
Les lions se mettent derrière leur ligne. Les gazelles se mettent devant les lions sur leur ligne.	Lion : rattraper une gazelle avant la ligne d'arrivée Gazelle : ne pas être rattrapée
Au signal, les gazelles s'enfuient vers leur refuge, les lions les poursuivent et essaient de les rattraper avant le refuge.	Critères de réalisation :
Un lion gagne s'il rattrape une gazelle. Une gazelle gagne si elle n'est pas rattrapée.	- Respecter les règles et les espaces - Être attentif - Prendre une position favorable au démarrage - Courir droit - Ne pas regarder derrière quand on est

gazelle

Variables didactiques

- Distance entre les deux lignes de départ
- Règles : les lions peuvent choisir leurs gazelles
- Règle les gazelles choisissent leur lion
- Distance du refuge
- Signal de départ : auditif (tambourin, frappe dans les mains, sifflet), visuel (foulard qui touche le sol, balle qui touche le sol...)

Cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement

Titre de la situation

Les barres

Savoirs visés

Courir, esquiver, rattraper, établir des stratégies individuelles et collectives

Compétence de fin de cycle

Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment

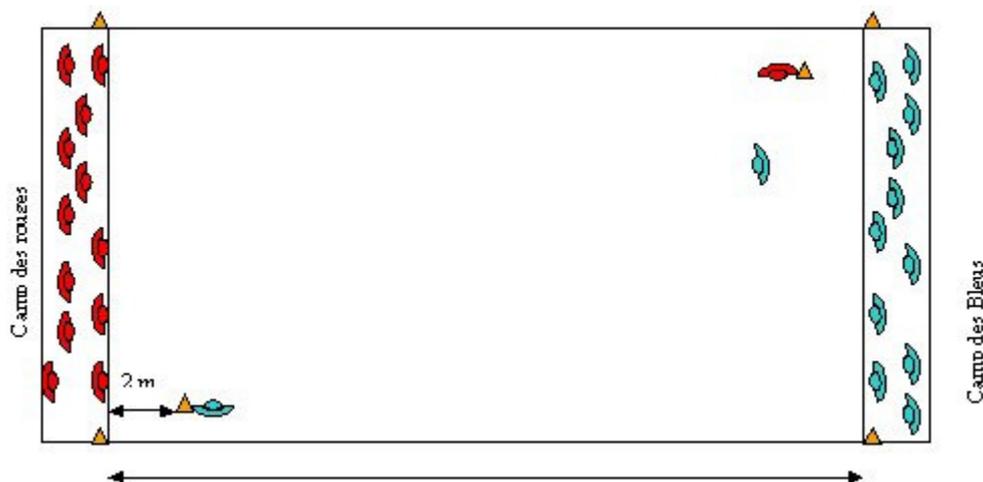
- d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque).
- de défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer

Compétence générale et connaissances

S'engager lucidement dans l'action
Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action
Mesurer et apprécier les effets de l'activité
Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif

Organisation

La classe est divisée en 2 équipes, chaque équipe à son camp et devant son camp un plot, une marque pour les prisonniers de l'autre équipe. La partie se joue au temps. Au signal de départ les équipes sont dans leur camp, et un volontaire de chaque équipe joue le rôle de premier prisonnier devant le camp adverse.



Matériel : terrain de 20 mètres, 6 plots

Consigne

Vous êtes divisé en 2 équipes, chaque équipe a son

Critère de réussite :

L'équipe qui a gagné et celle qui a le

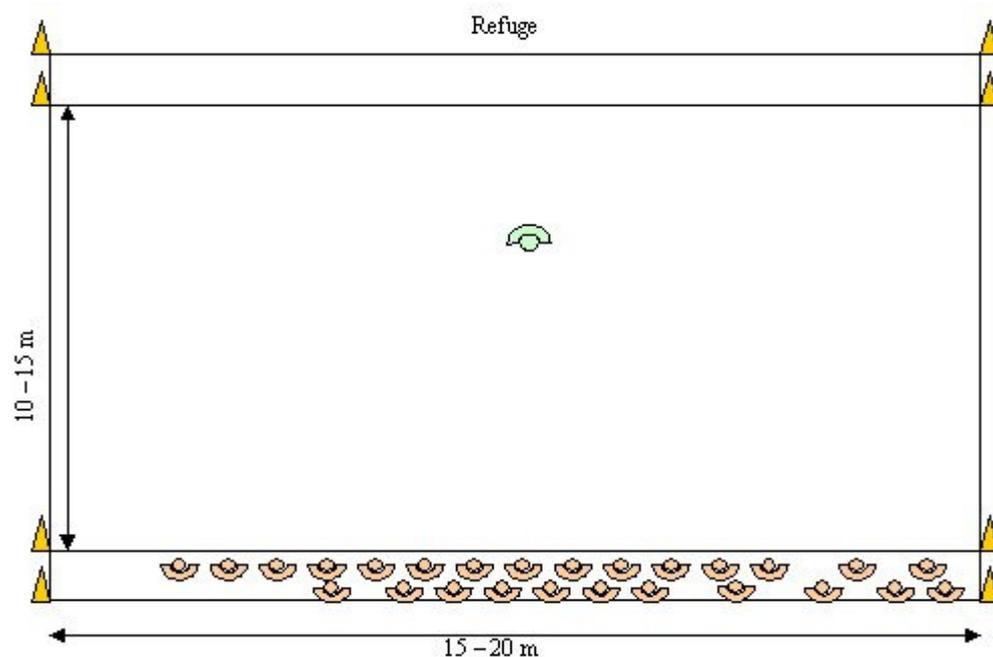
<p>camp et devant son camp , un plot pour les prisonniers.</p> <p>Le but du jeu est d'avoir à la fin de la partie plus de prisonniers que l'équipe adverse, ou d'avoir fait prisonnier toute l'équipe adverse.</p> <p>Un joueur peut faire prisonnier un adversaire en le touchant. Je ne peux possible toucher un adversaire que si j'ai "barre sur lui", c'est à dire si je suis sorti de mon camp après que lui ne soit sorti du sien. Si je suis sorti de mon camp avant que lui ne soit sorti du sien et que je le touche, c'est moi qui suis prisonnier.</p> <p>Si je fais un prisonnier, je reviens en marchant en le tenant par la main dans mon camp, place le prisonnier dans la file des prisonniers. Pendant ce temps je suis "intouchable".</p> <p>Je peux délivrer un prisonnier si je parviens sans être touché par un adversaire à lui toucher la main. Dans ce cas je reviens dans mon camp en marchant, en le tenant par la main. Pendant ce temps je suis "intouchable".</p>	<p>moins de prisonniers à la fin du jeu ou celle qui a réussi à faire prisonnier la totalité de l'équipe adverse</p> <p>Critères de réalisation :</p> <p>Attaquant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - défier les adversaires qui sont à notre portée - observer les adversaires qui sont "attrapables", tenir compte des adversaires qui peuvent nous attraper - se faire oublier dans un coin - attirer les adversaires pour que ses partenaires puissent les attraper <p>Défenseur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - tenir compte des adversaires qui ont "barre sur nous" - s'organiser collectivement pour défendre les prisonniers (se mettre à plusieurs qui restent dans le camp, observent les adversaires et sortent un par un pour contrer l'adversaire qui tente de libérer un prisonnier
---	---

Variables didactiques
<p>Distance entre les camps</p> <p>Nombre de joueurs</p> <p>Annonce ou pas du nom du joueur sur lequel on a "barre".</p> <p>Possibilité ou non de courir après un seul ou plusieurs adversaires sur lesquels on a barre</p>

Cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement	
Titre de la situation	Le papangue (épervier à la Réunion)
Savoirs visés	Courir, esquiver, établir une stratégie individuelle et collective
Compétence de fin de cycle	<p>Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque). - de défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer
Compétence générale et connaissances	<p>S'engager lucidement dans l'action</p> <p>Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action</p> <p>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</p> <p>Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif</p>

Organisation
<p>Un espace de jeu est délimité (20m par 40 m)</p> <p>Dans cet espace deux refuges sont délimités</p> <p>Un élève est désigné au départ comme papangue. Les autres enfants sont des souris. Ils sont</p>

dans un de leur camp.



Matériel : Plots, foulards ou dossards, sifflet, chronomètre

Consigne

But du jeu :

Un élève est désigné au départ comme papangue. Les autres enfants sont des souris. Vous êtes dans un refuge.

Au signal, les souris traversent le terrain pour rejoindre l'autre refuge.

Toutes les souris touchées par l'épervier forment une chaîne et seule les extrémités de la chaîne peut toucher les souris.

Après 5 passages, les souris qui restent en vie ont gagné.

Critère de réussite :

Pour les souris : Rester en vie après 5 passages

Pour les papangues : attraper le plus de souris possible en 5 passages.

Critères de réalisation :

Pour les souris :

- courir vite, esquiver
- se déplacer en fonction des déplacements des papangues
- se faire oublier
- profiter du moment où le papangue est occupé pour rejoindre l'autre refuge

Pour les papangues :

- courir vite et toucher
- se fixer sur des souris accessibles
- avec les chaînes rabattre les souris vers le papangue

Variables didactiques

Dimension du terrain

Nombre de papangues

Règles :

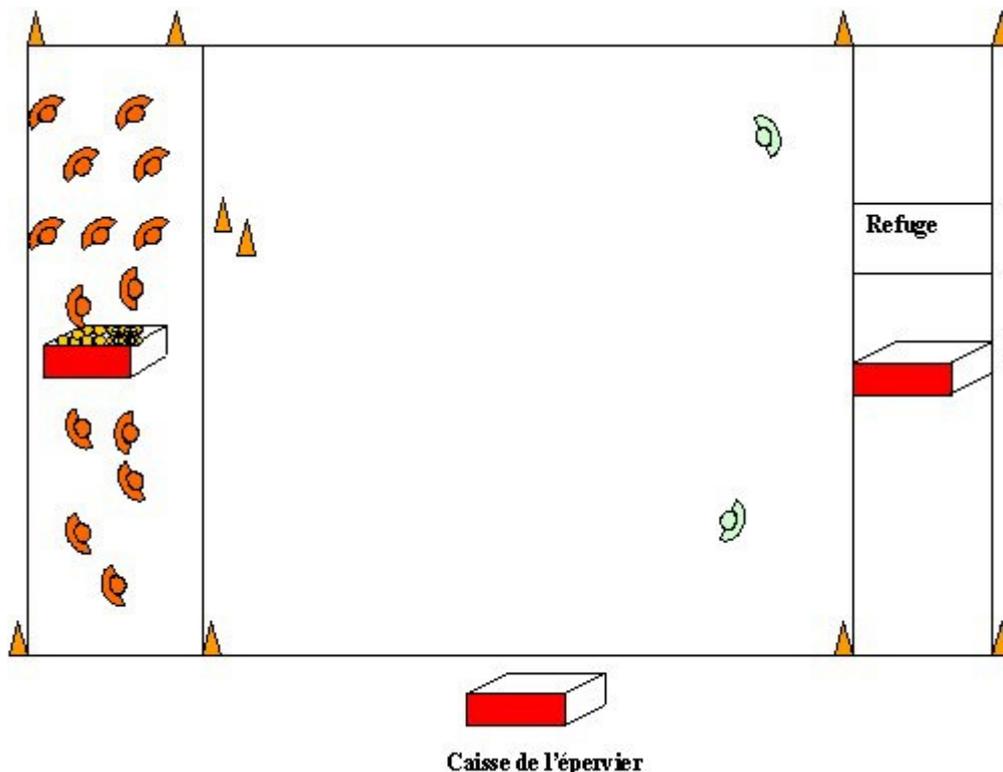
-- les souris attrapées font des chaînes de 2, 3 ou 4 joueurs

-- les chaînes sont immobiles et sont placées par le papangue

Cycle 1 : Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement	
Titre de la situation	L'épervier et les déménageurs
Savoirs visés	<ul style="list-style-type: none"> - courir, esquiver, transporter des objets - comprendre des règles de jeu - accepter de jouer des rôles différents - accepte de perdre
Compétence de fin de cycle	Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : <ul style="list-style-type: none"> - Courir pour retrouver un espace défini (" Chacun dans sa maison ") - Courir pour se sauver et/ou pour attraper (Jeux de poursuite : Loup y es-tu, Minuit dans la bergerie, Le renard dans le poulailler, Chat et souris...) - Lancer individuellement des balles (ou des objets légers) et des ballons sur des cibles variées (Lancer précis, viser : Tirs sur cibles, Lapins et chasseurs), ou collectivement (Lancer loin et précis) d'un terrain à un autre (Balles brûlantes...) - Avec son équipe, transporter en courant des objets d'un point à un autre sans se faire toucher par un enfant défenseur. (Remplir sa maison, Epervier déménageur ...)
Compétence générale et connaissances	S'engager lucidement dans l'action Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action Mesurer et apprécier les effets de l'activité Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif

Organisation

Dans un terrain délimité, deux élèves est désignés comme éperviers. Les autres sont des déménageurs qui sont dans leur camp. Ils doivent transporter des marchandises sans se faire attraper par l'épervier jusqu'à l'autre côté du terrain. Sur le côté du terrain une caisse est resersée pour les éperviers



Matériel : - dossards pour les éperviers
- plots

Consigne	Critère de réussite :
<p>Au signal du maître les déménageurs peuvent sortir de leur refuge avec un objet et essayer de le porter de l'autre côté du terrain sans se faire toucher par les éperviers.</p> <p>Si vous vous faites toucher vous devez poser votre objet dans la caisse des éperviers et retourner dans votre camp pour en chercher un autre.</p> <p>Si vous ne vous êtes pas fait toucher par un épervier, vous posez votre objet dans le trésor des déménageurs et vous retournez en chercher un autre pour recommencer.</p> <p>Le jeu s'arrête quand il n'y a plus d'objets dans la caisse du refuge des déménageurs.</p>	<p>Niveau 1: s'il y a plus d'objets dans la caisse le trésor des déménageurs que dans la caisse des</p> <p>niveau 2 les déménageurs gagnent si les éperviers n'ont pas plus de 4, ou 5, ou 6... objets dans leur caisse</p> <p>Niveau 3 : les déménageurs gagnent s'il n'y pas plus de deux objets dans la caisse des déménageurs</p> <hr/> <p>Critères de réalisation :</p> <p>Déménageurs : courir vite, esquiver, feinter, pour échapper aux éperviers - profiter du fait que les éperviers sont occupés pour passer des objets - observer les éperviers pour voir : --s'ils sont occupés -- s'ils ne regardent pas dans leur direction -- dans quel partie du terrain ils sont pour ne pas y aller</p> <p>Épervier: - courir vite - ne pas papillonner c'est à dire suivre un viser un enfant au lieu de changer de cible en fonction des sollicitations - utiliser l'espace pour attraper (rabattre, bloquer les possibilités aux déménageurs de parvenir à leur refuge</p>

Variables didactiques

Nombre d'éperviers
Taille des objets (gros ils gênent la course, petits c'est plus facile..)
Dimension du terrain, ou du refuge (un petit terrain c'est plus facile pour les éperviers, un grand terrain c'est alors plus facile pour les déménageurs)

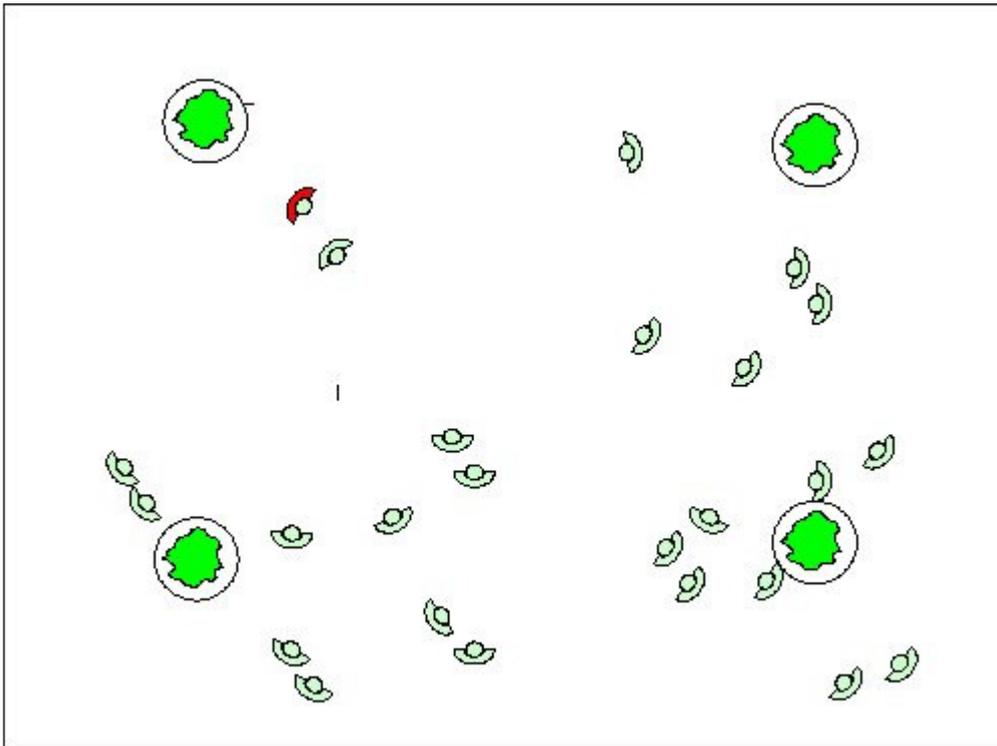
Cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement

Titre de la situation	Au maire (jeu du chat)
Savoirs visés	- courir, esquiver, feinter, orienter sa course pour ne plus être poursuivi, accepter de perdre

Compétence de fin de cycle	Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment - d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque). - de défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer
Compétence générale et connaissances	S'engager lucidement dans l'action Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action Mesurer et apprécier les effets de l'activité Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif

Organisation

Le terrain n'est pas obligatoirement délimité (cour de récréation), mais il peut l'être (savoir visé alors : prendre en compte les limites d'un espace quand on joue)



Matériel : Foulards

Consigne	Critère de réussite :
L'un de vous est le "maire". Il poursuit les enfants qui s'échappent partout où ils peuvent. Si le "maire" touche un enfant, il est libéré, il donne son foulard à celui qui vient d'être touché. Le but du jeu est de ne pas se faire touché, ou si on est "maire" de se délivrer le plus vite possible.	- Ne pas être touché - se délivrer si on est "maire" Critères de réalisation : - surveiller où se trouve le "maire" - s'enfuir si il se rapproche - si on est poursuivi courir vers d'autres enfants pour que le maire les touche au passage et ne nous poursuive plus.

Variables didactiques

Dimension du terrain

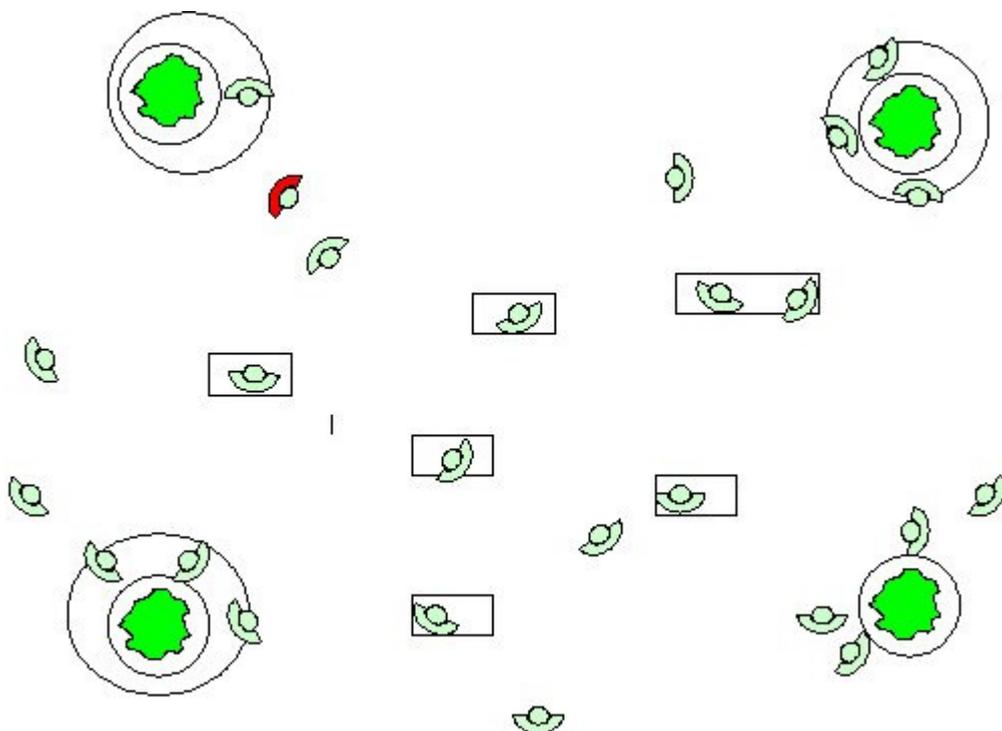
Limites du terrain
 Nombre de "mairie"

Cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement

Titre de la situation	mairie perché (jeu du chat perché)
Savoirs visés	- courir, esquiver, feinter, orienter sa course pour ne plus être poursuivi, accepter de perdre
Compétence de fin de cycle	Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment - d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque). - de défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer
Compétence générale et connaissances	S'engager lucidement dans l'action Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action Mesurer et apprécier les effets de l'activité Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif

Organisation

Le terrain n'est pas obligatoirement délimité (cour de récréation). Il comporte des endroits sur lesquels les enfants peuvent se percher (trottoir, entourage d'arbre, bancs, caisse educ gym.....



Matériel : Foulards

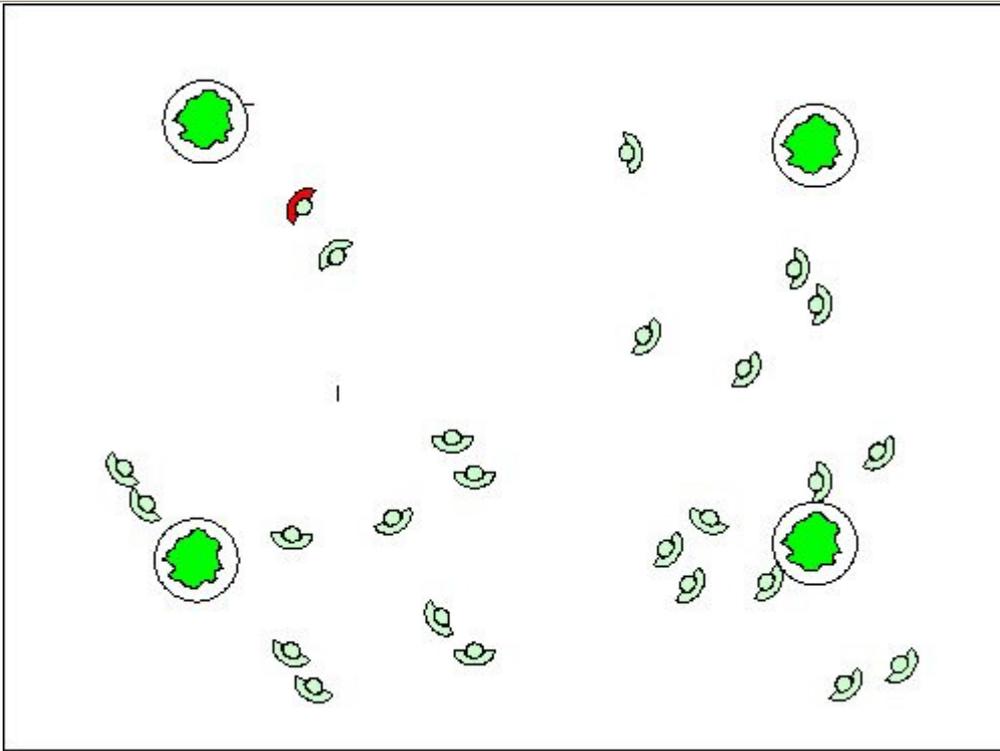
Consigne	Critère de réussite :
L'un de vous est le "mairie". Il poursuit les enfants qui s'échappent partout où ils peuvent. Si le "mairie"	- ne pas être touché - se délivrer si on est "mairie"

<p>touche un enfant, il est libéré, il donne son foulard à celui qui vient d'être touché. Le but du jeu est de ne pas se faire touché, ou si on est "mairie" de se délivrer le plus vite possible.</p> <p>Quand on est poursuivi, il est possible d'échapper au "mairie" si on peut se percher. Dans ce cas le joueur est intouchable, le "mairie doit poursuivre quelqu'un d'autre. Si le joueur descend de son perchoir il peut à nouveau être la cible du "mairie".</p>	<p>Critères de réalisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> - surveiller où se trouve le "mairie" - s'enfuir si il se rapproche - si on est poursuivi courir vers d'autres enfants pour que le mairie les touche au passage et ne nous poursuive plus.
--	--

Variables didactiques
<p>Dimension du terrain</p> <p>Limites du terrain</p> <p>Nombre de "mairie"</p> <p>Type de perchoir (seulement ceux qui existent, des tapis, des caisses en plus...)</p> <p>Nombre d'enfant sur un perchoir</p>

Cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement	
Titre de la situation	Le mairie coupé(jeu du chat)
Savoirs visés	- courir, esquiver, feinter, orienter sa course pour ne plus être poursuivi, accepter de perdre, prendre des risques, défier
Compétence de fin de cycle	<p>Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque). - de défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer
Compétence générale et connaissances	<p>S'engager lucidement dans l'action</p> <p>Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action</p> <p>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</p> <p>Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif</p>

Organisation
<p>Le terrain n'est pas obligatoirement délimité (cour de récréation), mais il peut l'être (savoir visé alors : prendre en compte les limites d'un espace quand on joue)</p>



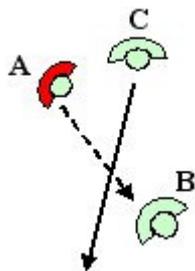
Matériel : Foulards

Consigne

L'un de vous est le "mairie". Il poursuit les enfants qui s'échappent partout où ils peuvent. Si le "mairie" touche un enfant, il est libéré, il donne son foulard à celui qui vient d'être touché.

Le but du jeu est de ne pas se faire toucher, ou si on est "mairie" de se délivrer le plus vite possible.

Si le maire choisi une cible il ne peut plus en changer sauf si quelqu'un coupe la trajectoire.



Quand on est poursuivi si un enfant coupe la ligne entre le "mairie et le poursuivi, alors le maire doit changer et poursuivre celui qui vient de couper la ligne.

Si le poursuivi parvient à ce qu'un autre enfant se trouve entre lui et le "mairie" c'est la même chose, le

Critère de réussite :

- Ne pas être touché
- se délivrer si on est "mairie"
- construire sa course quand on est poursuivi pour ne plus être poursuivi

Critères de réalisation :

- surveiller où se trouve le "mairie"
- s'enfuir si il se rapproche
- si on est poursuivi courir vers d'autres enfants pour que les courses se croisent.
- quand on est maire choisir un joueur "facile" à poursuivre.
- quand on coupe il faut essayer de le faire sans trop prendre de risque

maire doit changer de poursuivi.	
----------------------------------	--

Variables didactiques

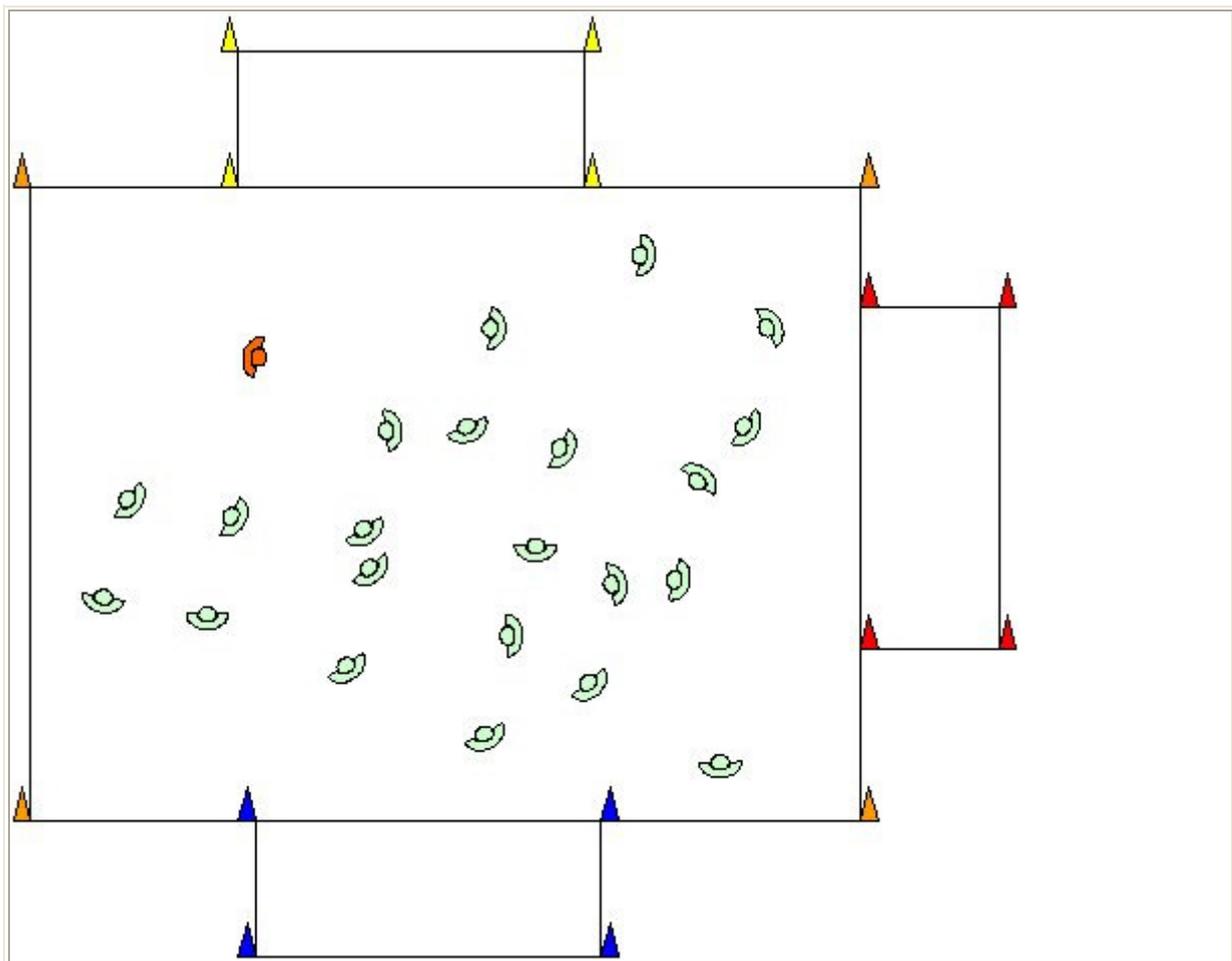
Dimension du terrain
Limites du terrain
Nombre de "maire"

Cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement

Titre de la situation	Grand mère Kal et les trois refuges
Savoirs visés	- courir, esquiver, observer, anticiper, se repérer et s'orienter dans l'espace, varier ses courses (zigzag, pas chassé...), anticiper, esquiver, attraper, élaborer une stratégie individuelle.
Compétence de fin de cycle	Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment - d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque). - de défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer
Compétence générale et connaissances	S'engager lucidement dans l'action Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action Mesurer et apprécier les effets de l'activité Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif

Organisation

Un terrain délimité, sur lequel sont matérialisés trois refuges, un bleu, un rouge, un jaune. Un enfant est désigné pour être "grand mère Kal". Grand Mère Kal désigne dans l'île de la Réunion une personne qui fait peur aux enfants.



Matériel : Plots, foulards, sifflet

Consigne

Les enfants se promènent partout dans le terrain, sauf dans les refuges. Un enfant est désigné pour être grand-mère Kal. Les enfants se promènent. Un enfant désigné interroge (le faire faire à tour de rôle) "grand mèm kal quelle heure il est ? 3 Grand mèm kal répond une heure , deux heures,jusqu'au moment où elle choisit de dire minuit. Elle doit alors dire "minuit refuge bleu" Les enfants doivent alors s'enfuir pour rejoindre la maison bleue.

Si Grand mèm Kal attrape des enfants ils deviennent ses adjoints prennent un foulard et peuvent à l'appel suivant poursuivre les enfants.

Le but du jeu est pour grand mèm Kal d'avoir le plus d'adjoints possible après 5 appels. Pour les enfants le but du jeu est de ne pas devenir adjoint de Grand mèm Kal.

Critère de réussite :

- ne pas devenir adjoint de grand mère Kal

Critères de réalisation :

Les enfants

- réagir vite à un signal
- courir esquiver feinter
- courir attraper
- anticiper
- varier ses déplacements
- se positionner par rapport aux refuges et à grand mèm kal et ses adjoints.

Grand mèm Kal et les adjoints

- se positionner par rapport au refuge que l'on va appeler
- se fixer un ou plusieurs joueurs sans se laisser distraire et leur couper la route du refuge

--	--

Variables didactiques

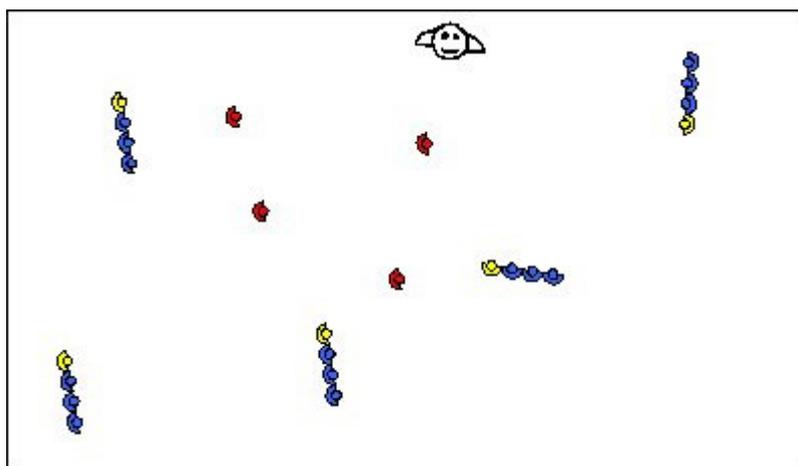
Dimension du terrain
 Nombre de refuges (1, 2, 3, 4...)
 Nombre d'adjoints limités
 Nombre de manche pour une grand mèt Kal (4, 5, 6, 7 fois "attention refuge....."pour une partie.

Cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement

Titre de la situation	La cinquième roue de la voiture
Savoirs visés	Courir, réagir au signal, se repérer
Compétence de fin de cycle	Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment - d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque). - de défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer
Compétence générale et connaissances	S'engager lucidement dans l'action Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action Mesurer et apprécier les effets de l'activité Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif

Organisation

Les enfants sont par groupe de 4, ils courent ensemble. De 3 à 5 élèves ne sont pas par groupe, ce sont les 5 è roues des charrette



Matériel : plot, foulards ou dossards, chronomètre, sifflet

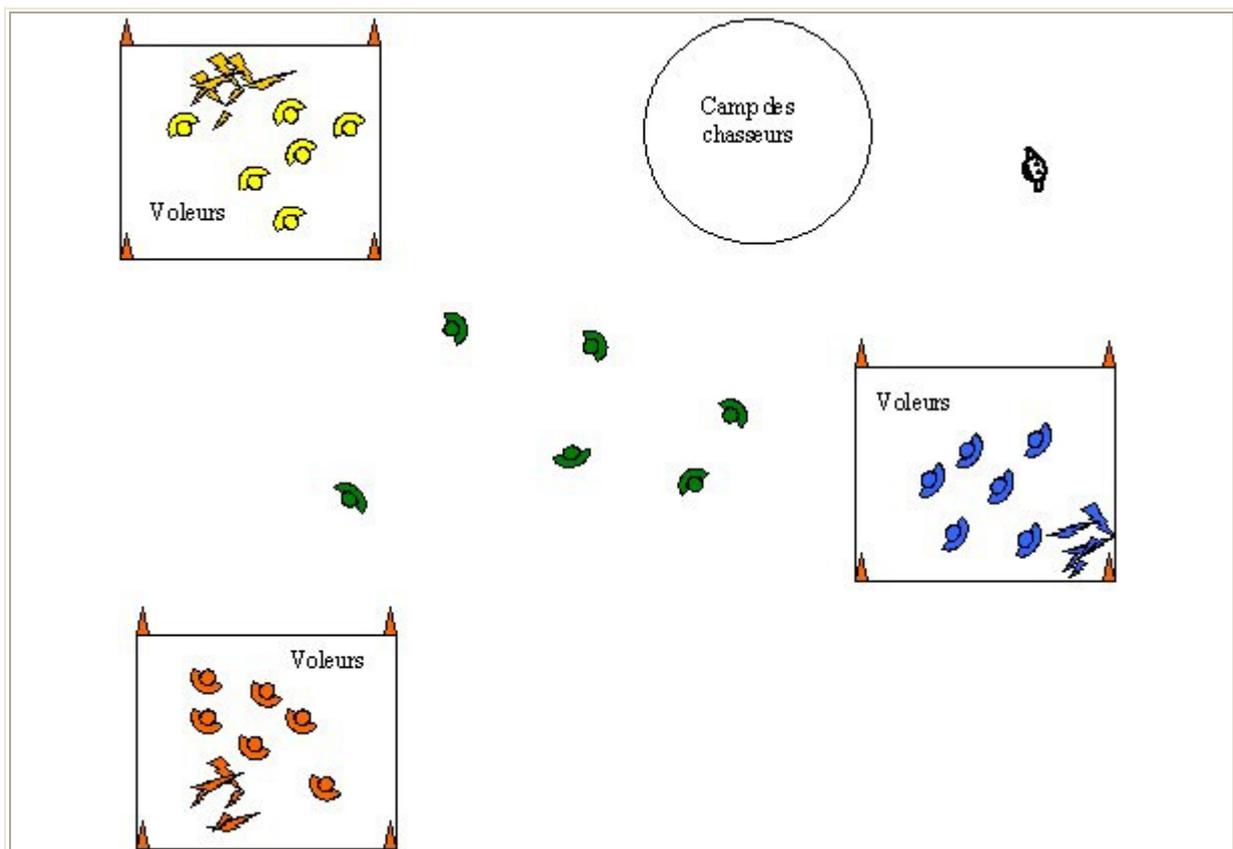
Consigne	Critère de réussite :
Les groupes de 4 se déplacent dans tout l'espace en se tenant la main, Les joueurs libres se déplacent	ne jamais perdre
	Critères de réalisation :

<p>également. Au premier signal, les joueurs libres rattrapent un groupe et se mettent à gauche du groupe (ils tiennent la main gauche du dernier du groupe. A ce moment, le premier doit lâcher son groupe pour en chercher un autre. Le jeu continue jusqu'à ce que le maître donne le deuxième signal. Les joueurs qui ne sont pas en voiture au deuxième signal ont perdu.</p> <p>Le maître au début donne les signaux rapidement, puis laisse de plus en plus de temps (jusqu'à 3 à 4 minutes (jeu de course de durée)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - réagir vite au signal - repérer les groupes lents pour les rattraper et prendre la place - réagir vite quand on est le premier - mettre un stratégie en place pour ne pas avoir de joueur libres qui s'accrochent, s'éloigner, courir vite
--	---

Variables didactiques
<p>Nombre de joueurs dans la voiture (3, 4, 5)</p> <p>Espace délimité (dimension : terrain de basket, terrain de hand ball, ou moitié de terrain de foot)</p> <p>Parcours imposé, les groupes courent sur un stade par exemple (sur une piste d'athlétisme</p>

Cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement	
Titre de la situation	Les trois refuges
Savoirs visés	Courir, esquiver, prendre une décision rapide,
Compétence de fin de cycle	<p>Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque). - de défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer
Compétence générale et connaissances	<p>S'engager lucidement dans l'action</p> <p>Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action</p> <p>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</p> <p>Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif</p>

Organisation
<p>Le terrain est divisé en 4 camps : 3 refuges et un camp des chasseurs. Dans chaque camp on place des foulards de couleurs différentes.</p>



Matériel : plots, foulards, dossards

Consigne	Critère de réussite :
<p>Les voleurs répartis dans les 3 zones. Ils ont un foulard de la couleur de leur camp attaché à leur ceinture. Les chasseurs peuvent se placer dans tout le terrain.</p> <p>Au signal du départ (sifflet du maître ou engagement par le jeu des "3 tapes" par un chasseur, tous les voleurs doivent changer de camp sans se faire toucher ni se faire prendre le foulard.</p> <p>Arrivé dans un nouveau camp, le voleur peut mettre à sa ceinture un foulard de la couleur du camp. Il reste alors dans ce camp en attendant le prochain défi.</p> <p>Si un voleur parvient à avoir les foulard des trois camps il a gagné.</p> <p>Si un chasseur touche un voleur le voleur lui donne "un" foulard et le chasseur ramène le foulard dans son camp. Le voleur repart alors dans le camp de la couleur du foulard pris et reprend un foulard.</p> <p>Les joueurs attendent alors le défi suivant pour changer de base.</p>	<p>Critère de réussite :</p> <p>Pour les voleurs : parvenir à avoir un foulard de chaque camp accroché à la ceinture</p> <p>Pour les chasseurs : Lorsque toutes les équipes sont passées au rôle de chasseur on compare le nombre de foulards récupérés par les différents chasseurs.</p> <p>Critères de réalisation :</p> <p>Voleurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - courir vite - esquiver - choisir son parcours en fonction des emplacements et des déplacements des chasseurs

Variables didactiques

Espace entre les camps,
Nombre de joueurs

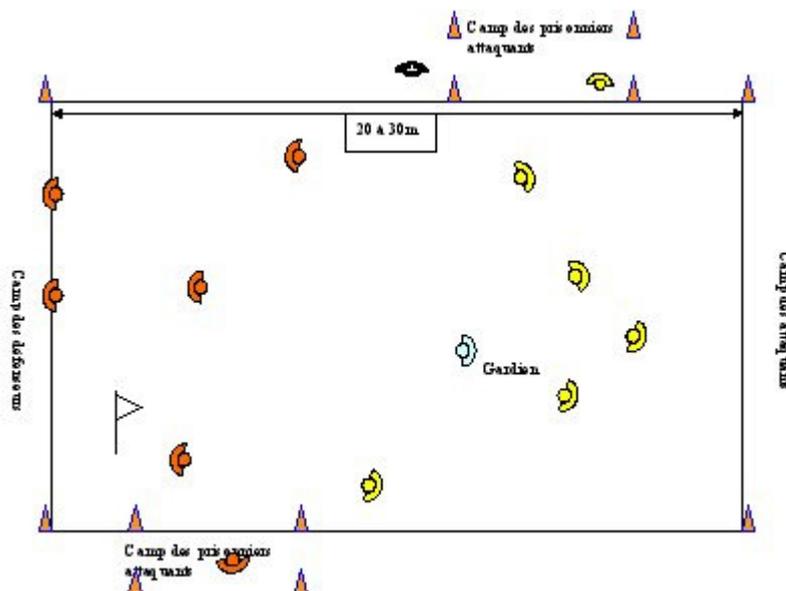
Cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement	
Titre de la situation	Le drapeau simple
Savoirs visés	Courir, esquiver, feinter, s'organiser collectivement
Compétence de fin de cycle	Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment - d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque). - de défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer
Compétence générale et connaissances	S'engager lucidement dans l'action Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action Mesurer et apprécier les effets de l'activité Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif

Organisation

2 équipes distinctes de (6 à 12 joueurs), (foulards ou dossards) sont sur un terrain délimité, une équipe joue en défense du drapeau, l'autre attaque. Deux camps sont matérialisés, devant le camp des défenseurs, le drapeau est posé à 7, 8 m.

La partie se joue au temps. C'est l'équipe attaquante qui a mis le moins de temps pour ramener le drapeau dans son camp qui a gagné.

Si au bout de 5 minutes le drapeau est toujours en jeu, on inverse les rôles, l'équipe adverse gagne alors si elle parvient à ramener le drapeau en moins de 5 minutes.



Matériel : plots, dossards, un drapeau (foulard, bâton de relais...)

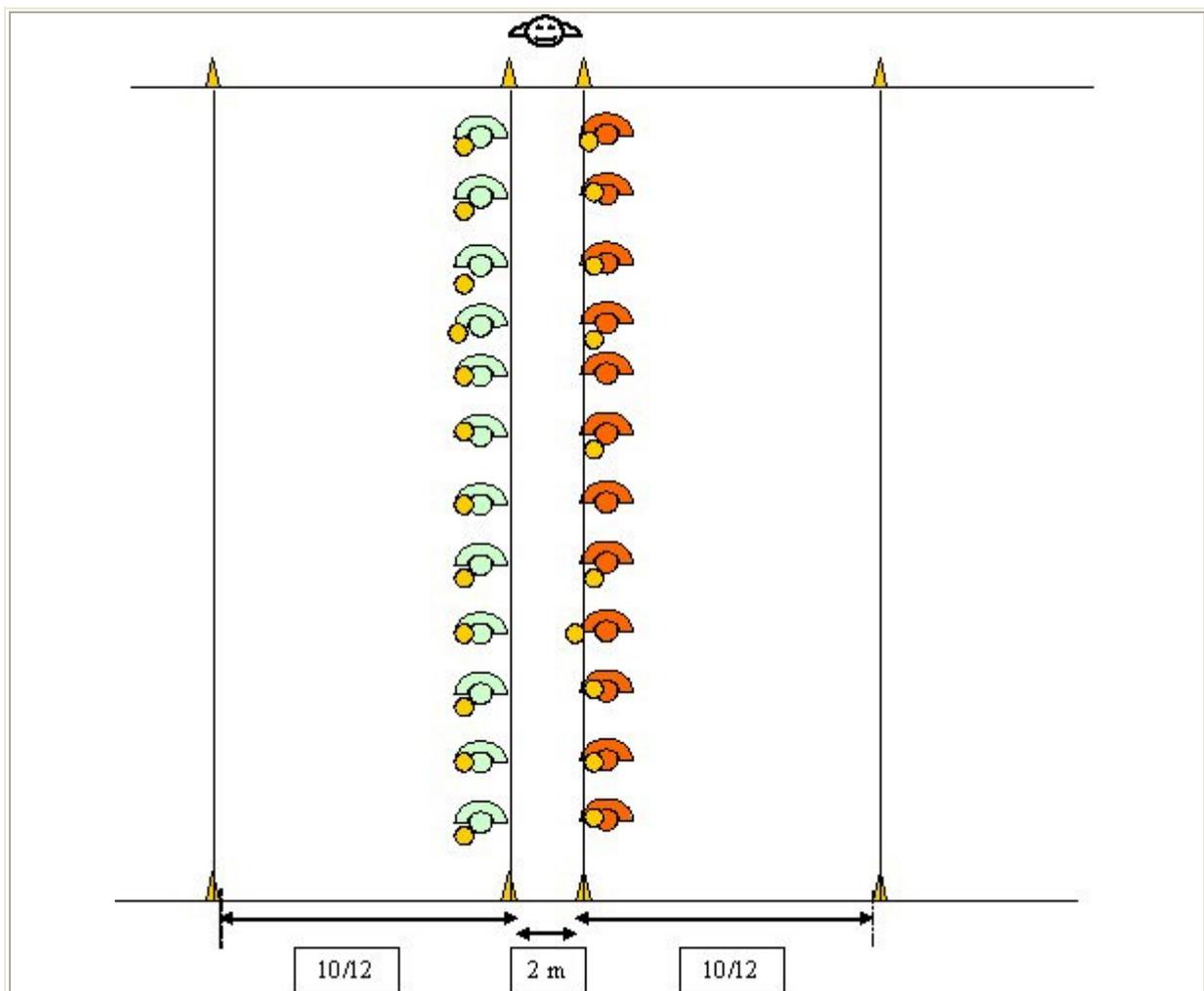
Consigne	Critère de réussite :
But : pour l'équipe en attaque ramener le drapeau dans son camp, pour l'équipe en défense empêcher l'équipe adverse de ramener le drapeau dans leur	Pour l'équipe qui attaque il faut ramener le drapeau dans son camp
	Critères de réalisation :

<p>camp</p> <p>Dans l'équipe des attaquants un joueur a un statut spécial : le gardien. Le gardien des attaquants ne peut pas prendre le drapeau, mais il a le droit de prise sur les défenseurs. Un défenseur touché par un gardien est éliminé et va dans la camp des prisonniers</p> <p>Les attaquants doivent ramener le drapeau sans se faire toucher. Le drapeau peut passer de main en main.</p> <p>Si un attaquant est pris quand il a le drapeau il le pose sur place et il est éliminé , il va dans le camp des prisonniers</p> <p>Tous les défenseurs ont le droit de prise sur les attaquants sauf sur un : le gardien, il est intouchable.</p>	<p>Attaquants</p> <ul style="list-style-type: none"> - courir vite, feinter - repérer les espaces libres - repérer les déplacements des défenseurs - élaborer une stratégie collective pour se passer le drapeau (s'aider, attirer les défenseurs par des courses sur les non porteurs...) <p>Défenseurs</p> <ul style="list-style-type: none"> - courir vite - surveiller en permanence les déplacements du gardien - surveiller le drapeau et les attaquants - élaborer une stratégie individuelle (faire semblant de courir sur un attaquant alors qu'on en vise un autre...) - élaborer une stratégie collective (occuper le terrain, se couvrir l'un l'autre, s'entraider par la parole...)
---	--

Variables didactiques
<p>Distance initiale du drapeau vers le camp des défenseurs 6,5,4,3,2 m</p> <p>Distance entre les deux camps</p> <p>Nombre de drapeaux</p> <p>Nombre de joueurs</p>

Cycle 2 : S'opposer individuellement ou collectivement	
Titre de la situation	Pile ou face
Savoirs visés	Viser, lancer et recevoir, réagir vite et courir vite, courir en zigzag
Compétence de fin de cycle	<p>Enchaîner des actions simples relatives aux différents rôles, notamment</p> <ul style="list-style-type: none"> - d'attaquant : courir et transporter un objet ou passer un ballon ; recevoir et passer ; recevoir et courir vers le but pour aller marquer (tirer, ou passer le ballon à un partenaire, poser le ballon, ou un objet dans l'espace de marque). - de défenseur : courir et toucher les porteurs de balle ou d'objets, essayer d'intercepter le ballon, courir et s'interposer
Compétence générale et connaissances	<p>S'engager lucidement dans l'action</p> <p>Construire de façon de plus en plus autonome un projet d'action</p> <p>Mesurer et apprécier les effets de l'activité</p> <p>Se confronter à l'application et à la construction des règles de vie et de fonctionnement collectif</p>

Organisation
<p>Les élèves sont répartis de part et d'autre d'une zone de 2 mètres de large. Sur la ligne médiane posé dans un anneau, une balle en mousse. Chaque élève dispose d'un couloir de 4 à 5 mètres de large, car ils vont courir en zigzag et donc peuvent se heurter.</p>



Matériel : balises, dossards, une balle en mousse par élève

Consigne	Critère de réussite :
<p>But du jeu : toucher son adversaire avec la balle Les élèves sont face à face. Au signal "Pile", ce sont les rouges qui ramassent leurs balles et essaient de toucher leur adversaire qui s'enfuit, sans dépasser la limite de tir. Si le signal est "face", ce sont les bleus qui ramassent et qui essaient de toucher les rouges.</p>	<p>Toucher son adversaire avec la balle</p> <p>Critères de réalisation :</p> <p>lanceur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - ramasser très vite - viser juste, et fort <p>coureur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réagir correctement au signal - courir vite - éventuellement courir en zigzag

Variables didactiques
<p>Distance entre les deux équipes Les joueurs ont les balles en main ou doivent la ramasser Une balle seulement placée entre les deux joueurs Changement d'adversaire à chaque partie</p>