

# JEUX DE CONQUETE D'OBJETS

## CYCLE 2


La queue du diable p. 2


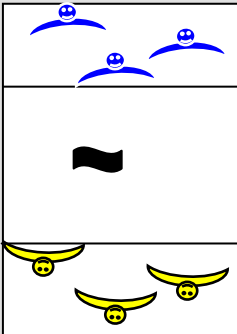
Le béret p. 4

Le drapeau p. 6




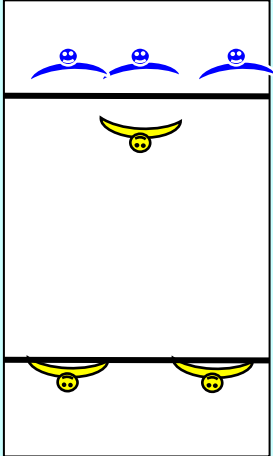
Les déménageurs p. 7









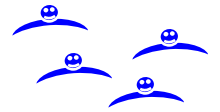

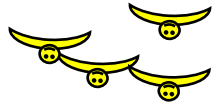
C 2	LA QUEUE DU DIABLE		Jeu de conquête d'objets
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE –CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL
<p>Prendre des décisions rapidement</p> <p>Feinter</p> <p>Réagir vite</p> <p>Anticiper</p> <p>Courir vite pour poursuivre ou esquiver.</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b> Les enfants sont dispersés sur un terrain plat et dégagé, nettement délimité.</p> <p>Un élève est désigné pour être le diable. Il porte un ruban dans le dos, glissé à la ceinture.</p> <p><b>REGLES :</b> Tout joueur touché par le diable est " pétrifié " et s'assoit sur place.</p> <p>Celui qui réussit à attraper la queue du diable devient diable à son tour. Les pétrifiés reprennent alors le jeu.</p> <p>Le jeu se termine après 2 minutes, si le diable perd sa queue ou a touché 5 adversaires.</p>	<p><b>TÂCHE :</b> Du diable: toucher les joueurs sans perdre son ruban. Des autres joueurs : se saisir de la queue du diable sans se faire toucher par le diable.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> Pour le diable, toucher 5 joueurs en gardant sa queue. Pour les joueurs, prendre la queue.</p> <p><b>CONSEIL D'ORGANISATION :</b> Plusieurs jeux en parallèle.</p> <p><b>VARIABLES :</b> Changer de diable s'il n'est pas pris au bout de 2 minutes car le jeu est très sollicitant.</p> <p>En fonction du nombre et du niveau des élèves, mettre éventuellement deux diables en jeu.</p> <p>Mettre plusieurs diables en jeu. Matérialiser des refuges pour les joueurs.</p> <p>N'autoriser la présence que d'un seul élève par refuge et lui interdire la prise de la queue du diable.</p> <p>À condition de ne pas se déplacer, un pétrifié peut être libéré s'il touche le diable.</p>	<p>Un ruban par diable</p>



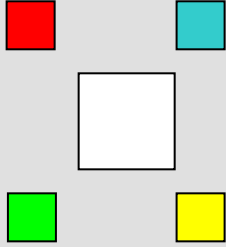
C 2	VARIANTE OU EVOLUTION DU JEU : LA PRISE DE FOULARDS		Jeu de conquête d'objets
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE –CRITERES DE REUSSITE	MATERIEL
<p>Prendre des décisions rapidement</p> <p>Feinter</p> <p>Réagir vite</p> <p>Anticiper</p> <p>Courir vite pour poursuivre ou esquiver</p> <p>Coordonner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

C 2	LE BERET		Jeu de conquête d'objets
<b>OBJECTIF</b>  Esquiver  Réagir vite  Pendre une décision	<b>DISPOSITIF ET REGLES</b> <b>DISPOSITIF :</b> Un terrain rectangulaire d'une quinzaine de mètres de long avec 2 camps dans la largeur. 2 équipes de 8 joueurs numérotés dans leur camp. Un objet à rapporter (le béret) posé au centre du terrain. <b>REGLES :</b> A l'appel du numéro, chaque joueur concerné de chaque équipe cherche à s'emparer du béret et à le ramener dans son camp sans se faire toucher par leur adversaire direct. Le joueur qui ramène le béret dans son camp marque 1 point pour son équipe. Une manche se joue en 5 points.	<b>TÂCHE –CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS</b> <b>TÂCHE :</b> Se saisir du béret et revenir dans son camp. Toucher son adversaire porteur du béret.  <b>CRITERES DE REUSSITE :</b> Rapporter le béret  <b>CONSEILS D'ORGANISATION :</b> 8 joueurs dans chaque équipe est un maximum pour que la quantité d'action soit suffisante. Une partie se joue en 3 manches.	<b>MATERIEL</b> 1 béret   
<b>VARIANTE OU EVOLUTION DU JEU</b>			
Esquiver  Réagir vite  Pendre une décision  Cordonner son action avec son partenaire	<b>DISPOSITIF :</b> Un seul béret pour jouer à 2 contre 2.  <b>REGLES 1 :</b> Règles identiques : 2 joueurs par équipe sont appelés simultanément. Chaque joueur doit toucher son adversaire direct.  <b>REGLE 2 :</b> Plusieurs joueurs peuvent être appelés.	<b>TÂCHE :</b> Se saisir du béret et revenir dans son camp. Toucher son adversaire porteur du béret.  <b>CRITERES DE REUSSITE :</b> Rapporter le béret	

## VARIANTE OU EVOLUTION DU JEU DU BERET : LES 3 TAPES

OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE –CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL
<p>Courir vite</p> <p>Esquiver</p> <p>Réagir vite</p> <p>Pendre une décision</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b> Un terrain rectangulaire d'une quinzaine de mètres de long avec 2 camps dans la largeur. 2 équipes de 8 joueurs dans leur camp.</p> <p><b>REGLES :</b> Un joueur  engage le jeu en donnant 3 tapes sur les mains d'un ou plusieurs adversaires . Le joueur qui reçoit la troisième tape doit poursuivre son adversaire et le toucher avant qu'il ne rentre dans son camp. Puis un joueur  va provoquer, à nouveau, un adversaire et ainsi de suite. Chaque fois qu'un joueur est touché, l'équipe adverse marque un point. Un joueur rentrant dans son camp sans se faire toucher fait marquer 1 point à son équipe. La partie se joue en 10 points par exemple.</p>	<p><b>TÂCHE :</b> Courir sans se faire toucher. Toucher le coureur adverse.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> Marquer le plus de points que l'équipe adverse.</p> <p><b>CONSEILS :</b> Pour éviter que les joueurs faibles soient systématiquement provoqués, introduire la règle suivante: tout joueur provoqué ne peut l'être que lorsque tous ses partenaires l'auront été.</p>	

C 2	LE DRAPEAU		Jeu de conquête d'objets
<p><b>OBJECTIF</b></p> <p>Courir vite</p> <p>Se reconnaître attaquant ou défenseur</p> <p>Réagir vite</p>	<p><b>DISPOSITIF</b></p> <p>Les 2 équipes sont côte à côte au départ et le drapeau est au bout du terrain du côté des attaquants.</p> <p><b>REGLES</b></p> <p>Un seul attaquant sort pour chercher le drapeau. L'ordre des sorties est fixé par l'équipe.</p> <p>Un drapeau peut être posé pour ne pas perdre la manche.</p> <p>Si l'attaquant sorti est touché par un défenseur avec le drapeau il perd la manche. Le jeu s'arrête.</p> <p>Si l'attaquant sorti est touché sans le drapeau, il est éliminé. Le jeu continue.</p> <p>Si l'attaquant sorti ramène le drapeau, son équipe gagne la manche.</p> <p>Quand tous les attaquants ont tenté leur chance, ou si le drapeau est ramené ou si le porteur est touché, une nouvelle manche commence.</p> <p>Une partie se joue en 6 manches.</p>	<p><b>TÂCHE</b></p> <p>Pour les attaquants , ramener le drapeau en un ou plusieurs essais.</p> <p>Pour les défenseurs , éliminer en les touchant tous les attaquants.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b></p> <p>Marquer plus de points que l'adversaire.</p> <p><b>CONSEILS D'ORGANISATION :</b></p> <p>Faire jouer 3 manches au moins (tous les joueurs doivent être sortis) avant d'échanger les rôles.</p> <p>Eloigner le camp des défenseurs du drapeau.</p>	<p><b>MATERIEL</b></p> <p>2 jeux de maillots, 1 foulard : le drapeau</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">       </div>
<b>VARIANTE OU EVOLUTION DU JEU</b>			
<p>Courir vite</p> <p>Se reconnaître attaquant ou défenseur.</p> <p>Réagir vite</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b></p> <p>2 équipes de 8 joueurs sur un terrain de 10 x 15m environ</p> <p>1 drapeau à 5 m du camp des défenseurs.</p> <p>1 cavalier protégeant les attaquants.</p> <p><b>REGLES :</b></p> <p>Les attaquants sortent et marquent un point s'ils ramènent le drapeau dans leur camp.</p> <p>Les défenseurs marquent un point s'ils touchent le porteur du drapeau.</p> <p>Tout joueur touché par un adversaire est éliminé. Tout joueur qui sort du terrain est éliminé.</p> <p>La manche se termine si le porteur est touché, si le drapeau est ramené ou au bout de 3 minutes.</p>	<p><b>TÂCHE :</b></p> <p>Pour les attaquants , ramener le drapeau dans leur camp directement.</p> <p>Pour le cavalier , toucher les défenseurs.</p> <p>Pour les défenseurs , porteur du drapeau.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b></p> <p>Marquer plus de points que l'adversaire.</p>	<p>2 jeux de maillots, 1 foulard : le drapeau</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">      </div>

C 2	LES DEMENAGEURS		Jeu de conquête d'objets
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE –CRITERES DE REUSSITE - CONSEIL	MATERIEL
<p>Courir</p> <p>Cordonner son action avec celle de ses partenaires</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b> 4 équipes réparties en étoile autour d'une réserve commune d'objets. </p> <p>Chaque équipe dispose d'une caisse. </p> <p><b>REGLES :</b> Au signal, chaque joueur va chercher un et un seul objet dans la réserve. Le jeu s'arrête quand tous les objets sont récupérés.</p>	<p><b>TÂCHE :</b> Récupérer un objet dans la réserve et le déposer dans sa caisse.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> Le nombre d'objets récupérés.</p> <p><b>CONSEIL D'ORGANISATION :</b> Prévoir des caisses de couleurs différentes, suffisamment espacées et accessibles.</p>	<p>2 fois plus d'objets que de joueurs Des maillots Des caisses Une réserve</p> 
VARIANTE OU EVOLUTION DU JEU			
<p>Courir</p> <p>Cordonner son action avec celle de ses partenaires</p> <p>Mettre ne place une stratégie</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b> 4 équipes réparties en étoile autour d'une réserve commune d'objets. Chaque équipe dispose d'une caisse.</p> <p><b>REGLES :</b> Au signal, chaque joueur va chercher un et un seul objet dans la réserve. Pendant le jeu, il peut récupérer les objets <b>dans la caisse d'une autre équipe.</b> Le jeu s'arrête au bout de 3 minutes.</p>	<p><b>TÂCHE :</b> Récupérer un objet et le déposer dans sa caisse.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> Le nombre d'objets récupérés.</p> <p><b>CONSEIL D'ORGANISATION :</b> Fixer la règle suivante : tout objet porté ne peut être arraché des mains.</p>	<p>2 fois plus d'objets que de joueurs. Des maillots. Des caisses Une réserve</p>

VARIANTE OU EVOLUTION DU JEU LES DEMENAGEURS			
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE –CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL
<p>Courir</p> <p>Cordonner son action avec celle de ses partenaires</p> <p>Mettre ne place une stratégie</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b> 4 équipes réparties en étoile autour d'une réserve de ballons. Chaque équipe dispose d'une caisse.</p> <p><b>REGLES :</b> Au signal, chaque joueur va chercher un et un seul objet dans la réserve. Pendant le jeu, il peut récupérer les objets dans la caisse d'une autre équipe. Tout objet porté ne peut être arraché des mains. <b>Les joueurs ne peuvent se déplacer</b> avec l'objet en main. Le jeu s'arrête au bout de 3 minutes.</p>	<p><b>TÂCHE :</b> Récupérer un objet et le déposer dans sa caisse.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> Le nombre d'objets récupérés.</p> <p><b>CONSEIL D'ORGANISATION :</b> Tout objet qui sort du terrain de jeu est perdu.</p>	<p>2 fois plus d'objets que de joueurs</p> <p>Des maillots ou des chasubles</p> <p>Des caisses</p> <p>Une réserve.</p>