

# JEUX DE COURSE

Accroche - décroche p. 2

Gendarmes et voleurs p. 2



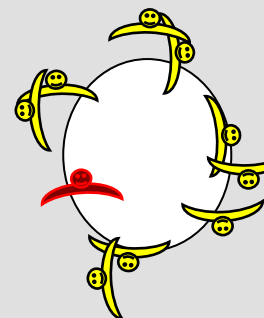
La rivière au crocodile p. 3




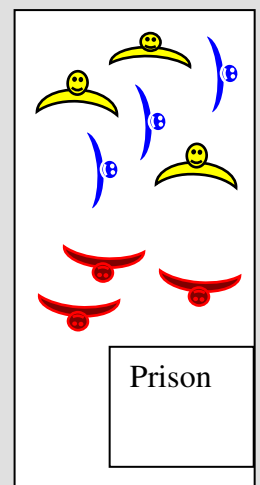
L'épervier p. 4

Les 3 tapes p. 5



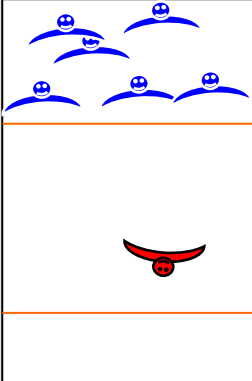




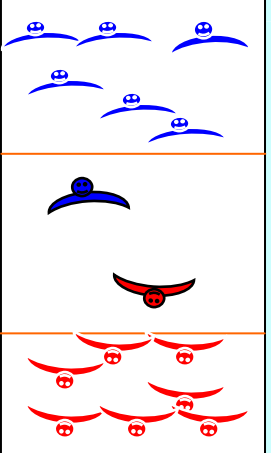
Les sorciers p. 6



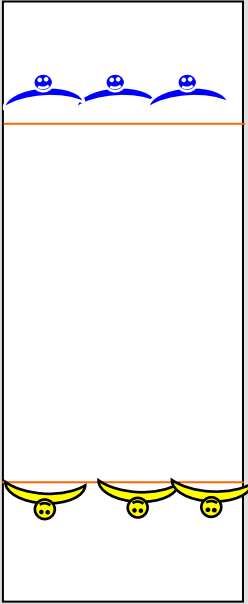
Rouge ou bleu p. 7



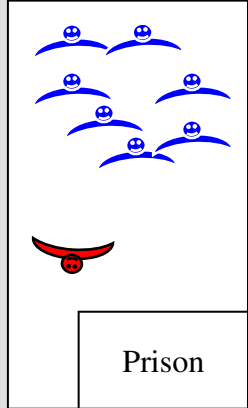
C 2	ACCROCHE - DECROCHE		Jeu de course
<b>OBJECTIF</b>	<b>DISPOSITIF ET REGLES</b>	<b>TÂCHE - CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS</b>	<b>MATERIEL</b>
<p>Courir vite</p> <p>Prendre une décision</p> <p>Ajuster ses déplacements en fonction de son adversaire</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b> Cercle de 6 à 9 m de diamètre. 12 à 15 joueurs répartis par 2 sur le cercle, se tenant par le bras.</p> <p><b>REGLES :</b> La souris pour se sauver s'accroche au bras d'un des joueurs sur le cercle ; l'autre joueur du couple devient souris  . Les souris ne peuvent entrer dans le cercle, le chat peut se déplacer dans tout l'espace.</p>	<p><b>TÂCHE :</b> Pour le chat , courir pour toucher une souris. Pour la souris se déplacer pour former un couple.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> Pour le chat toucher une souris, Pour la souris se déplacer sans se faire toucher.</p> <p><b>CONSEILS D'ORGANISATION :</b> Changer le chat qui ne touche pas de souris au bout de 2 minutes. A la fin de la manche de 3 minutes, le joueur – chat a perdu.</p>	



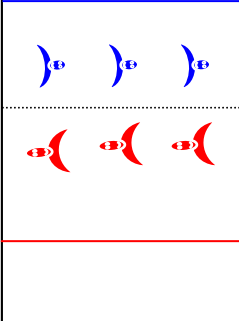
C2	GENDARMES ET VOLEURS		Jeu de course
<b>OBJECTIF</b>	<b>DISPOSITIF ET REGLES</b>	<b>TÂCHE - CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS</b>	<b>MATERIEL</b>
<p>Courir vite</p> <p>Prendre une décision</p> <p>Feinter</p> <p>Coordonner son action avec celle de ses partenaires</p> <p>Repérer les espaces libres</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b> 1 équipe de gendarmes , 2 équipes de voleurs sur un terrain de type hand-ball et une prison.</p> <p><b>REGLES :</b> Les gendarmes poursuivent les voleurs. Une prise de voleurs est réalisée par 3 tapes dans le dos. Les voleurs prisonniers forment une chaîne dans la prison et sont libérés si l'extrémité est touchée par un voleur libre. Chaque équipe change de rôle à la fin de chaque manche. La manche se joue au temps (environ 5 minutes). La partie se joue en 3 manches. L'équipe gagnante est celle qui a fait le plus de prisonniers</p>	<p><b>TÂCHE :</b> Pour les gendarmes, toucher les voleurs  ou  et garder les prisonniers. Pour les voleurs, se déplacer pour ne pas se faire toucher, délivrer ses partenaires - prisonniers.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> Pour les gendarmes, mettre tous les voleurs en prison. Pour les voleurs, rester en liberté.</p> <p><b>VARIANTE OU EVOLUTION DU JEU :</b> Modifier les rapports de forces en désignant autant de gendarmes que de voleurs. Modifier la taille et l'emplacement de la prison. Modifier la délivrance : tout prisonnier est délivré s'il est lui-même touché.</p>	<p>3 jeux de maillots.</p> 

C 2	LA RIVIERE AU CROCODILE		Jeu de course
<b>OBJECTIF</b>	<b>DISPOSITIF ET REGLES</b>	<b>TÂCHE - CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS</b>	<b>MATERIEL</b>
<p>Courir vite</p> <p>Repérer les espaces libres.</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b>            Sur un terrain de 15m x 10m, les coureurs  sont placés dans un camp à l'extrémité du terrain.            Un crocodile  est situé dans une zone médiane d'environ 3m de large.</p> <p><b>REGLES :</b>            Au signal du crocodile, les coureurs doivent traverser la rivière et se réfugier dans le camp opposé. Le crocodile doit toucher les coureurs dans la rivière.            Le jeu s'arrête quand le crocodile a touché 2 coureurs ou au bout de 2 minutes.</p>	<p><b>TÂCHE :</b>            Pour les coureurs, traverser la rivière sans se faire toucher.            Pour le crocodile toucher les coureurs dans la rivière.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE</b>            Pour les coureurs, ne pas avoir plus d'un joueur touché.            Pour le crocodile, toucher au moins 2 coureurs.</p> <p><b>VARIANTE :</b>            Modifier la taille de la rivière, sa forme.            Désigner 2 crocodiles.            Le jeu s'arrête quand il ne reste plus que 2 coureurs.</p>	<p>2 jeux de maillots.            1 Zone = rivière marquée au sol.</p> 
<b>VARIANTE OU EVOLUTION DU JEU : LA MURAILLE DE CHINE</b>			
<p>Courir vite</p> <p>Repérer les espaces libres</p> <p>Réduire les espaces libres (pour le maçon)</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b>            Sur un terrain de 15m x 10m, les coureurs sont placés dans un camp à l'extrémité du terrain.            Un maçon est situé au centre du terrain.</p> <p><b>REGLES :</b>            Au signal du maçon, les coureurs traversent le terrain vers le camp opposé.            Le maçon doit toucher les coureurs dans le terrain.            Après chaque passage, il dispose les enfants touchés comme des pierres  sur le terrain.            Au cours du passage suivant, les coureurs ne peuvent toucher le mur sous peine d'être considéré comme touchés.            Le jeu s'arrête quand le maçon a touché 5 coureurs ou au bout de 2 minutes.</p>	<p><b>TÂCHE :</b>            Pour les coureurs , traverser le terrain sans se faire toucher par le maçon ni heurter le mur construit.            Pour le maçon  toucher les coureurs.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b>            Pour les coureurs, ne pas avoir plus de 2 joueurs touchés.            Pour le maçon, construire un mur le plus long possible avec au moins 3 coureurs.</p> <p><b>VARIANTE :</b>            Modifier le nombre de maçons.            Le jeu s'arrête quand il ne reste plus que 2 coureurs.</p>	<p>2 jeux de maillots</p> 

C 2	L'EPERVIER		Jeu de course
<b>OBJECTIF</b>	<b>DISPOSITIF ET REGLES</b>	<b>TÂCHE –CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS</b>	<b>MATERIEL</b>
<p>Courir vite</p> <p>Prendre une décision</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b>            Un terrain de 15m x 20m environ            10 joueurs  dans leur camp à une extrémité du terrain.            Un épervier  au centre du terrain</p> <p><b>REGLES :</b>            Les joueurs traversent le terrain et rejoignent le camp opposé sans être touchés par l'épervier.            Les joueurs touchés forment une chaîne dont les extrémités ont droit de prise.            Après 5 passages, les coureurs non touchés ont gagné.</p>	<p><b>TÂCHE :</b>            Pour les joueurs traverser vers le camp opposé sans être touché.            Pour l'épervier, toucher au moins 1 élève à chaque passage.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b>            Pour les coureurs, ne pas être touchés.            Pour l'épervier, toucher au moins 5 coureurs.</p> <p><b>CONSEILS D'ORGANISATION :</b>            Attention aux longues chaînes qui peuvent entraîner des chutes.            Il est préférable de jouer sur un terrain herbeux.</p>	<p>Un maillot pour l'épervier.</p> 
<b>VARIANTE OU EVOLUTION DU JEU : EPERVIER PAR EQUIPE</b>			
<p>Courir vite</p> <p>Prendre une décision</p> <p>Se reconnaître dans une équipe</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b>            Un terrain de 15m x 20m environ            2 équipes  et  dans leur camp à une extrémité du terrain.            Un épervier de chaque équipe  et  au centre du terrain.</p> <p><b>REGLES :</b>            Les coureurs traversent le terrain et rejoignent le camp opposé sans être touchés par l'épervier de l'équipe adverse.            Les coureurs touchés forment une chaîne (une par équipe) qui sert de rabatteurs aux éperviers qui seuls, ont droit de prise.            L'équipe qui a le moins d'élèves touchés à la fin du jeu (après X passages) a gagné.</p>	<p><b>TACHE :</b>            Pour les coureurs traverser vers le camp opposé sans être touché.            Pour l'épervier, toucher au moins 1 élève de l'équipe adverse à chaque passage.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b>            Pour les coureurs, ne pas se faire toucher .            Pour l'épervier, toucher au moins X coureurs.</p> <p><b>CONSEILS D'ORGANISATION :</b>            Attention aux longues chaînes qui peuvent entraîner des chutes.            Il est préférable de jouer sur un terrain herbeux.</p>	<p>2 séries de maillots</p> 

C 2	LES 3 TAPES		Jeu de course
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE –CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL
<p>Courir vite</p> <p>Esquiver</p> <p>Réagir vite</p> <p>Prendre une décision</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b>            Un terrain rectangulaire d'une quinzaine de mètres de long avec 2 camps aux extrémités. 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 le joueur  va provoquer 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 plus de points que l'équipe adverse.</p> <p><b>CONSEILS D'ORGANISATION :</b>            Pour éviter que les joueurs les plus faibles soient systématiquement provoqués, introduire la règle suivante : tout joueur provoqué ne peut l'être à nouveau que lorsque tous ses partenaires l'auront été.</p>	<p>2 jeux de maillots</p> <div data-bbox="1792 351 2038 957" style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">  </div>

C 2	LES SORCIERS		Jeu de course
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE – CONSIGNE – CRITERES DE REUSSITE	MATERIEL
<p>Courir vite</p> <p>Repérer les espaces libres</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b> Un terrain d'environ 8 m sur 8m comprenant une prison.</p> <p><b>REGLES :</b> Un sorcier  essaie de toucher les joueurs.</p> <p>Le joueur touché ou qui sort des limites du terrain se rend en prison d'où il peut être délivré par un partenaire qui lui tape dans la main.</p> <p>La partie se joue en 2 minutes . Changement de rôles quand tous les joueurs sont touchés ou à la fin du temps réglementaire.</p>	<p><b>TÂCHE :</b> Pour le sorcier toucher les joueurs  . Pour les joueurs, courir pour éviter le sorcier</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> Pour le sorcier toucher tous les joueurs. Pour les joueurs ne pas être en prison à la fin du jeu.</p> <p><b>CONSEILS D'ORGANISATION :</b> Possibilité de proposer plusieurs jeux en parallèle.</p> <p><b>VARIANTE:</b> Désigner 2 sorciers Supprimer la prison et faire asseoir les joueurs touchés.</p>	<p>Un maillot</p> <div data-bbox="1787 316 2033 726" style="border: 1px solid black; padding: 10px;">  </div>

C 2	ROUGE OU BLEU		Jeu de course
OBJECTIF	DISPOSITIF ET REGLES	TÂCHE -- CRITERES DE REUSSITE - CONSEILS	MATERIEL
<p>Réagir vite</p> <p>Courir vite</p> <p>Choisir la bonne action</p>	<p><b>DISPOSITIF :</b> Un terrain rectangulaire d'une quinzaine de mètres de long avec 2 camps aux extrémités.</p> <p><b>REGLES :</b> 2 équipes, les rouges  et les bleus  , alignées côte à côte au centre du terrain et espacées de 2 mètres.</p> <p>Le maître raconte une histoire. Dès que les élèves d'une équipe entendent le nom de leur couleur, ils rentrent dans leur camp le plus vite possible sans se faire toucher par leur adversaire direct.</p> <p>Chaque fois qu'un joueur est touché, l'équipe adverse marque un point. Chaque joueur non touché marque un point pour son équipe.</p> <p>L'équipe qui a 25 points gagne la manche. La partie se joue en 3 manches</p>	<p><b>TÂCHE :</b> Retourner dans son camp sans se faire toucher par son adversaire direct au signal du maître.</p> <p><b>CRITERES DE REUSSITE :</b> Marquer plus de points que l'adversaire.</p> <p><b>CONSEILS D'ORGANISATION :</b> Si le jeu se déroule avec un effectif important, on peut détacher un élève pour arbitrer et compter les points.</p> <p><b>VARIANTE :</b> Changer la position de départ.</p>	<p>2 jeux de maillots</p> <div data-bbox="1789 459 2031 847" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;">  </div>